

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA MANDARIN UNTUK KECAKAPAN MENULIS KOSAKATA
DI KELAS X SMA**

Susanna, Sutini Ibrahim, H. Syahwani Umar

Program Studi Magister TEP, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: susannafelis@yahoo.com

Abstrak: Salah satu pilihan bahasa asing di kurikulum pendidikan nasional adalah bahasa mandarin. Tingkat kesulitan tertinggi yang dialami siswa adalah pada kompetensi menulis. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran bahasa mandarin untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kosakata. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data antara lain wawancara, observasi, dan studi dokumen. Analisis datanya dengan menghitung persentase dari indikator penilaian dan deskripsi kualitatif. Langkah pengembangan multimedia diawali dengan menyusun preskripsi tugas belajar yang sesuai dengan karakteristik dan perilaku belajar siswa, merancang storyboard, dan dilanjutkan dengan pengembangan multimedia pembelajaran.

Kata Kunci: multimedia, preskripsi tugas belajar, storyboard

Abstract: One foreign language option in the national education curriculum is mandarin. The highest level of difficulty experienced by students is the writing competence. Therefore, the developmental research aimed at producing mandarin instructional multimedia to enhanced students competences in writing. The approach used in the developmental research employed a qualitative approach. Data collection techniques such as interviews, observation, and study documents. Analysis of the data by calculating the percentage of indicators and qualitative descriptions. Developmental Multimedia begins with preparing prescriptions of learning task in learning design based on characteristic and learning behavior of students, then design the storyboard, and continued with the development of instructional multimedia.

Keyword: multimedia, prescriptions of learning task, storyboard

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia. Bahasa berkembang seiring dengan majunya peradaban dan kebudayaan manusia. Dalam berkomunikasi antar bangsa atau antar negara, lazimnya digunakan bahasa internasional. Salah satu contoh bahasa internasional adalah bahasa mandarin. Menurut Scurfield dan Lianyi (1996: ix) bahasa mandarin merupakan suatu bahasa yang paling banyak dipakai orang di seluruh dunia. Meskipun terdapat

banyak bentuk pengucapan yang berbeda-beda, semuanya ditulis dengan cara yang sama. Di dalam dunia pendidikan di Indonesia, mulai tahun 2002 Depdiknas memulai penggunaan bahasa mandarin sebagai pilihan bahasa asing dalam kurikulum pendidikan nasional. Pelajaran Bahasa Mandarin diajarkan di sekolah dengan tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (1). Mampu menguasai dan menggunakan dengan baik Bahasa Mandarin, baik lisan maupun tulisan, (2). Memiliki kesadaran bahwa Bahasa Mandarin juga merupakan salah satu bahasa internasional yang banyak digunakan dalam masyarakat global, (3). Membuka wawasan peserta didik, bahwa dengan belajar Bahasa Mandarin mereka juga akan memperoleh pengetahuan tentang budaya dan tradisi masyarakat China.

Studi awal yang peneliti lakukan di Sekolah Menengah Atas Santu Petrus Pontianak menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Mandarin pada kecakapan menulis belum mencapai ketuntasan. Kesenjangan yang ditemukan adalah (1). Keluhan dari siswa tentang penulisan huruf mandarin yang rumit, karena tiap kata memiliki aturan sendiri dalam penulisannya, (2). Siswa mengalami kejenuhan dan kebosanan karena tidak ada media pembelajaran yang menarik, (3). Pembelajaran sangat tergantung interaksi guru-siswa, (4). Guru mengeluh kurangnya jam belajar karena harus mengikuti silabus, (5). Sekolah harus mengikuti aturan yang kaku dari peraturan dinas pendidikan.

