

---

## PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN HSK 3 DENGAN MENGGUNAKAN PERANGKAT BERGERAK BERBASIS ANDROID

Yang Nadia Miranti, Galih Edy Nur Widyaningsih, Putrie Rahayuningtyas, Wandayani Goeyardi,  
Sebastian Nugraha Putra, Rosdiana

Program Studi Sastra Cina, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Jalan Veteran, Malang

Email: Sastracina\_ub@yahoo.com

---

### ABSTRAK

Model pembelajaran bagi pembelajar bahasa asing sekarang ini sudah lebih modern, salah satunya dengan menggunakan multimedia. Pengembangan multimedia semakin ditingkatkan bagi pembelajaran bahasa asing, begitu juga untuk pembelajaran bahasa Mandarin. Penelitian dan pengembangan multimedia android untuk pembelajaran HSK 3 menggunakan model Lee & Owen (2004). Subjek penelitian adalah mahasiswa kelompok peminatan Sastra Mandarin Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Prosedur pengembangan yang dilakukan meliputi; (1) *Assessment/Analisis*; (2) *Desain*; (3) *Pengembangan*; (4) *Implementasi*; (5) *Evaluasi (ADDIE)*. Pengembangan ini menggunakan Adobe Flash. Instrumen yang dihasilkan dievaluasi oleh mahasiswa Sastra Mandarin Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Jenis data yang dihasilkan berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini berupa angket tertutup, wawancara dan tes.

Hasil pengembangan produk yaitu multimedia pembelajaran berbasis *Mobile* berisi materi kosa kata *Hanyu Shuiping Kaoshi level 3* (HSK 3). Media yang dikembangkan dirancang sebagai media pembelajaran *offline* dan untuk mendapatkan *software* multimedia pembelajaran ini dapat diunduh di *Play Store* atau berupa *file APK* yang didistribusikan ke mahasiswa. Hasil validasi ahli materi dan ahli desain media menunjukkan kriteria sangat layak. Hasil tanggapan siswa perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan kriteria sangat efektif.

**Kata Kunci:** *pengembangan, multimedia, mobile learning, HSK 3*

---

### A. Pendahuluan

#### 1. Latar Belakang

Bahasa Mandarin sebagai bahasa yang saat ini sangat diminati oleh banyak kalangan, dikarenakan dampak bangkitnya China bagi negara-negara di dunia baik negara berkembang maupun negara maju menjadi sangat luar biasa sehingga mereka perlu membangun strategi dengan tanggapan untuk menghadapi tantangan itu (Shenkar, 2007:1). Seiring dengan berkembangnya bahasa Mandarin, pemerintah Tiongkok pun akhirnya membuat standar tes bagi penutur Bahasa Mandarin yang bukan penutur asli, tes ini dinamakan test HSK (*Hanyu Shuiping Kaoshi*). Tes ini merupakan tes yang berstandar internasional, diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Tiongkok. Sekarang ini, perusahaan di Indonesia dan di dunia, serta lembaga-lembaga pendidikan Bahasa Mandarin menggunakan

tes ini sebagai tolak ukur tingkat Bahasa Mandarin seseorang, begitupun halnya di Indonesia. Kebutuhan akan tes HSK semakin tinggi terutama sebagai syarat pendaftaran beasiswa Pemerintah Tiongkok, baik mahasiswa atau siswa SMA yang ingin meneruskan jenjang studi di Tiongkok harus memiliki HSK 3. Selain itu, perusahaan yang membutuhkan keahlian berbahasa Mandarin dan sekolah atau universitas yang mengajarkan Bahasa Mandarin sebagai jurusannya, semua membutuhkan penilaian tes HSK. Nilai yang dibutuhkan pun bervariasi sesuai dengan kebutuhan. Bagi mahasiswa Sastra Cina Universitas Brawijaya level HSK 3 ini dibutuhkan sebagai tolak ukur tingkat kemampuan mahasiswa semester V dimana target ini berasal dari kurikulum internasional pendidikan Bahasa Mandarin ( 国际汉语教学通用课程大纲, dibaca *Guójì hànyǔ jiàoxué tōngyòng kèchéng dàgāng*) bagi penutur asing selama 2 (dua) tahun, serta digunakan sebagai salah satu syarat untuk mengikuti seleksi beasiswa *Konfusius Institute* dari Pemerintah Tiongkok untuk training *non-degree* 1 (satu) tahun di salah satu universitas di Tiongkok.

