



Pengembangan Media Balok Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata pada Siswa Kelas 6B SD Tunas Harum Bangsa

Amartya Elang Permata Wardhana[✉], Anggraeni Anggraeni, Rina Supriatnaningsih, Sheyra Silvia Siregar

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

Info Artikel

Keywords:

Learning media, Word block, Vocabulary, Chinese language

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan dengan hasil observasi media pembelajaran di SD Tunas Harum Bangsa masih kurang dan sering menggunakan media yang berulang-ulang yang menjadikan siswa mudah bosan dalam pembelajaran kosakata bahasa mandarin. Untuk meningkatkan siswa menguasai kosakata bahasa mandarin diperlukan media yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa seperti belajar sambil bermain. Media pembelajaran tidak semuanya bisa digunakan untuk belajar sambil bermain. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media yang berupa balok kata. Tujuan penelitian ini, yaitu 1) Menganalisis kebutuhan siswa terhadap media balok kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas 6B SD Tunas Harum Bangsa, 2) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media balok kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas 6 B SD Tunas Harum Bangsa, dan 3) Mendeskripsikan validasi para ahli terhadap media Pembelajaran balok kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas 6B SD Tunas Harum Bangsa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan lima tahapan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi desain. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, menunjukkan bahwa siswa menerima adanya pengembangan media baru yang kreatif dan inovatif yang setiap sisi terdapat kosakata yang sedang dipelajari. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 87,5 dengan skor 4 yang dikatakan media sangat layak digunakan, sedangkan hasil validasi materi mendapatkan nilai rata-rata 88 dengan skor 4 yang termasuk dalam kategori sangat sesuai untuk digunakan. Setelah itu, media diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli pada aspek tampilan media.

Abstract

This research is based on the results of observations of learning media at SD Tunas Harum Bangsa that is still lacking and often uses media that repeatedly makes students easily bored in learning Mandarin vocabulary. To improve students' mastery of Mandarin vocabulary, creative and innovative media are needed. With the existence of interesting learning media will make students like learning while playing. Not all of the learning media can be used to learn while playing. Based on these problems, the researchers developed media in the form of word blocks. The aims of this study are 1) to analyze the students' needs for word block media to improve vocabulary mastery in grade 6B SD Tunas Harum Bangsa, 2) to describe the procedure for developing word block media to improve vocabulary mastery in grade 6B SD Tunas Harum Bangsa, and 3.) Describe the validation of experts on word block learning media to improve vocabulary mastery in 6B grade students of SD Tunas Harum Bangsa. This study uses the Research and Development (R&D) method with five stages, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, and 5) design revision. Based on the results of the needs analysis, it shows that students accept the development of creative and innovative new media in which on each side there is a vocabulary that is being studied. The results of validation by media experts get an average value of 87.5 with a score of 4 which is said to be very suitable for use, while the results of material validation get an average value of 88 with a score of 4 which is included in the very suitable category for use. After that, the media was improved according to the advice given by the experts on the aspect of media display.

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B9 Lantai 2 FBS UNNES
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: amartvatata12@gmail.com

PENDAHULUAN

Di Indonesia, kebutuhan akan kemampuan bahasa Mandarin sudah mulai terlihat. Banyak sekolah saat ini sudah melibatkan bahasa Mandarin dalam kurikulumnya, termasuk Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran bahasa Mandarin di Indonesia di masa ini berkembang pesat. Banyak sekolah telah memakai bahasa Mandarin untuk mata pelajaran wajib. Tidak hanya jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), bahasa Mandarin bahkan diajarkan di Sekolah Dasar (SD) maupun Taman Kanak-kanak (TK) (Hari, 2014).