Tujuan khusus penelitian adalah (1). Untuk mendapatkan preskripsi tugas belajar dalam menulis kosakata yang berkenaan dengan anggota tubuh, anggota keluarga, makanan dan alat makan, pakaian dan alat tidur, dan perlengkapan mandi, (2). Untuk mendapatkan rangkaian storyboard yang dimuat dalam media yang utuh dalam pembelajaran bahasa mandarin untuk perolehan kecakapan menulis, (3). Untuk mengetahui cara pengembangan multimedia pembelajaran bahasa mandarin untuk kecakapan menulis, (4). Untuk mendeskripsikan perilaku belajar siswa pada pelajaran Bahasa Mandarin dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Menurut Asyhar (2011: 7) "Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Di sini pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran." Gagne et.al (1992: 208) mengatakan media pembelajaran adalah "alat fisik yang mana sebuah pesan pembelajaran dikomunikasikan". Pengertian lain pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana dan Riyana, 2007:1). Smaldino,et.al(2005:25) mengatakan "An instructional system consists of a set of interrelated components that work together, effectively and reliably, within a particular framework to provide learning activities

necessary to accomplish a learning goal” yang artinya sebuah sistem pembelajaran terdiri dari sekumpulan komponen berhubungan yang bekerja bersama-sama secara efektif dan reliable dalam sebuah kerangka kerja untuk menyediakan aktivitas pembelajaran untuk menyelesaikan sebuah tujuan pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metoda, media dan evaluasi. Menurut Miarso (2011: 458) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, tetapi yang terpenting bukanlah peralatan tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan media tersebut. Intinya media pembelajaran merupakan wadah dari pesan. Materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Secara etimologis, multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi dalam bahasa latin artinya banyak atau bermacam-macam dan media berasal dari kata medium dalam bahasa latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Ze-Nian Li and Mark S. Drew (2004:3) mengatakan Multimedia consists of: applications that use multiple modalities to their advantage, including text, images, drawings (graphics), animation, video, sound (including speech) and most likely, interactivity of some kind. Beberapa definisi menurut beberapa ahli lainnya dalam (Suyanto, 2005:20-21) yaitu (1). Kombinasi dari komputer dan video, (2). Kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks, (3). Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar, (4). Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video, (5). Multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terdapat empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Jika tidak ada salah satu komponen maka bukan multimedia dalam arti yang luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi bukan

multimedia. Jadi, Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

Unsur yang terdapat dalam multimedia ada 5 komponen sesuai yang dijelaskan Hofstetter pada buku *Multimedia Literacy* (dalam Media Pendidikan Indonesia, www.m-edukasi.web.id) yaitu: suara, animasi, video, grafik, dan teks. Menurut Santyasa (2007:5-6) manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu (1). Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah, (2). Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya, (3). Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil, (4). Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya, (5). Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya, (6). Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya, (7). Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya, (8). Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya, (9). Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik, (10). Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan, (11). Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya, (12). Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung, (13). Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan), (14). Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek

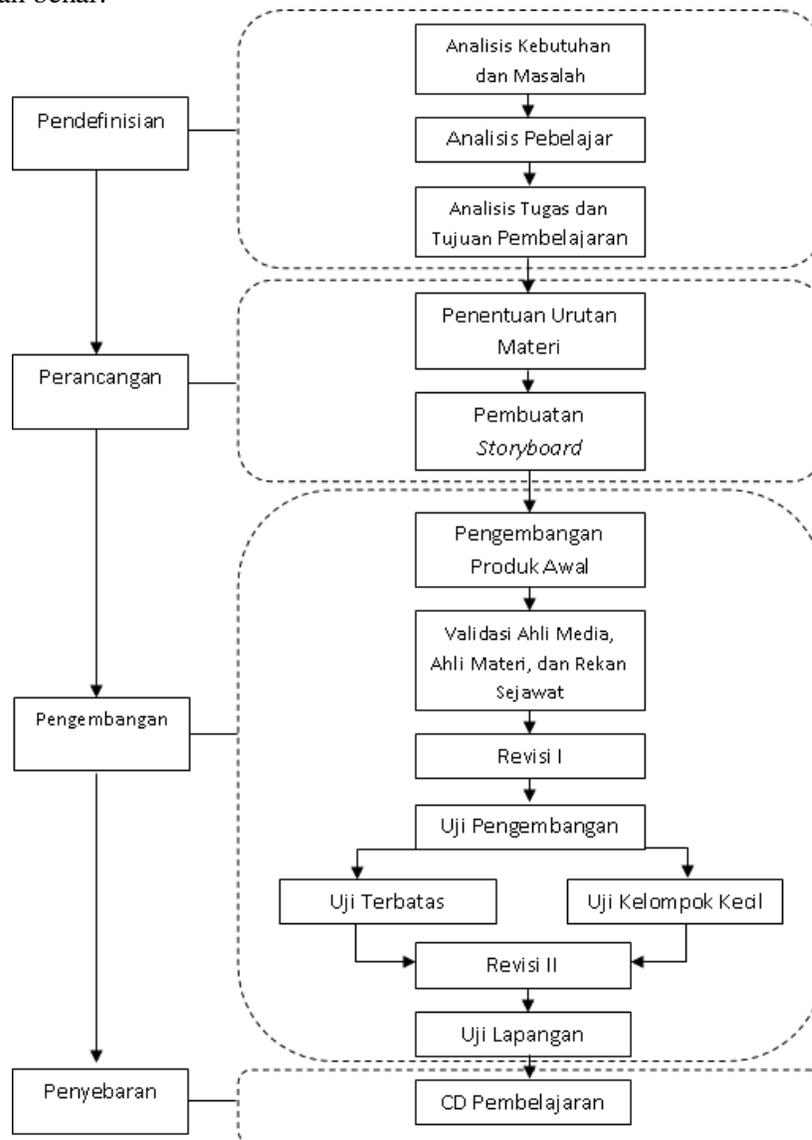
secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama, (15). Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

Beberapa teori belajar yang melandasi rancangan pembelajaran, diantaranya (1).Teori Behavioristik, Teori belajar ini memandang bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya stimulasi dan respon yang dapat diamati. Seseorang dianggap telah belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Dengan kata lain lebih menekankan pada hasil daripada proses belajar (Warsita, 2008: 66). (2). Teori Humanisme, menurut teori ini proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, dan realisasi peserta didik yang belajar secara optimal. Proses belajar dianggap berhasil apabila peserta didik telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori ini sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar itu sendiri (Warsita, 2008: 75), (3). Teori Kognitif, prinsip dari teori kognitif bahwa belajar melibatkan proses berpikir yang kompleks dan mementingkan proses belajar. Berdasarkan teori kognitif oleh Jean Piaget dalam (Asrori, 2008: 49-50) dikatakan bahwa peserta didik memiliki tingkat kemampuan sesuai dengan perkembangan usianya, (4). Teori Konstruktivisme, Konstruktivisme mengajarkan kepada kita ilmu tentang bagaimana anak manusia belajar. Mereka belajar mengkonstruksi (membangun) pengetahuan, sikap, dan keterampilannya sendiri, tidak dengan memompakan pengetahuan itu ke dalam otaknya (Warsita, 2008: 77). Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik (student oriented), guru sebagai mediator, fasilitator, dan sumber belajar dalam pembelajaran. Guru bertugas membangun dan membimbing peserta didik untuk belajar serta mengembangkan dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Yamin, 2012: 10). Menurut Mayer dalam (Reigeluth, 1999: 144-146) ada tiga kualifikasi level perolehan belajar dalam model pembelajaran konstruktivistik, yaitu (a) Level no learning (tidak belajar), pebelajar aktif secara fisik tapi secara mental tidak ada belajar. Pebelajar gagal untuk memperhatikan informasi yang masuk, (b).Level rote learning (belajar hafalan), Pebelajar mengingat dengan baik informasi penting dari suatu materi, tetapi kinerja pebelajar buruk apabila informasi tersebut diterapkan untuk memecahkan masalah baru, (c).Level constructivist learning (belajar membangun), Pebelajar berusaha untuk memahami informasi yang diberikan pada level ini pebelajar membangun mentalnya dengan aktif belajar, dimana pebelajar memiliki dan menggunakan beragam proses kognitif selama proses belajar. Proses kognitif utama meliputi : memperhatikan informasi yang relevan, mengorganisasi informasi sebagai pernyataan yang logis, dan mengintegrasikan pernyataan dengan pengetahuan yang ada, (5). Teori Sibernetik, menurut teori sibernetik belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran). Oleh karena itu, proses belajar akan sangat ditentukan oleh sistem informasi. Aplikasi sibernetik dikembangkan Landa yaitu model pendekatan algoritmik dan heuristik. Pendekatan belajar algoritmik menuntut peserta didik untuk berpikir secara sistematis, tahap demi tahap, linier,