HSK 3 merupakan tes kemahiran Bahasa Mandarin tingkat menengah, dimana mulai di HSK 3 ini bantuan penggunaan pelafalan *Hanyu Pinyin* sudah dihilangkan, soal tes HSK 3 terdiri dari tiga bagian yaitu : 听力, dibaca *Tīnglì* ‘menyimak’ (40 pertanyaan, waktu 35 menit) ; 阅读 dibaca *yú ài* ‘membaca’ (30 pertanyaan, waktu 30 menit) ; 书写 dibaca *shūxiě* ‘menulis’ (10 pertanyaan, waktu 15 menit) . Bagian menulis ini tidak terdapat di HSK 1 dan 2, sehingga pada HSK 3 ini membutuhkan keterampilan penulisan serta pengenalan karakter Tionghoa secara lebih baik. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran HSK 3 dengan memberikan materi yang menjadi titik kesulitan mahasiswa menggunakan media elektronik android antara lain penguasaan karakter China, nada dan tata bahasa.

Penggunaan android ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berlangsung di dalam kelas tetapi juga berlangsung di luar kelas. Dengan cara seperti ini penguasaan materi akan dapat lebih cepat terkuasai karena dimulai dengan pembelajaran melalui hal yang kecil untuk mendapatkan hal yang besar seperti yang dikemukakan Gagne dalam teori Implementasi pembelajarannya. Menurut Godwin-Jones (Wang&Leland: 2006), penggunaan perangkat mobile membuat pembelajaran Bahasa Mandarin menarik. Mereka menggambarkan dengan menggunakan satu jari untuk menuliskan karakter China di layar dan mengetik menggunakan pinyin untuk memasukkan karakter China yang unik dalam perangkat mobile.

Multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dosen dalam mengarahkan dan menyampaikan materi lebih banyak sesuai tujuan pembelajaran. Serta mengajak siswa agar dapat melakukan *individual learning*.

## **2. Rumusan Masalah**

Bagaimana proses dan hasil pengembangan perangkat android ini sehingga terintegrasikan dengan software android dan pembelajaran HSK 3?

## **3. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan perangkat android ini sehingga terintegrasikan dengan software android dan pembelajaran HSK 3.

## **4. Metode Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Lee & Owens (2004). Model pengembangan Lee & Owens (2004) dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu: (1) Model Lee & Owens merupakan suatu model pengembangan yang lengkap, sistematis, dan adaptif sesuai dengan perkembangan teknologi untuk kepentingan pendidikan, (2) model ini dirancang untuk pengembangan berbasis *Multimedia based instructional design*, (3) langkah-langkah dalam model ini berurutan dan kompleks, dan (4) dalam model ini terdapat komponen analisis yang kompleks yaitu analisis *front-end*.

## **B. Pembahasan**

### **1. Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar**

Pada saat mengajar, para dosen/guru sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar peserta didik atau pebelajar. Guru, dosen atau instruktur perlu memberikan pebelajar kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya pebelajar yang memperoleh kemudahan dalam belajar akan belajar lebih bergairan dan termotivasi. Menurut Gerlach & Ely, kita harus memiliki komitmen terhadap keberadaan media pembelajaran, dimana pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa dan didasarkan pada apa yang ingin dilakukan oleh pebelajar ingin menjadi apa. Jika media digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran (proses belajar dan mengajar), maka media itu harus dipilih dan digunakan karena media ini memiliki potensi untuk mempermudah belajar (Punaji:2005).

### **2. Prinsip Umum Penggunaan Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran yang dilakukan dosen/guru di kelas memerlukan kiat dan strategi yang berbeda-beda. Mengingat bahwa setiap isi materi memiliki ciri-ciri khusus sehingga pada penyajiannya juga memerlukan media yang berbeda. Hal yang terpenting untuk diingat adalah setiap peserta didik juga memiliki karakteristik unik dan berbeda untuk menangkap isi materi yang disajikan. Dalam buku Media Pembelajaran (Punaji:2005) dituliskan prinsip-prinsip umum media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- (1) Tidak ada media pembelajaran yang dapat menggantikan kedudukan dan peranan guru seratus persen dalam kelas.
- (2) Tidak ada media pembelajaran yang paing baik untuk mencapai semua tujuan pembelajaran.
- (3) Media adalah bagian itegral dari sistem pembelajaran.
- (4) Media apapun yang hendak digunakan, pastisipasi aktif dari pebelajar harus diutamakan.
- (5) Penggunaan media pembelajaran, bukanlah hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.
- (6) Pemilihan media pembelajaran hendaknya obyektif, artinya tidak berdasarkan kesenangan pribadi.
- (7) Penggunaan media yang banyak sekaligus justru akan membingungkan pebelajar saja.
- (8) Kebaikan dan keburukan media tidak hanya tergantung pada kekongkretan dan keabstrakkannya. Media yang kongkret wujudnya mungkin sukar dipahami siswa, tetapi sebaliknya media yang nampak abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat kepada pembelajar tentang pembelajaran itu.
- (9) Guru hendaknya kenal betul dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Karakteristik setiap media hendaknya dikuasai oleh guru.
- (10)Media apapun yang digunakan, diperlukan adanya persiapan yang teliti, cermat dan matang oleh guru.