Pelajaran bahasa Mandarin pada jenjang sekolah dasar (SD) merupakan tantangan bagi pendidik dalam memberikan materi untuk anak sekolah dasar. Pendidik harus bisa menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan menarik perhatian pada anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar masih terbilang suka dengan bermain. Oleh sebab itu, pendidik diharuskan membuat lebih kreatif lagi dalam proses belajar mengajar. Anak sekolah dasar sudah mulai diajarkan tentang kosakata, secara disengaja kosakata ini sudah dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran bahasa Mandarin dilakukan untuk meningkatkan aspek keterampilan berbahasa meliputi menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Dari keempat aspek keterampilan tersebut bisa tercapai jika didukung oleh penguasaan kosakata. Kosakata memiliki peran yang sangat-sangat penting dalam berbahasa, sebab semua bahasa yang telah dialami tentu akan membutuhkan penguasaan kosakata (Mintowati, 2017).

Kosakata adalah hal paling dasar ketika mempelajari suatu bahasa. Seseorang yang penguasaan kosakata hanya terbatas akan lebih kesulitan untuk mengungkapkan dan menerima pikiran orang lain. Dengan penguasaan kosakata yang luas, peserta didik bisa berpengaruh pada pemikiran dan kreativitasnya dalam proses belajar bahasa Mandarin. Semakin kaya pengetahuan kosakata maka akan semakin trampil dalam berbahasa. Dengan demikian,

penguasaan kosakata sampai tingkat dasar penting untuk komunikasi lisan dan tulisan. Belajar bahasa Mandarin sebagian harus diperhatikan yaitu, huruf Mandarin (hanzi), pinyin, nada, vocal, konsonan serta arti. Menguasai semua ini tidak mudah bagi anak jenjang SD, sebab belajar bahasa Mandarin adalah suatu hal yang baru sehingga pendidik memerlukan kreatifitas dalam menyampaikan materi melalui media yang tepat (Kuntari, 2020).

Media dan bahan merupakan satu kesatuan tidak dapat dipisahkan, terutama bagi seorang pendidik yang mengajar di jenjang sekolah dasar. Dengan penggunaan media serta pemilihan materi yang menyenangkan juga bisa membangun siswa akan lebih semangat mempelajari bahasa Mandarin. Kriteria seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran pada tingkat SD adalah harus mudah dipahami, dapat diketahui oleh peserta didik, tidak menjadikan peserta didik bosan dengan media tersebut (Suparlan, 2020).

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara, alat, dan sarana untuk proses belajar untuk merubah siswa menjadi peserta didik yang kreatif dan dinamis. Media juga bisa membantu peserta didik membentuk pengalaman dalam belajar. Media pembelajaran yang berbentuk permainan dapat menghilangkan kebosanan saat belajar, dapat mengatasi urusan dengan keadaan senang, mainan bisa membuat antusias dalam kerja sama antar peserta didik, membuat peserta didik termotivasi dalam belajar, dan dapat mendorong pendidik membuat media pembelajaran semakin kreatif dan inovatif (Kuntari, 2020).

Media pembelajaran difungsikan untuk menambah kualitas belajar peserta didik, dengan begitu semakin menambah minat media pembelajaran yang digunakan akan semakin menambah motivasi belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan media pembelajaran pada wujud mainan, peserta didik bakal akan terdorong dan semangat saat mempelajari bahasa Mandarin, dan memudahkan peserta didik untuk menguasai kosakata yang sedang dipelajari. Kosakata merupakan peran penting untuk menguasai bahasa, dengan penguasaan kosakata

yang baik dan benar sangat berpengaruh pada keterampilan berbahasa. Melalui adanya media belajar menjadi menambah daya tarik serta tidak mudah membosankan untuk siswa. Tidak hanya itu saja, media pembelajaran juga bisa meningkatkan kreatifitas anak peserta didik. Media pembelajaran dalam bentuk permainan membuat lebih efisien dan efektif dalam proses belajar mengajar (Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Kepala Sekolah SD Tunas Harum Bangsa, sekolah ini merupakan sekolah tiga bahasa yakni bahasa Indonesia, bahasa Mandarin, dan bahasa Inggris. Sekolah ini lebih ditekankan untuk belajar bahasa Mandarin, dari mulai kelas 1 sudah diajarkan bahasa Mandarin hingga kelas 6 SD. Tujuan sekolah SD Tunas Harum Bangsa menekankan pada bahasa Mandarin adalah agar keturunan Tionghoa di Indonesia tidak meninggalkan akar budayanya. SD Tunas Harum Bangsa sebelum pandemi Covid-19 sering mendatangkan native speaker asli dari Tiongkok untuk pembelajaran bahasa Mandarin yang benar dan bahasa lisan yang tepat. Sekolah ini menuntut agar peserta didik lebih menguasai bahasa Mandarin.

