



Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Septian Adi Setiyo [✉], Anggraeni Anggraeni, Rina Supriatnaningsih, Ria Riski Marsuki

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

Info Artikel

Keywords:

*media development,
interactive quizzes, Chinese
multiple-choice questions.*

Abstrak

Penelitian ini didasari dari hasil observasi dan wawancara kepada mahasiswa PPL yang mengajar Bahasa Mandarin di SMP Tritunggal Semarang pada tahun 2019. Didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang interaktif dan cenderung satu arah. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran yang berdampak kurangnya pemahaman materi oleh siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan 1) menganalisis kebutuhan siswa berbasis Adobe Flash dalam pembelajaran bahasa mandarin; 2) mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash dalam pembelajaran bahasa mandarin.; dan 3) mendeskripsikan validitas ahli dan guru terhadap produk media pembelajaran berbasis Adobe Flash. Hasil penelitian ini adalah guru dan siswa menghendaki media yang berisi beberapa komponen seperti: memuat SK/KD dalam media, materi kosa kata diambil dari HSK, pengantar dalam media menggunakan bahasa Indonesia, dll. Selain itu dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan Adobe Flash CS6 yang dikembangkan menjadi aplikasi android agar dapat dioperasikan di manapun dan kapanpun. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin mendapat nilai rata – rata 82,53 yang berarti media masuk dalam kategori layak/sesuai dengan skor 3 (rentang nilai 71-85). Hasil uji coba media tersebut menggunakan skala terbatas dengan jumlah responden 10 orang dari peserta didik SMP Tritunggal Semarang menyatakan bahwa media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin yang dikembangkan diminati oleh peserta didik.

Abstract

This research is based on the results of observations and interviews with PPL students who teach Mandarin at SMP Tritunggal Semarang in 2019. Based on a preliminary study, it is found that the learning media used by the teacher is less interactive and tends to be one-way. This results in students feeling bored and less motivated in learning which results in a lack of understanding of the material by students in mastering Mandarin vocabulary. Based on the above problems, then The purpose of this study is 1) to analyze the needs of students based on Adobe Flash in learning Mandarin; 2) developing learning media based on Adobe Flash in Chinese language learning; and 3) describe the validity of experts and teachers for learning media products based on Adobe Flash. The results of this study are that teachers and students want media that contains several components such as: covering SK / KD on the media, vocabulary material taken from HSK, introduction to the media using Indonesian, etc. Besides the development of instructional media using Adobe Flash CS6 developed into an android application so that it can be operated anywhere and anytime. The results of the validation by media experts showed that the Chinese multiple choice interactive quiz got an average score of 82.53, which means that the media was included in the category according to the score of 3 (range 71-85). The results of the media trial using a limited scale with 10 respondents from Tritunggal Junior High School Semarang students stated that the Chinese multiple choice interactive quiz media developed was of interest to students.

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

PENDAHULUAN

Di Indonesia saat ini, bahasa Mandarin semakin diminati banyak orang, bahkan di beberapa Negara Asia, Eropa dan USA, bahasa Mandarin menjadi booming. Di Indonesia sendiri khususnya di Jawa Tengah, bahasa Mandarin sudah mulai berkembang pesat, mulai dari les privat, kursus, pelatihan, pelajaran intra atau ekstrakurikuler.

Dari hasil wawancara dengan mahasiswa yang telah PPL mengajar Bahasa Mandarin pada jenjang pendidikan di SMP kota Semarang pada tahun 2019 mendapatkan hasil, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang interaktif dan cenderung satu arah. Ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran yang berdampak kurangnya pemahaman materi oleh siswa dalam peningkatan kosakata.

Media berbasis komputer dapat dicapai dengan menggunakan Adobe flash. Adobe flash adalah salah satu Future Splash Animator yang memudahkan pembuatan animasi pada layar komputer dalam menampilkan gambar secara visual dan lebih menarik.