dan konvergen. Sedangkan pendekatan heuristik menuntut peserta didik berpikir divergen, menyebar ke beberapa target sekaligus (Warsita, 2008: 76).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan. Peneliti mengembangkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran bahasa mandarin. Tujuannya adalah memudahkan pebelajar agar cakap dalam menulis huruf mandarin. Jenis penelitiannya dilakukan dalam bentuk deskriptif yang mempelajari masalah-masalah dalam menulis kata-kata Bahasa Mandarin dengan baik dan benar.



Gambar 1 Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menurut Seels&Richey dalam (Hobri,2009:1), penelitian pengembangan (developmental research) berorientasi pada pengembangan produk dimana proses

pengembangannya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhirnya dievaluasi. Menurut Sugiyono (2012:407), Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan (Tim Puslitjaknov, 2008:8). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Menurut Hobri (2009: 18), Model Thiagarajan terdiri dari empat tahap yang dikenal dengan model 4-D yaitu Definition (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Dissemination (Penyebaran) seperti pada gambar 1. Kelebihan model pengembangan ini adalah merupakan dasar untuk melakukan pengembangan perangkat pembelajaran dan tahap-tahap pelaksanaan dibagi secara detail dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat penelitian, kegiatan yang dilakukan pertama kali adalah wawancara terhadap guru dan siswa. Wawancara dilakukan kepada seorang guru mata pelajaran Bahasa Mandarin kelas X SMA Santu Petrus Pontianak dan 32 orang siswa kelas X SMA Santu Petrus Pontianak. Simpulan dari penelitian awal melalui proses wawancara terhadap guru dan siswa adalah bahwa peneliti merasa perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran untuk materi menulis huruf mandarin. Media yang sesuai berupa multimedia yang dapat menyajikan animasi menulis huruf mandarin, goresan serta urutan menulis huruf mandarin secara runtut, detil, dan jelas. Sehingga semua siswa dapat menggunakannya secara mandiri atau kelompok tanpa tergantung pada bimbingan guru, sekalipun waktu tatap muka relatif singkat.

Setelah mendapatkan data penelitian, langkah berikutnya adalah menyusun preskripsi tugas belajar. Preskripsi adalah resep yang dirancang secara khusus untuk menuntun siswa belajar secara mandiri dalam menulis kosakata bahasa mandarin. Preskripsi dikembangkan lagi menjadi prototipe. Dalam prototipe memuat preskripsi tugas belajar dan desain pesan yang terdiri dari perolehan belajar, isi belajar, model desain pesan, evaluasi, dan media. Prototipe inilah yang menjadi model awal dari media yang akan dibuat. Setelah menyusun prototipe maka berikutnya adalah merancang storyboard/papan cerita. Pada storyboard dijelaskan tampilan yang akan dimuat pada masing-masing bingkai (frame). Unsur yang akan dimuat dijelaskan disini, baik itu teks, gambar, animasi, dan audio yang akan dipakai. Langkah berikutnya adalah mengembangkan media. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran bahasa mandarin untuk kecakapan menulis ini dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi pemrograman Visual Basic, aplikasi pengolah gambar Adobe Photoshop, dan aplikasi pengolah video Corel Video Studio. Tampilan yang ada di dalamnya meliputi gambar, teks, video, dan audio. Setelah peneliti mengembangkan media pembelajaran, maka selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli dan rekan sejawat. Ahli dalam hal ini adalah ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi.