### **3. Pengertian Multimedia Pembelajaran**

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh

pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

(1) Multimedia linier

Suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

(2) Multimedia interaktif

Suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

#### **4. Manfaat Multimedia Pembelajaran**

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- (1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
- (2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- (3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
- (4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
- (5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
- (6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

## 5. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut. (jatengklubguru.com)

- (1) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*,
- (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut.

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain

## 6. Android

Android adalah platform yang sangatlah lengkap baik dari segi sistem operasinya, aplikasi dan tools pengembangannya, market yang menyimpan berbagai aplikasi serta ditambah dengan berbagai dukungan oleh komunitas open source di dunia, sehingga Android berkembang pesat hingga saat ini, baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah device di dunia. Apakah anda pada Juni 2011 lalu Google mengumumkan bahwa rata-rata aktivasi Android device per hari mencapai setengah juta unit, begitu spesialnya dimata pecinta Android sehingga para pengguna smartphone memilih Android sebagai smartphone.

## 7. Karakteristik HSK 3

Materi yang akan dikembangkan yaitu pembelajaran kosakata yang digunakan di dalam HSK 3 jumlah kosakata yang diharapkan peserta tes menguasai 600 kosakata tunggal dan majemuk dalam bahasa mandarin. Sumber data kosakata HSK ini saya dari *download center* website "chinesetest.cn". Saya memilih HSK 3 ini karena HSK 3 merupakan HSK tingkat menengah, dimana mulai di HSK 3 ini bantuan penggunaan pelafalan *Hanyu Pinyin* sudah dihilangkan, soal tes HSK 3 terdiri dari tiga bagian yaitu : 听力, dibaca *Tīnglì* 'menyimak' (40 pertanyaan, waktu 35 menit) ; 阅读 dibaca *yuèdú* 'membaca' (30 pertanyaan, waktu 30 menit) ; 书写 dibaca *shūxiě* 'menulis' (10 pertanyaan, waktu 15 menit) . Bagian menulis ini tidak terdapat di HSK 1 dan 2, sehingga pada HSK 3 ini membutuhkan keterampilan penulisan serta pengenalan karakter Tionghoa secara lebih baik.

Isi mater yang diajarkan adalah kosakata itu sendiri disertai dengan ejaan pelafalan pinyin (ejaan standar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa mandarin secara international), penulisan karakter Tiongkok yang terdiri dari karakter yang telah disederhanakan. Selain itu akan disertakan pula suara pelafalan pinyin dari kosakata tersebut, dengan menggunakan referensi suara pelafal asli dari Tiongkok dengan tingkat pelafalan bahasa mandarin tingkat A2. Saya juga akan memberikan satu contoh kalimat yang dikembangkan dari kosakata tersebut, sehingga secara tidak langsung bisa mempelajari tata bahasanya. Melalui penguasaan kosa kata mahasiswa dapat lebih menguasai materi tes HSK 3 ini dengan lebih cepat.

**Hanyu Shuiping Kaoshi**, (huruf tradisional: 漢語水平考試; huruf sederhana: 汉语水平考试 ; pinyin : *Hànyǔ Shuǐpíng Kǎoshì*), disingkat **HSK** merupakan ujian standardisasi Republik Rakyat Tiongkok dalam kemahiran berbahasa (bahasa mandarin yang disederhanakan) bagi penutur bukan asli, yaitu mahasiswa asing, pendatang dari luar, dan anggota kelompok etnis minoritas di China.