Adobe Flash merupakan salah satu software komputer yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun, masih banyak guru bahasa mandarin yang belum memanfaatkan Adobe Flash sebagai media pembelajaran. Andi (2010:1) mengemukakan bahwa Adobe Flash yaitu software multimedia unggulan dan populer untuk menambah animasi serta interaktif website. Flash tidak hanya digunakan pada aplikasi web, tetapi juga dikembangkan untuk membuat aplikasi desktop.

Media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash ini memiliki beberapa elemen di dalamnya, yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan aspek interaktif. Perpaduan elemen tersebut menghasilkan sebuah media yang menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran kuis interaktif yang berbasis Adobe Flash ini berisi tentang kuis - kuis yang disajikan semenarik mungkin. Bagian akhir media juga dilengkapi dengan evaluasi yang

bertujuan memberikan penguatan dan apresiasi bagi siswa.

Maka dari itu, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran kuis interaktif Bahasa Mandarin yang berbasis Adobe Flash diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan tentang rendahnya penguasaan kosakata siswa. Dengan demikian, media ini diharapkan juga dapat membantu siswa untuk belajar kosakata sebagai modal untuk mencapai setiap kompetensi dasar yang diajarkan di sekolah.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, (Sugiyono 2014:407). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Menurut Hasan (2006: 24), pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan atau angka ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumus-rumus tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan bab ini meliputi tiga hal, yaitu: (1) hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran kuis interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin Sekolah Menengah Pertama bagi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar (2) prototipe kuis interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin yang sesuai dengan analisis kebutuhan (3) analisis validitas ahli terhadap kuis interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin.

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil Observasi

Menurut Nawawi dan Martini (1992:74), observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang

tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala pada obyek penelitian. Teknik observasi dilakukan untuk mengetahui proses belajar mengajar bahasa Mandarin dan kesulitan pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu juga akan dilakukan pengamatan terhadap permasalahan pembelajaran bahasa Mandarin yang kaitannya dengan media pembelajaran berbasis komputersasi.

Observasi dilakukan di kelas VIII Faith SMP Tritunggal Semarang. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran sebelum diberikan produk. Tujuan dilakukannya kegiatan ini untuk memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan media yang sesuai dengan persoalan di lapangan.

Tabel 1. Hasil Observasi

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Apakah pembelajaran masih menggunakan metode ceramah?	√	
2	Apakah siswa suka bermain sambil belajar?	√	
3	Apakah pembelajaran menggunakan media?	√	
4	Apakah media yang digunakan dapat memotivasi siswa?		√
5	Apakah media yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam menguasai	√	

	kosakata bahasa Mandarin?	
6	Apakah ada tingkat kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin?	√
7	Apakah siswa antusias dalam proses pembelajaran?	√
8	Apakah interaksi siswa dengan siswa lain sangat erat ketika pembelajaran?	√
9	Perluah adanya pengembangan media?	√

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di dalam kelas sudah efektif, namun perlu untuk ditingkatkan. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dan antusias peserta didik dalam menghafalkan kosakata walaupun pendidik sudah menggunakan metode mengajar yang baik

Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

Angket untuk peserta didik dirancang untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media kuis teraktif pilihan ganda bahasa Mandarin. Peneliti mengambil sampel dari siswa – siswi kelas VIII Faith SMP Tritunggal Semarang yang sedang

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di dalam kelas sudah efektif, namun perlu untuk ditingkatkan. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dan antusias peserta didik dalam menghafalkan kosakata walaupun pendidik sudah menggunakan metode mengajar yang baik.

Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

Angket untuk peserta didik dirancang untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media kuis teraktif pilihan ganda bahasa Mandarin. Peneliti mengambil sampel dari siswa – siswi kelas VIII Faith SMP Tritunggal Semarang yang sedang belajar bahasa Mandarin tingkat dasar sebanyak 26 siswa. Hasil kesimpulan dari angket analisis kebutuhan siswa yaitu :

Untuk tingkat kesulitan dalam belajar bahasa Mandarin beberapa peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Namun, sebagian peserta didik ada yang masih kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

Ketersediaan media untuk belajar kosakata bahasa Mandarin cukup memadai, namun perlu ditingkatkan agar peserta didik termotivasi dan tidak merasa bosan dalam belajar bahasa Mandarin. Begitu juga untuk sarana media pembelajaran yang masih kurang maksimal digunakan, maka dari itu peneliti akan mencoba untuk memaksimalkan sarana media pembelajaran untuk membantu peningkatan kosakata bahasa Mandarin.