Setelah melakukan observasi dengan koordinator guru bahasa Mandarin bahwa di SD Tunas Harum Bangsa untuk kelas 1,2, dan 3 50% menggunakan bahasa Mandarin dan 50% menggunakan bahasa Indonesia, sedangkan kelas 4,5, dan 6 70% menggunakan bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia hanya 30%. Sekolah ini mempunyai buku pegangan dalam proses belajar mengajar, buku yang digunakan adalah buku Mandarin terbitan dari universitas Jinan. Menurut guru bahasa Mandarin dengan adanya panduan buku ini saja tidak membantu siswa menjadi paham tentang pembelajaran yang sedang dipelajari, sebagai pendidik harus mengembangkan media agar menarik siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

Dari masalah yang muncul tersebut, berdasar hasil wawancara dengan guru bahasa Mandarin pada SD Tunas Harum Bangsa khususnya kelas 6B, peneliti menemukan masalah yang terjadi di kelas. SD Tunas Harum Bangsa untuk pelajaran bahasa mandarin nilai

KKM 70, anak kelas 6B masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKM.

Pendidik lebih sering menggunakan PPT dalam proses pembelajaran, peserta didik merasakan bosan saat menggunakan media PPT. Setelah pendidik mencoba untuk menggunakan media permainan peserta didik lebih memperhatikan dan mudah menguasai kosakata. Akan tetapi Di SD Tunas Harum Bangsa hanya menggunakan media pembelajaran seperti flashcard dan domino card. Masih sedikit sekali model media pembelajaran yang digunakan di SD Tunas Harum Bangsa. Oleh karena itu, guru SD Tunas Harum Bangsa diharuskan bisa membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Setelah observasi, Peneliti dapat menyimpulkan siswa SD Tunas Harum Bangsa khususnya kelas 6B lebih suka pembelajaran menggunakan media permainan. Sebagai pendidik harus lebih mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa balok kata guna lebih memberikan semangat belajar dan antusias dalam menguasai kosakata yang sedang dipelajarinya.

Media balok kata ini dibuat dengan bahan kardus yang diselimuti flannel berbentuk balok. Setiap sisinya mengandung tulisan hanzi, pinyin, atau gambar sesuai dengan kosakata yang sedang dipelajari. Media balok kata ini dimainkan secara berkelompok di saat kegiatan pembelajaran. Cara bermainnya cukup mudah, peserta didik melempar balok kata lalu peserta didik dapat menebak tulisan apa yang tertulis di sisi atas balok tersebut. Peserta didik diharuskan bisa membaca dengan nada dan arti yang tepat. Media pembelajaran balok kata ini membuat peserta didik lebih mudah menghafal kosakata yang sedang dipelajarinya. Peserta didik juga dapat melafalkan nada yang benar, mengartikan kosakata dengan mudah, dan juga lebih mudah menghafal setiap kosakata.

Berdasarkan latarbelakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik agar media yang digunakan tidak hanya flashcard dan domino

card. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan permainan balok kata untuk pembelajaran bahasa Mandarin agar siswa semangat dalam meningkatkan pengetahuan dengan menggunakan media tersebut. Peneliti memilih mengembangkan media balok kata ini karena media tersebut belum pernah digunakan di SD Tunas Harum Bangsa dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul: “Pengembangan Media Balok Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada siswa kelas 6B SD Tunas Harum Bangsa”.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut (Hanafi, 2017) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang Pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan dan Pembelajaran

Research and Development (R&D) adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan, program maupun produk tertentu melalui tahapan desain, uji coba dan revisi untuk mencapai kualitas dan standar tertentu (Kamal, 2019).