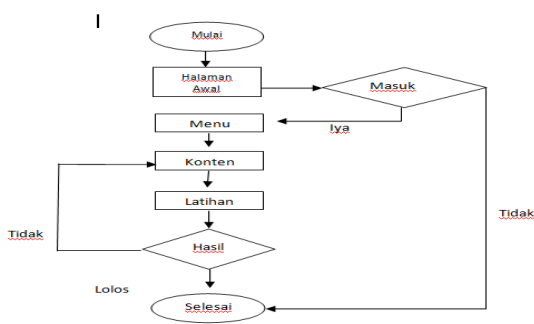
Multimedia pembelajaran HSK 3 ini komponennya terdiri atas :

- (1) Aksara Tionghoa, disebut Hanzi (simplified Chinese: 汉字; traditional Chinese: 漢字)
- (2) *Hànyǔ Pīnyīn* (汉语拼音, arti harafiah: "bunyi bersama bahasa") atau sering disingkat *Pīnyīn* (拼音, arti harafiah: "penggabungan bunyi") dalam bahasa Mandarin adalah sistem romanisasi (notasi fonetis dan alih aksara ke aksara Latin) untuk bahasa Mandarin yang digunakan di Republik Rakyat Tiongkok, Taiwan, Malaysia, dan Singapura.
- (3) Terjemahan bahasa Indonesia dari kamus Bahasa Mandarin.

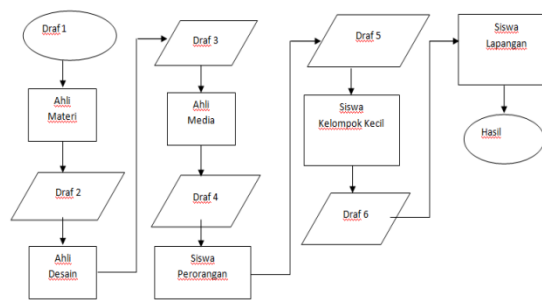
- (4) Bunyi pelafalan yang sudah memadukan nada dalam pelafalan Beijing Utara, dengan standarisasi peraturan mengenai perubahan nada.
- (5) Perluasan kosakata yang menggunakan radikal penunjuk makna atau radikal penunjuk bunyi (形声 dibaca *Xingshēng*) yang serupa sehingga mempermudah proses mengingat aksara Tionghoa yang dipelajari.

## 8. Kontrol Konfigurasi dan Siklus Reviu

Untuk memperoleh gambaran mengenai alur desain pembelajaran multimedia, maka perlu di desain ke dalam sebuah siklus *review* dan *flowchart* multimedia dapat dilihat seperti pada halaman berikut.



Bagan 1. *Flowchart* Mutimedia



Bagan 2. siklus *review*

## 9. Pengembangan dan Tahapan Produksi

Setelah mengumpulkan semua materi yang dibutuhkan, selanjutnya adalah memasuki tahap produksi dengan memadukan materi dan bahan yang telah disiapkan. Adapun *hardware* dan *software* yang digunakan dalam memproduksi media adalah:

- (1) *Hardware*, diantaranya: Monitor 17", CPU Intel Pentium 4 1.8 GHz, Memory 1 GB RAM, VGA 1 GB, Keyboard, Mouse.
- (2) *Software*, diantaranya: Adobe Flash cs 3 dan Corel Draw.

Adapun tahapan dalam produksi multimedia pembelajaran interaktif antara lain;

- (1) Menentukan materi
- (2) Membuat storyboard
- (3) Menentukan materi



- (4) Menbuat form
- (5) Memasukkan sound dalam library
- (6) Memasukkan materi kedalam form menggunakan adobe air dan adobe flash
- (7) Menghubungkan form
- (8) Menjalankan aplikasi
- (9) Membuat petunjuk penggunaan
- (10) Memasukkan aplikasi dari komputer

## C. Hasil Pengembangan

### 1. Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji coba ahli materi dapat dikelompokan menjadi tiga kriteria yaitu:

- (1) Sistem Aplikasi, berdasarkan hasil data uji coba ahli materi diperoleh bahwa kemudahan pemanfaatan multimedia berbasis *mobile learning* dalam penyampaian materi mencapai 100%, sedangkan kesesuaian teknik penyajian mencapai 100%. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.
- (2) Desain, berdasarkan hasil data uji coba ahli materi diperoleh bahwa kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan dalam multimedia berbasis *Mobile Learning* mencapai 100%, sedangkan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian waktu sajian dengan isi program, sistematika penyusunan materi, dan bahasa yang digunakan dalam materi mencapai 100%. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.
- (3) Konten, berdasarkan hasil data uji coba ahli materi diperoleh bahwa tingkat kejelasan suara dan kesesuaian jenis media dengan materi mencapai 100%, sedangkan kesesuaian karakter China dalam multimedia berbasis aplikasi *Mobile Learning* yang ditampilkan pada beberapa materi dapat memperjelas materi teks mencapai 100%. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.
- (4) Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli materi tersebut dapat diperoleh tanggapan sebagai berikut:
  - a. Sebaiknya ditambah latihan soal.
  - b. Sebaiknya huruf untuk karakter China mohon diperbesar dan dipertebal.