Sebagian peserta didik setuju dengan adanya media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin. Selain untuk mempelajari kosakata, media tersebut menarik minat peserta didik untuk aktif belajar, dikarenakan peserta didik dapat bermain sambil belajar. Materi yang digunakan media kuis interaktif mengacu pada buku HSK 2 tingkat dasar di sekolah tersebut.

Dalam pembuatan kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin, sebagian peserta didik memilih jumlah soalnya adalah 50 soal. Waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan satu soal peserta didik memilih waktu yang standar, namun bergantung pada tingkat kesulitan pada soal di dalam kuis tersebut. Peserta didik menyarankan untuk adanya petunjuk penggunaan agar memahami perintah dalam kuis tersebut.

Dalam pembuatan kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin, sebagian besar peserta didik memilih font (我爱你KaiTi) dengan warna

yang bagus dan jelas ketika dibaca. Sebagian besar peserta didik juga setuju jika adanya tampilan awal di dalam kuis dengan warna tersier agar lebih menarik, serta penambahan backsound music di dalam media.

Sebagian besar peserta didik memerlukan adanya gambar ilustrasi yang sesuai agar mudah memahami kosakata yang diberikan. Peserta didik juga setuju jika resolusi media dibuat dengan versi yang cukup tinggi, agar media dapat digunakan untuk seluruh versi smartphone android.

Hasil Wawancara Peserta Didik

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan pendidik bahasa Mandarin SMP Tritunggal Semarang untuk memperoleh data mengenai kesulitan mengajar bahasa Mandarin tingkat dasar dan ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengajarkan bahasa Mandarin?	Kesulitan pasti ada, terutama ketika menjelaskan kosakata yang abstrak yang sulit untuk dijelaskan. Namun saya mencoba semaksimal mungkin untuk menjelaskan dengan menggunakan media yang saya gunakan, sehingga siswa bisa memahami kosakata dengan baik.
2	Metode pembelajaran apa saja yang Anda gunakan dalam mengajarkan	Ada beberapa metode yang saya gunakan, yang pertama saya menggunakan metode ceramah,

	bahasa Mandarin?	metode jawab, dan metode latihan.	Tanya media belajar	Anda dalam dalam belajar mengajar kosakata Bahasa Mandarin?	Anda dalam dalam belajar mengajar kosakata Bahasa Mandarin?	
3	Media apa saja yang Anda gunakan dalam mengajarkan bahasa Mandarin?	Untuk media tentunya saya menggunakan buku HSK 2, ada dua buku yang saya gunakan. Yang pertama yaitu buku materi HSK 2 dan yang kedua buku latihan HSK 2. Untuk media pendukungnya saya menggunakan <i>flash Card</i> .	media saya	7	Bagaimana tampilan kuis interaktif Pilihan Ganda yang Anda harapkan?	Yang saya harapkan adalah kuis tersebut dibuat semenarik mungkin, ada sesuatu yang unik dalam kuis tersebut. Jika bisa untuk soal lebih diperbanyak lagi.
4	Menurut Anda, bagaimana cara Anda mengajarkan kosakata bahasa Mandarin?	Menggunakan buku ajar dan buku latihan HSK 2, disertai dengan menggunakan <i>flash card</i> sebagai media pendukung dalam mengajar.		8	Menurut Anda, apakah kosakata yang dimuat dalam kuis interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin harus sesuai dengan HSK?	Ya, karena materi yang kami berikan untuk peserta didik menggunakan buku HSK 2 sebagai acuan belajar di tingkat SMP dan SMA.
5	Media seperti apa yang Bapak/Ibu harapkan dalam pelajaran bahasa Mandarin?	Media yang saya harapkan yaitu media yang interaktif dan inovatif sehingga bisa memotivasi peserta didik dalam belajar bahasa Mandarin untuk peningkatan kosakata.		9	Bagaimana menurut Anda, jika kuis dikemas menjadi sebuah aplikasi <i>android</i> ?	Sangat bagus, apalagi sekarang anak – anak sudah banyak yang menggunakan <i>handphone</i> . Jadi, akan lebih terbantu dengan adanya kuis tersebut.
6	Bagaimana menurut Anda, jika ada pengembangan media pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin untuk membantu	Menurut saya bagus, mungkin akan menjadi sarana baru yang menyenangkan bagi peserta didik. Walaupun kuis berupa soal pilihan ganda, namun akan menjadi media yang unik dan interaktif		10	Menurut Anda, apakah ada saran untuk kuis interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin?	Harus ada petunjuk penggunaan yang jelas sebelum mengerjakan kuis, hanzi harus jelas dan tampilan untuk lebih dirapikan lagi.