Menurut (Rusmini, 2017) penelitian Pendidikan dan pengembangan Research and Development (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian Research and Development (R&D) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk penelitian sebelumnya

secara berkelanjutan, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan yang ideal sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan metode R&D adalah penelitian untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya hingga terjadi perubahan atau perkembangan yang sesuai dengan harapan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media Pembelajaran berupa balok kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata untuk siswa kelas 6B SD Tunas Harum Bangsa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melalui beberapa tahapan menghasilkan produk berupa balok yang terbuat dari kardus dan flannel berwarna hitam putih yang berukuran 20 cm. Langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum merancang suatu produk adalah mengumpulkan data dari beberapa sumber yang menentukan kebutuhan pengembangan balok kata ini. Data yang terkumpul kemudian digunakan sebagai dasar untuk pengembangan balok, terutama untuk membantu dalam pembuatan desain balok dan implementasinya.

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Balok Kata

Media balok kata adalah media 3 dimensi yang dibuat dengan bahan kardus yang diselimuti flannel berbentuk balok atau kubus. Media balok kata ini hampir sama dengan permainan melempar dadu.

Balok Kata

Media balok kata terbuat dari bahan dasar kardus yang diselimuti kain flannel berwarna hitam dan putih dengan ukuran 20 cm. Pada balok kata ini, terdapat 6 sisi untuk memasukkan kartu kosakata seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan balok kata

Kartu Kosakata

Kartu kosakata yang akan digunakan pada media balok kata. Desain kartu kosakata tersebut di bentuk lingkaran agar terlihat lebih menarik.

Penulisan hanzi, pinyin dan gambar sesuai dengan kebutuhan siswa. Kartu kosakata tersebut dibelakangnya dilapisi flannel agar terlihat tebal seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan kartu kosakata

Tempat Kartu Kosakata

Kartu kosakata diberi wadah atau tempat agar lebih rapi dan tidak berserakan saat

disimpan. Tempat kartu kosakata dibuat dengan menggunakan bahan dasar flannel dan diberi hiasan berwarna cerah agar terlihat menarik.



Gambar 3. Tempat kartu kosakata

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 Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Validasi oleh ahli meliputi dua aspek yaitu (1) aspek fisik dan (2) aspek tampilan (3). Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Nilai
1.	Aspek fisik	87,25
2.	Aspek tampilan	87
3.	Aspek bahasa	90
Rata-rata		87,5

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	88
2.	Aspek penyajian	88
3.	Aspek bahasa	88
Rata-rata		88

Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Saran yang diberikan oleh validator adalah (1) ukuran media lebih diperkecil dari 20 cm menjadi 17 cm, dan (2) warna setiap sisi diganti dengan warna lebih terang dan berwarna.

Hasil Revisi Media

Berdasarkan saran dari validator, perlu adanya perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Bagian yang perlu diperbaiki yaitu ukuran diperkecil menjadi 17 cm. Pada Gambar 4 terlihat tampilan balok kata sebelum direvisi.



Gambar 4. Tampilan balok kata sebelum revisi



Gambar 5. Desain balok kata setelah revisi

Ukuran media lebih diperkecil dari 20 cm menjadi 17 cm dengan alasan agar lebih fleksibel saat digunakan. Warna setiap sisi diganti dengan warna yang lebih terang dan berwarna agar menjadi lebih menarik.

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 kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafi. (2017). *KONSEP PENELITIAN R & D DALAM BIDANG PENDIDIKAN*. m(1989), 129–150.
- Hari, Y. (2014). *INTERPRETASI E-LEARNING SEBAGAI SUPPORT MEDIA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. 12(2), 77–83.
<https://doi.org/10.9744/informatika.12.2.77-83>
- Kamal, M. (2019). Research and Development (R & D) Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Tadribat / Drill. *Jurnal Al-Afkar*, VII(2), 1–22.

Kuntari, S. (2020). *Penguasaan kosakata bahasa mandarin siswa kelas vii smp islam athirah 2 makassar*. 23–27.

Mintowati, M. (2017). *PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN DI SEKOLAH: PENDEKATAN DAN METODE ALTERNATIF*. 1(1), 1–10.

Rusmini. (2017). *METODE PENELITIAN: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*.

Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311.

<https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113t>