### 2. Ahli Desain Media

Berdasarkan hasil uji coba ahli media dapat dikelompokan menjadi tiga kriteria yaitu:

- (1) Sistem Aplikasi, berdasarkan hasil data uji coba ahli materi diperoleh bahwa tingkat kemudahan dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif mencapai 75%, sedangkan tingkat kemudahan persiapan sebelum multimedia digunakan mencapai 100%. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.
- (2) Desain, berdasarkan hasil data uji coba ahli media diperoleh bahwa kesesuaian cover CD dengan materi dan kelengkapan isi petunjuk pemanfaatan mencapai 100%, sedangkan sistematika penyusunan menu multimedia mencapai 75%. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.
- (3) Konten, berdasarkan hasil data uji coba ahli media diperoleh tingkat kelengkapan isi petunjuk pemanfaatan, kejelasan gambar, dan kejelasan materi mencapai 75%, sedangkan kejelasan video mencapai 100%. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli media tersebut dapat diperoleh tanggapan sebagai berikut adalah secara umum valid, sebaiknya diunggah ke cloud/playstore sehingga bisa terlihat performanya.

### 3. Tanggapan Mahasiswa

Berdasarkan tabel 4.5, hasil uji coba tanggapan mahasiswa dapat dikelompokan menjadi tiga kriteria yaitu:

- (1) Sistem Aplikasi, berdasarkan hasil data uji coba audien/ mahasiswa lapangan diperoleh bahwa dengan adanya contoh-contoh untuk memahami materi 汉字 hanzi pada HSK 3 membuat kalian tertarik untuk belajar HSK 3 sebanyak 32 mahasiswa menjawab sangat menarik sedangkan 7 mahasiswa menjawab menarik dan 1 mahasiswa menjawab cukup menarik. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.
- (2) Desain, berdasarkan hasil data uji coba audien/ mahasiswa lapangan diperoleh bahwa kemenarikan desain tampilan dalam multimedia sebanyak 29 mahasiswa menjawab sangat menarik, 7 mahasiswa menjawab menarik dan 4 mahasiswa menjawab cukup menarik. Dengan multimedia pembelajaran berbasis *Mobile Learning* ini mahasiswa mendapat kemudahan dalam belajar sebanyak 37 mahasiswa menjawab sangat mudah dan 1

menjawab mudah dan 2 mahasiswa menjawab cukup mudah. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.

- (3) Konten, berdasarkan hasil data uji audien/ mahasiswa lapangan diperoleh bahwa kemudahan memahami materi sebanyak 32 mahasiswa menjawab sangat mudah memahami, 7 mahasiswa menjawab mudah memahami dan 1 mahasiswa menjawab cukup mudah dipahami. Pemberian contoh antara karakter China (*Hanzi*) dalam multimedia pembelajaran berbasis *Mobile Learning* membantu dalam belajar sebanyak 39 mahasiswa menjawab sangat membantu dan 1 mahasiswa menjawab cukup membantu. Berdasarkan kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada 40 mahasiswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Ukuran font yang kurang besar sehingga mahasiswa yang memiliki ukuran layar smartphone agak kecil tidak bisa terlihat dengan jelas.
- Pemilihan jenis huruf kurang menarik.
- Materi yang disampaikan perlu ditambah.
- Perlu ditambah dengan latihan soal

#### 4. Produk Yang Telah Di Revisi

##### (1) Splash Screen (cover)

Menu *opening (cover)* merupakan menu pembuka dalam produk multimedia yang dikembangkan. Menu *splash screen* akan tampil dan langsung masuk ke menu utama secara otomatis.

Pada halaman ini terdapat sebuah tombol yaitu tombol masuk yang berwarna merah. Tombol masuk menuju ke halaman selanjutnya yaitu halaman menu utama.