Kesimpulan dari hasil wawancara dengan pendidik, dapat dideskripsikan bahwa pendidik membutuhkan media tambahan dalam mengajar khususnya mengajarkan kosakata yang disesuaikan dengan standar kompetensi yang telah ditentukan. Pendidik mengharapkan media

kuis interaktif yang dikembangkan memuat petunjuk penggunaan, materi yang sesuai, kosakata yang sesuai, dan animasi yang mendukung.

Prototipe Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin

Pengembangan kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Meskipun dalam pembuatannya ada beberapa hal yang dipertimbangkan dan disesuaikan, akan tetapi hasil analisis kebutuhan tetap dijadikan acuan dalam pengembangan kuis interaktif.

Tampilan Awal Pembukaan

Halaman pembuka diawali dengan tampilan full screen dan background berwarna merah dengan pemandangan siluet. Yang terdiri dari logo Mandarin Interactive Media yang dikelilingi lingkaran berputar dan tombol "START".



Gambar 1. Tampilan Awal

Tampilan Menu Awal

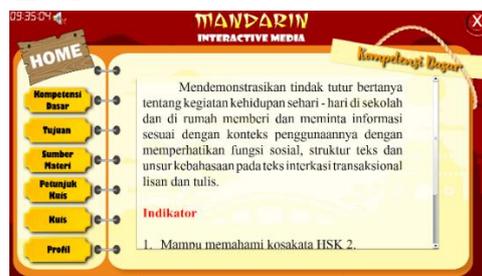
Pada menu utama terdapat teks "Selamat Datang", tombol, Home, tombol Kompetensi Dasar, tombol Tujuan, tombol Sumber Materi, tombol Petunjuk Kuis, tombol Kuis, tombol Profil, tombol Keluar, tombol on atau off music, Jam Digital, dan teks Mandarin *Interactive Media*.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu Kompetensi Dasar

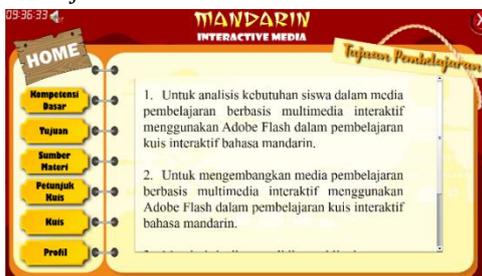
Halaman Kompetensi Dasar muncul apabila tombol "Kompetensi Dasar" yang terdapat pada halaman menu utama diklik. Halaman Kompetensi berisi kompetensi yang harus dicapai meliputi: Kompetensi dasar, dan Indikator.



Gambar 3. Tampilan Menu Kompetensi Dasar

Tampilan Menu Tujuan

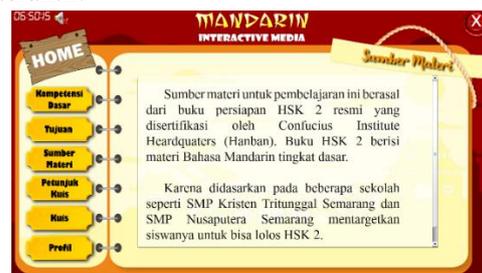
Halaman Tujuan muncul apabila tombol "Tujuan" yang terdapat pada halaman menu utama diklik. Halaman tujuan berisi tujuan dari peneliti tentang pengembangan media pembelajaran.