Hasil validasi ahli pembelajaran dan ahli media adalah 94.73%. Untuk hasil validasi ahli materi memperoleh skor 100%. Validasi juga dilakukan oleh rekan sejawat dan memperoleh skor 97.29%. Dengan melihat Skor akhir validasi yang berada dalam rentang 75-100%, maka multimedia pembelajaran ini memiliki kualitas baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli dan rekan sejawat, berikutnya dilakukan uji terbatas sebanyak dua kali yaitu uji oleh tiga orang siswa dan uji kelompok kecil oleh lima orang siswa. Dari perhitungan persentase kriteria media pada uji terbatas oleh tiga orang siswa diperoleh rata-rata hasil penilaian sebesar 98.24%. Sedangkan sari hasil uji terbatas pada kelompok kecil diperoleh rata-rata hasil penilaian sebesar 98.95%. Dengan melihat rata-rata skornya yang lebih dari 75% maka media yang dikembangkan masuk dalam kriteria baik. Oleh sebab itu tidak diperlukan perbaikan pada media tersebut sehingga layak untuk uji lapangan pada kelas besar.

Dari hasil uji coba kelas besar dengan jumlah siswa 32 orang diperoleh hasil observasi perilaku belajar dengan menggunakan lembar pengamatan dan rekaman audio dan video. Observer dan peneliti ikut mengamati seluruh perilaku belajar siswa ketika menggunakan multimedia pembelajaran menulis kosakata bahasa mandarin. Berikut rekapitulasi hasil pengamatannya adalah (a). Semua siswa sangat antusias ketika ditawarkan belajar dengan multimedia, (b). Sebagian besar siswa dapat langsung menjalankan multimedia pembelajaran dengan lancar dan bisa memahami cara menggunakan multimedia pembelajaran, (c). Ketika siswa menjalankan multimedia pembelajaran terlihat siswa begitu tertantang untuk mengeksplorasi setiap materi yang ditayangkan melalui multimedia pembelajaran dan berusaha untuk menuliskan kembali goresan setiap kosakata baik dengan membayangkan maupun ditulis di kertas, (d). Ada siswa yang menunjukkan ekspresi senyuman yang luar biasa ketika dapat menuliskan kembali goresan setiap kosakata yang ditampilkan pada multimedia pembelajaran padahal selama ini siswa tersebut jarang tersenyum, (e). Ada siswa lainnya lagi yang terus mencoba bahkan sampai berulang kali meskipun semua temannya sudah selesai belajar. Namun, siswa tersebut tetap berusaha sampai bisa/tuntas tanpa menghiraukan teman-temannya, (f). Semua siswa secara spontan langsung mengevaluasi dirinya sendiri dengan unjuk kemampuan menuliskan kembali kosakata tersebut pada selembar kertas, (g). Beberapa siswa menyukai menu multimedia yang bisa bebas dipilih sesuai dengan keinginannya belajar karena pada multimedia pembelajaran ini materi bisa dipilih oleh siswa, (h). Siswa yang selama ini dikenal paling takut mandarin menjadi termotivasi untuk mendalami mandarin setelah menggunakan multimedia pembelajaran ini, (i). Begitu pula dengan siswa yang selama ini sudah menyukai mandarin menjadi semakin terpicat dan terpukau dengan bahasa mandarin dan multimedia pembelajaran ini, (j). Tidak ada siswa yang merasa takut dan malu lagi untuk belajar bahasa mandarin karena multimedia ini bisa dijalankan sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing siswa bahkan bisa diputar berulang-ulang, (k). Siswa dapat menguasai kosakata mandarin dalam waktu singkat dengan bantuan multimedia pembelajaran ini karena didukung dengan animasi, teks, gambar, dan audio yang menarik, (l). Terjadi perubahan besar dalam perilaku belajar dimana pembelajaran

bahasa mandarin kini berpusat pada siswa dan siswa menjadi mandiri sehingga tidak ada lagi ketergantungan penuh pada guru. Dengan pembelajaran yang menggunakan multimedia guru berperan sebagai fasilitator.

Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa terjadi perubahan perilaku belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori dari Robert Gagne yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan kondisi eksternal yang bisa dimanipulasi sehingga hasil belajar siswa maksimal.

Selain itu pembelajaran menggunakan multimedia juga mendukung teori dari Santyasa yang mengatakan multimedia memungkinkan siswa mendengar suara yang sukar ditangkap, dalam hal ini adalah pengucapan kosakata mandarin dengan nada yang berbeda. Dengan multimedia ini siswa dapat belajar dengan kemampuan, minat, dan tempo masing-masing.

Penelitian ini juga menganut teori konstruktivistik untuk membangun sendiri pengetahuan, sikap dan kecakapannya. Siswa tidak hanya menghafal, namun bisa mentransfer informasi yang diperolehnya untuk pemecahan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan pendapat dari Seels dan Richey, penelitian ini masuk ke dalam kawasan pengembangan, karena berakar pada produksi media. Produk yang dibuat masuk ke dalam teknologi terpadu atau dikenal dengan multimedia pembelajaran yang memadukan beberapa jenis media.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah melakukan pengembangan multimedia pembelajaran dan penelitian guna menjawab masalah pada penelitian, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut (1). Preskripsi tugas belajar dalam menulis kosakata yang berkenaan dengan anggota tubuh, anggota keluarga, makanan dan alat makan, pakaian dan alat tidur, dan perlengkapan mandi tertuang dalam rancangan pembelajaran. Dalam memulai suatu rancangan pembelajaran, hendaknya peneliti mengetahui irama, gaya belajar, dan karakteristik pembelajar yang akan menggunakan media tersebut. Berikutnya adalah membuat prototipe. Dalam prototipe memuat preskripsi tugas belajar dan desain pesan yang terdiri dari perolehan belajar, isi belajar, model desain pesan, evaluasi, dan media. Prototipe inilah yang menjadi model awal dari media yang akan dibuat, (2). Profil tampilan storyboard dibuat sesuai dengan rancangan pembelajaran dan prototipe multimedia pembelajaran bahasa mandarin yang menjelaskan isi dari setiap bingkai. Setiap bingkai memuat unsur-unsur seperti teks, gambar, animasi, dan audio yang dikemas sedemikian rupa sehingga mendukung materi pembelajaran, (3). Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran digunakan aplikasi pemrograman Visual Basic, aplikasi pengolah gambar Adobe Photoshop, dan aplikasi pengolah video Corel Video Studio. Selama proses pengembangan perlu dilakukan validasi oleh berbagai pihak yang terlibat dan berkompeten seperti ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi, rekan sejawat, dan siswa. Dengan memiliki kriteria "baik", multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan menerapkan teori, konsep, model penelitian, analisis, dan teknologi yang terfokus untuk pembelajar agar terbentuk mental untuk belajar secara mandiri dengan mudah