Gambar 1: Halaman Awal (Cover)

## (2) Menu Utama

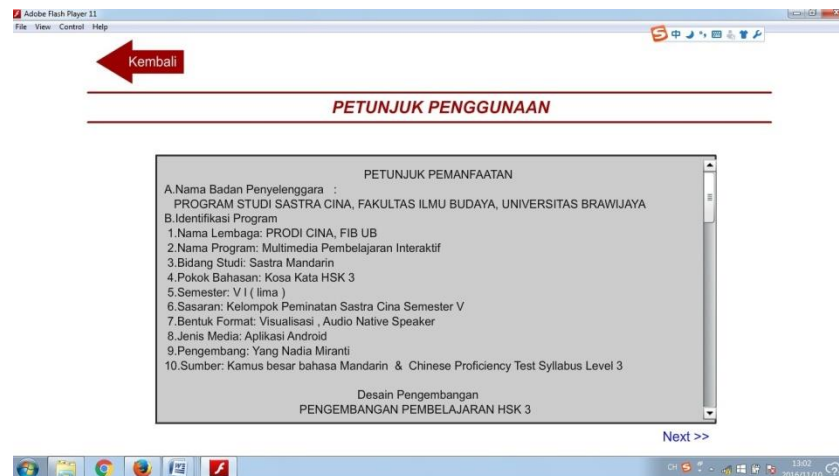
Pada menu utama produk multimedia media pembelajaran, terdapat beberapa bagian yaitu : (a) tombol petunjuk penggunaan, (b) tombol materi kata benda (c) tombol materi katakerja, (d) tombol materi kata sifat, (e) tombol materi kata ganti (f) tombol materi kata bilangan, (g) tombol materi kata sambung, (h) tombol materi kata tambahan (i) tombol materi kata bantu bilangan, (j) tombol materi kata depan, (k) tombol materi paertikel.



Gambar Menu Utama

## (3) Petunjuk Penggunaan Media

Pada Halaman ini berisi informasi mengenai petunjuk penggunaan media yang terdiri dari: (a) Nama badan penyelenggara, (b) Identifikasi Program, (c) Karakteristik sasaran dan (d) Kerangka isi



Gambar 2: Petunjuk Penggunaan Media

## (4) Materi Kata Benda

Pada Menu ini terdapat 3 kolom yang berisi: (a) Karakter China, (b) Pelafalan, dan (c) Terjemahan. Pada kolom pelafalan, pengguna atau user dapat mendengarkan pelafalan yang diucapkan langsung dari *Native Speaker*.



名词				
Kata Benda				
No	Karakter China		Pelafalan	Terjemahan
1	北方	ㄒ	běifāng	Utara
2	宾馆	ㄒ	bīnguǎn	Hotel
3	厨房	ㄒ	chúfáng	Dapur
4	飞机	ㄒ	Fēijī	Kata
5	电梯	ㄒ	diàntī	Lift

Gambar 3: Materi Kata Benda

#### (4) Contoh Kalimat

Apabila kita meng-klik karakter Chinanya maka akan keluar contoh kalimatnya. Misalkan kita klik, karakter China 结婚 maka akan keluar contoh kalimatnya yang berbunyi 你结婚了吗？



名词				
Kata Benda				
No	Karakter China		Pelafalan	Terjemahan
1	北方	他住在北方。	běifāng	Utara
2	宾馆	ㄒ	bīnguǎn	Hotel
3	厨房	ㄒ	chúfáng	Dapur
4	飞机	ㄒ	Fēijī	Kata
5	电梯	ㄒ	diàntī	Lift

Gambar 4: Contoh Kalimat

#### (5) Karakter Yang Berhubungan

Pada layout kata benda, meng-klik karakter ㄒ maka akan keluar contoh-contoh kosa kata lain yang terbentuk dari karakter China yang kita pelajari. Contohnya, pada karakter 教 contoh kosakata lainnya adalah 教师、教学、教办。



No	Karakter China	Pelafalan	Terjemahan
1	北方	北方、南方、东方、西方 bēifāng	Utara
2	宾馆	bīnguǎn	Hotel
3	厨房	chúfáng	Dapur
4	飞机	Fēijī	Kata
5	电梯	diàntī	Lift

Gambar 5: Karakter yang Berhubungan

Produk multimedia yang telah dikembangkan dan direvisi memiliki beberapa kelebihan yaitu,