Gambar 4. Tampilan Menu Tujuan

Tampilan Sumber Materi

Halaman Sumber Materi muncul apabila tombol "Sumber Materi" yang terdapat pada halaman menu utama diklik. Halaman tujuan berisi sumber materi dari pembuatan kuis interaktif.



Gambar 5. Tampilan Sumber Materi

Tampilan Menu Petunjuk Pengguna

Halaman petunjuk penggunaan muncul apabila tombol “Petunjuk Penggunaan” yang terdapat pada halaman menu utama diklik. Halaman petunjuk penggunaan berisi langkah – langkah dalam mengoperasikan media pembelajaran dari mulai menjalankan media pembelajaran sampai dengan mengoperasikan isi dari media pembelajaran.



Gambar 6. Tampilan Menu Petunjuk Pengguna

Tampilan Awal Kuis

Pada tampilan awal kuis, sebelum menjawab soal – soal kuis harus mengisi nama dan nomor absen terlebih dahulu. Setelah mengisi nama dan nomor absen selesai, kemudian klik tombol “Mulai”.



Gambar 7. Tampilan Awal Kuis

Tampilan Kuis Soal Pilihan Ganda

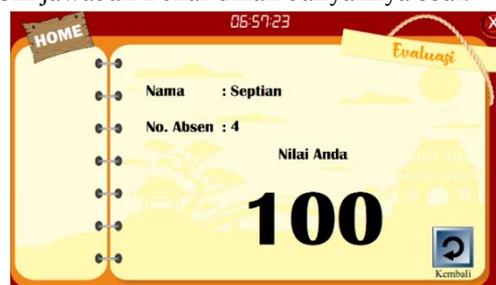
Tampilan soal pilihan ganda berisi tombol pilihan jawaban A, B, C, dan D. Untuk memilih jawaban dengan cara klik salah satu tombol jawaban. Kemudian akan muncul poin sementara sesuai jawaban yang dipilih Benar atau Salah. Jika jawaban Benar akan mendapat 1 (satu) poin per soal. Jika jawaban Salah tidak mendapatkan poin. Setelah menjawab soal, lalu klik tombol panah untuk ke soal selanjutnya.



Gambar 8. Tampilan Kuis Soal Pilihan Ganda

Tampilan Hasil Kuis Pilihan Ganda

Setelah selesai menjawab semua soal kuis pilihan ganda, maka akan terlihat skor akhir dari poin jawaban Benar dikali banyaknya soal.



Gambar 9 Tampilan Hasil Kuis Pilihan Ganda

Tampilan Menu Profil Pengembangan

Tampilan pada halaman profil berisi foto dan identitas pengembang media pembelajaran. Halaman tersebut apabila tombol “Profil” pada halaman menu utama diklik.



Gambar 10. Tampilan Menu Profil Pengembangan

Hasil Validasi dan Saran Perbaikan terhadap Prototipe Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin

Setelah menyelesaikan penyusunan prototype kuis interaktif Pilihan Ganda bahasa Mandarin, maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap media kuis tersebut. Menurut Emzir (2011:273), validasi produk

dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang kita buat dengan forum diskusi, dengan terlebih dahulu peneliti mempresentasikan desain produk yang dibuatnya. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi bahasa Mandarin dan ahli media dalam bidang desain. Adapun kategori untuk penilaian prototype kuis interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Validasi Prototipe

Skor	Rentang Nilai	Kategori
4	86-100	Sangat layak/sangat sesuai
3	71-85	Layak/sesuai
2	56-70	Tidak layak/tidak sesuai
1	41-55	Sangat tidak layak/sangat tidak sesuai

Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh ahli materi bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang, Ibu Anggraeni, S.T.,MTC SOL. Validasi oleh ahli materi meliputi empat aspek, yaitu (1) aspek kelayakan isi, (2) aspek kelayakan sajian, (3) aspek kontekstual, dan (4) aspek kelayakan bahasa.