dan menyenangkan serta mampu membangun konsep (konstruktivistik) belajar untuk dirinya sendiri dengan motto belajar sepanjang jaja, (4). Perilaku belajar siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran yang teramati oleh observer, diantaranya : (a). Semua siswa sangat antusias ketika ditawarkan belajar dengan multimedia, (b). Ada siswa yang menunjukkan ekspresi senyuman yang luar biasa ketika dapat menuliskan kembali goresan setiap kosakata yang ditampilkan pada multimedia pembelajaran padahal selama ini siswa tersebut jarang tersenyum, (c). Ada siswa lainnya lagi yang terus mencoba bahkan sampai berulang kali meskipun semua temannya sudah selesai belajar, (d). Semua siswa secara spontan langsung mengevaluasi dirinya sendiri dengan unjuk kemampuan, (e). Tidak ada siswa yang merasa takut dan malu lagi untuk belajar bahasa mandarin karena multimedia ini bisa dijalankan sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing, (f). Siswa dapat menguasai kosakata mandarin dalam waktu singkat dengan bantuan multimedia pembelajaran ini, (g). Terjadi perubahan besar dalam perilaku belajar dimana pembelajaran bahasa mandarin kini berpusat pada siswa dan siswa menjasi mandiri sehingga tidak ada lagi ketergantungan penuh pada guru. Dengan pembelajaran yang menggunakan multimedia guru berperan sebagai fasilitator.

Saran

Tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti adalah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran khususnya multimedia pembelajaran. Peneliti mengajukan saran untuk penelitian serupa guna meminimalkan kekurangan. Beberapa saran yang bisa diberikan adalah : (1). Perlu ketekunan dalam membuat dan mengumpulkan bahan pembuatan media misalnya gambar, animasi, video, dan suara/audio sehingga tampilan media menjadi menarik dan pembelajaran menjadi lebih bermakna serta tetap menyenangkan, (2). Perlunya dukungan dari berbagai pihak guna kesempurnaan media minimal dengan melibatkan beberapa orang ahli seperti ahli media, ahli pembelajaran, animator, desainer grafis, dan tempat rekaman audio yang memadai, (3). Pada saat uji lapangan, dibutuhkan kamera tersembunyi agar siswa tidak merasa sedang direkam sehingga proses pembelajaran lebih alamiah, (4). Pembelajaran membutuhkan ruangan kelas yang mendukung yaitu tersedia komputer/laptop dan perangkat multimedia seperti headset sehingga penggunaan multimedia pembelajaran bisa optimal dan tercapai ketuntasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. 2008. Psikologi Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Asyhar, R. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Gagne, R.M. 1984. Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran. Terjemahan oleh Munandir dan Handy Kartawinata. 1990. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pusat Antar Universitas.
- Gagne, R.M., Briggs L.J., & Wager W.W. 1992. Principles of Instructional Design. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich College
- Hobri. 2009. Metodologi Penelitian Pengembangan. Jember.

- Media Edukasi. 2012. Unsur Multimedia dalam Pembelajaran. <http://www.m-edukasi.web.id/2012/06/unsur-multimedia-dalam-pembelajaran.html> diakses tanggal 20 Desember 2012.
- Miarso, Y. 2011. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Edisi pertama. Cetakan ke-5. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Reigeluth, C. M. 1999. Instructional-Design Theories and Models. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Saukah, A & Waseso M.G.(Eds). 2005. Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Edisi keempat. Cetakan 1. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Santayasa, I.W.. 2007. Landasan Konseptual Pembelajaran. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007.
- Scurfield, E. & Liany S. 1996. Teach Yourself Beginner's Chinese. Terjemahan oleh Reny Limarga. 2000. Jakarta : Grasindo
- Seels, B.B & Richey R.C. Tanpa Tahun. Teknologi Pembelajaran. Terjemahan oleh Dewi S. Prawiradilaga, Raphael Rahardjo, dan Yusufhadi Miarso. 1994. Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta.
- Smaldino, S.E., Russel, J.D., Heinich R., & Molenda M.. 2005. (8th Ed). Instructional Technology and Media for Learning. New Jersey: Prentice Hall.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana C. 2008. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyanto. 2005. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Kemampuan Bersaing. Yogyakarta : Andi Offset.
- Tim Puslitjaknov. 2008. Metode Penelitian Pengembangan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Warsita, B. 2008. Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya). Jakarta: Rineka Cipta.
- Yamin, M. 2012. Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik. Jakarta: Referensi.
- Ze-Nian Li & Drew M.S.2004. Fundamentals of Multimedia. New Jersey: Prentice Hall.