- 1) Dilengkapi dengan contoh kalimat, karakter China yang berhubungan dan audio dari *Native Speaker* yang dapat membantu siswa mendengar langsung nada yang dilafalkan,
- 2) Aplikasi Dapat dijalankan smartphone android, jadi mahasiswa dapat belajar dimana saja,
- 3) File Installasi Aplikasi handphone dapat diunggah di *Google Play Store* atau di *share file* APK-nya, sehingga mudah dalam mengakses,
- 4) Dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga dapat membantu pengguna dalam memanfaatkan multimedia ini,
- 5) Dapat dijadikan sebagai sumber belajar selain buku paket,

Di samping memiliki kelebihan, produk multimedia yang telah direvisi ini memiliki beberapa kelemahan yaitu,

- 1) Butuh koneksi internet untuk mengunduh file di *Google Play Store*,
- 2) Membutuhkan *Handphone* dengan sistem operasi *Android*,
- 3) Membutuhkan waktu yang relatif lama jika akan memperbaharui materi pembelajaran karena harus menguasai *software Adobe Flash*.

## D. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran sangat membantu proses belajar mengajar karena merupakan jembatan komunikasi antara pendidik dan pelajar. Multimedia interaktif ini memanfaatkan teknologi handphone berbasis *android* untuk menjalankannya. Universitas Brawijaya telah memfasilitasi proses pembelajaran dengan perangkat komputer, laptop, LCD proyektor dan mengijinkan para pelajarnya untuk memanfaatkan *handphone* dalam membantu proses

pembelajaran berbasis teknologi modern, sehingga multimedia pembelajaran berbasis *Mobile Learning* ini dapat dilaksanakan.

Mahasiswa memiliki kontrol penuh dalam memilih hal-hal yang ingin dipelajari. Penyampaian materi melalui multimedia ini lebih menarik daripada penyampaian dengan metode ceramah. Multimedia dapat menjadi sumber belajar di rumah selain buku dan LKS siswa. Multimedia berbasis *Mobile Learning* memiliki banyak kelebihan untuk menjadi alternatif sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok Peminatan Sastra Mandarin Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya merupakan objek untuk melakukan observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki *handphone* berbasis *android* sehingga pembelajaran dengan multimedia interaktif ini dapat dilakukan.

Hasil pengembangan produk yaitu multimedia berbasis *Mobile Learning* materi Kosakata Hanyu Shuiping Kaosi Level 3. Media yang dikembangkan, dirancang sebagai media pembelajaran offline berupa aplikasi *mobile* yang dapat digunakan oleh mahasiswa kapanpun tanpa adanya batasan waktu dalam proses pembelajaran di kelas. Validasi hasil pengembangan oleh beberapa ahli seperti ahli materi yaitu *Native Speaker* sastra Mandarin di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, ahli desain dan media pembelajaran dari Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang yang memiliki keahlian di bidang desain dan media pembelajaran. Kegiatan validasi juga telah melakukan uji coba perorangan sebanyak 3 mahasiswa, uji kelompok kecil sebanyak 9 mahasiswa dan uji lapangan sebanyak 40 mahasiswa diambil dari kelompok peminatan Sastra Mandarin Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Secara keseluruhan, validasi multimedia berbasis *Mobile Learning* ini dinyatakan sangat layak artinya media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase uji coba ahli materi sebesar 97%, berdasarkan kriteria, media multimedia ini termasuk kualifikasi sangat layak. Hasil persentase uji coba ahli desain sebesar 88%.

Hasil persentase uji coba *audiens/siswa* perorangan sebesar 86%, berdasarkan kriteria multimedia ini termasuk kualifikasi sangat layak. Hasil uji coba *audiens/siswa* kelompok kecil sebesar 97% berdasarkan kriteria multimedia ini termasuk kualifikasi sangat layak. Hasil uji coba *audiens/siswa* kelompok besar/klasikal sebesar 97%, berdasarkan kriteria multimedia ini termasuk kualifikasi sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak, namun ada beberapa aspek yang perlu direvisi. Revisi menggunakan saran-saran dari ahli media, ahli desain, ahli materi dan tanggapan audiens/siswa