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin

Aspek	Indikator Penilaian	Nilai
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar dan HSK	85
	Keakuratan Materi	83,5
	Kemutakhiran Materi	83,5
	Mendorong rasa keingintahuan	85
	Teknik Penyajian	85

Kelayakan Penyajian	Penyajian Materi Pembelajaran Pendukung Penyajian	85
	Koherensi dan keruntutan alur pikir	82
Kontekstual	Hakikat Kontekstual	85
	Komponen Kontekstual (Konstruktivisme, <i>Inquiry, Question</i> dan <i>Modelling</i>)	85
Kelayakan Bahasa	Lugas Komunikatif	82
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	85
	Penggunaan Istilah	85
Rata-rata keseluruhan		84,4

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, media Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin mendapatkan nilai rata-rata dari ahli materi secara keseluruhan yaitu 84,4 yang berarti media masuk dalam kategori sesuai/layak sesuai dengan skor 3 (rentang nilai 71-85). Hal ini berarti media Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin dinyatakan sesuai/layak digunakan baik dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kontekstual, dan aspek kelayakan bahasa dengan beberapa perbaikan agar media dapat menjadi lebih maksimal untuk digunakan.

Validasi Ahli Media

Validasi desain produk media dilakukan oleh Bapak Wandah Wibawanto, S.Sn., M.Ds. selaku dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang. Validasi oleh ahli media meliputi 3 aspek, yaitu (1) aspek perangkat lunak, (2) aspek tampilan, dan (3) aspek visual.

Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin

Aspek	Butir Penilaian	Nilai
Perangkat Lunak	Maintainable	86
	Usability	80
Tampilan	Kompabilitas	86
	Kejelasan dokumentasi program media	80
	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	86
	Komposisi dan kombinasi warna template	80
	Keserasian warna <i>background</i> dengan tulisan	80
	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan	86
	Ketepatan pemilihan latar musik	88
	Ketepatan tombol dan penempatannya	80
	Sederhana dan memikat	80
	Kejelasan petunjuk penggunaan program	86
Visual	Kemudahan navigasi pada setiap layer/scene	80
	Kemudahan penggunaan tombol	80
	Sistematika kuis	81
	Rata – rata keseluruhan	82,53

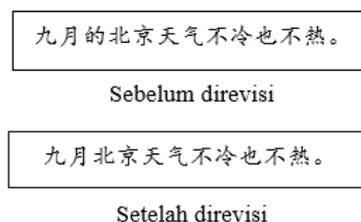
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin mendapatkan nilai rata – rata dari ahli media secara keseluruhan yaitu 82,53 yang masuk dalam kategori sesuai/layak dengan skor 3 (rentang nilai 71-85). Hal ini berarti media kuis interaktif pilihan ganda bahasa mandarin layak digunakan baik dari aspek

rekayasa perangkat lunak, aspek tampilan dan aspek visual dengan adanya revisi.

Perbaikan Terhadap Desain Produk Media Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin

Desain prototipe media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai dengan saran – saran maupun masukan para ahli. Berdasarkan saran dan masukan ahli, terdapat perbaikan dalam aspek kelayakan bahasa. Ahli materi menyarankan agar untuk memperbaiki bagian kalimat pertanyaan yang kurang tepat, supaya peserta didik mudah memahami setiap kalimat pertanyaan dengan baik. Ahli media menyarankan untuk menambahkan beberapa fitur, yaitu penambahan fitur kosakata beserta audio pelafalan supaya tidak monoton dan penambahan fitur bahasa lain (bahasa Indonesia), dan perbaikan peletakan tombol agar lebih konsisten.

Perbaikan Aspek Kelayakan Bahasa



Gambar 11. Perbaikan Kalimat Pertanyaan

Tampilan pada gambar di atas adalah memperbaiki kalimat yang kurang tepat, yaitu menghilangkan kata “的” pada kalimat tersebut. Perbaikan disesuaikan dengan saran ahli materi.

Perbaikan pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak



Sebelum revisi



Setelah revisi



Sebelum revisi

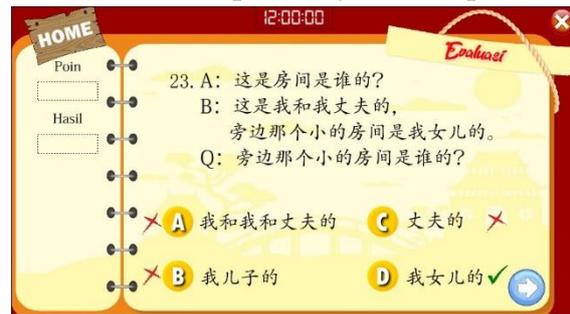


Setelah revisi

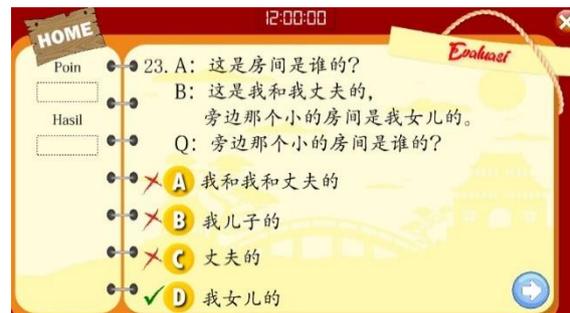
Gambar 12 Perbaikan Penambahan Fitur Media

Tampilan pada gambar di atas adalah menambahkan fitur kosakata beserta audio pelafalannya, penambahan fitur bahasa lain dan contoh kalimatnya. Perbaikan disesuaikan dengan saran dari ahli media.

Perbaikan Pada Aspek Kelayakan Tampilan



Sebelum direvisi



Setelah direvisi

Gambar 13. Perbaikan Peletakan Tombol

Tampilan pada gambar di atas adalah memperbaiki peletakan tombol agar lebih konsisten. Perbaikan disesuaikan dengan saran dari ahli media.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin berbasis Adobe Flash CS6 menunjukkan hasil guru dan siswa menghendaki media yang berisi beberapa komponen sebagai berikut: (1) SK dan KD yang memuat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui bantuan media Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin, (2) tujuan media kuis interaktif yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakta bahasa Mandarin (3) kosakata diambil dari materi bahasa Mandarin tingkat dasar yaitu HSK 2, (4) media menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantar, (5) evaluasi kuis berisi latihan soal dari bab 1 sampai bab 5 dari buku materi HSK 2. (6) dan profil pengembang media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin berbasis Adobe Flash CS6 .

Pengembangan media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin dibuat menggunakan aplikasi berbasis Adobe Flash CS6 yang mana sebelumnya hanya dapat dioperasikan laptop atau komputer, kemudian peneliti mengemas media dalam bentuk sebuah aplikasi android agar peserta didik juga dapat mengoperasikan media tersebut, sehingga media dapat dioperasikan di manapun dan kapanpun.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin mendapat nilai rata – rata 84,4 yang berarti media masuk dalam kategori layak/sesuai dengan skor 3 (rentang nilai 71 – 85). Adapun saran perbaikan dari ahli materi yaitu memperbaiki bagian kalimat pertanyaan yang kurang tepat, supaya peserta didik mudah memahami setiap kalimat pertanyaan dengan baik. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin mendapat nilai rata – rata 82,53 yang berarti media masuk dalam kategori layak/sesuai dengan skor 3 (rentang nilai 71-85). Adapun saran perbaikan dari ahli media yaitu sebagai berikut : (1) Penambahan fitur kosakata beserta audio pelafalan supaya tidak monoton dan penambahan fitur bahasa lain (bahasa Indonesia), (2) memperbaiki peletakkan tombol agar lebih konsisten.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Sunyoto. 2010. “Adobe Flash + XML= Rich Multimedia Application”, Andi Offset, Yogyakarta.
- Emzir. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. Jakarta: Rajawali Pers
- Hasan, Iqbal. 2006. Analisis Data Penelitian dengan Statistik. Jakarta: Bumi Aksara
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. 1992. Instrumen Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.