Diharapkan multimedia ini dapat dimanfaatkan oleh satuan pendidikan yang lain, karena setiap satuan pendidikan membutuhkan pemanfaatan media untuk proses pembelajaran asalkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Cara penyebaran media multimedia ini dapat melalui promosi, atau memanfaatkan teknologi internet, namun sebelumnya harus dilakukan analisis dan observasi ke satuan pendidikan agar informasi yang disampaikan bermanfaat bagi satuan pendidikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Multimedia ini hendaknya dikembangkan lebih baik oleh penelitian-penelitian yang lebih lanjut, sehingga dapat memberikan hasil yang lebih baik lagi. Mengkaji lebih dalam pada saat pemilihan materi dan pemilihan *software* yang digunakan. Akan lebih baik lagi jika pengembangan selanjutnya tidak hanya menyediakan satu mata pelajaran tetapi terdapat berbagai mata pelajaran yang dapat diikuti oleh mahasiswa dengan kata lain bisa diikuti oleh mata kuliah lain yang menerapkan sistem multimedia pembelajaran berbasis *Mobile Learning*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsmi 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsmi 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*.
- Chinesetest. <https://www.chinesetest.cn> diakses 29 Desember 2015.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fachrurrozi, Aziz. & Mahyuddin, Erta. 2000. *Pembelajaran Bahasa Asing: Metode Tradisional & Kontemporer*. Jakarta: Bania Publishing.
- Indriana, Dina 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: Diva Press.
- 国际汉语教学通用课程大纲 *Guóji hànǔ jiàoxué tōngyòng kèchéng dàgāng*. 2009. Beijing, [8] China: Foreign Language Teaching and Research Press.
- Lee, W.W. & Owen, D.L. 2004. "Multimedia based instructional design," San Fransisco: Pfeiffer.
- IRAL - International Review of Applied Linguistics in Language Teaching. Volume 10, Issue 1-4, Pages 209–232, ISSN (Online) 1613-4141, ISSN (Print) 0019-042X, DOI: [10.1515/iral.1972.10.1-4.209](https://doi.org/10.1515/iral.1972.10.1-4.209), November 2009
- Kahana, Oko. 2010. *Implementasi Metode Piktografi, Ideografi dan Penyusunan Karakter Gabungan Radikal-Fonetik untuk mempermudah memahami makna aksara Mandarin di SMA Negeri 1 Karanganyar*. Tugas Akhir Ahli Madya Diploma III. Surakarta: Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Potowski, Kim (2010). *Language Diversity in the USA*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Praherdhiono, Henry & Adi, Eka P. 2008. *Panduan Praktikum Multimedia*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.



- Scurfield, Elizabeth. 2011. *Complete Mandarin Chinese 1*. Jakarta: Kesaint Blanc Publishing.
- Setyosari, Punaji. 2001. *Rancangan Pembelajaran Teori dan Praktek*. Malang: Elang Mas
- Setyosari, Punaji. & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Shenkar, Odied.2007. *The Chinese Century: Bangkitnya Raksasa China dan Dampaknya terhadap Perekonomian Global*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L. & Russel, James. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning*. Diterjemahkan: Arif Rahman. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana. 2009. *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.
- Suyanto, M, 2003, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Syamsiyah, Siti. 2008. *Ilmu pengetahuan sosial 5: untuk SD/MI kelas V*. Jakarta: Pusat Pembukuan. Departemen Pendidikan Nasional.
- Susilaningsih, Endang. 2008. *Ilmu pengetahuan sosial 5: untuk SD/MI kelas V*. Jakarta: Pusat Pembukuan. Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Perkamusan Indonesia-Tionghoa Universitas Peking. 2000. *Kamus Lengkap Indonesia – Tionghoa*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Universitas Negeri Malang.2010.*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Penerbit Universitas negeri Malang
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wang, Xiaojun. 2000. *Chinese: Syntactic System and Second Language Acquisition*. Beijing: Sinolingua.
- Yongxin, Zhao & Budianto, Pauw. 2005. *Intisari Tata Bahasa Mandarin*. Bandung Rekayasa Sains
- Wang, Jing&Leland, Christine.H. 2006. *Exploring Mobile Technologies for Learning Chinese* (Online), (<http://www.ncolctl.orf/files/Exploring-Mobile.pdf>) diakses 29 Desember 2015.

## Data Penulis

Nama : Yang Nadia Miranti, M.Pd;  
Galih Edy Nur Widyaningsih, MTCSOL;  
Putrie Rahayuningtyas, MTCSOL;  
Wandayani Goeyardi, M.Pd;  
Sebastian Nugraha Putra;  
Rosdiana

Program studi : Program Studi Sastra Cina

Perguruan Tinggi : Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Jl Veteran, Malang

Email : Sastracina\_ub@yahoo.com