

Keefektivitasan Penggunaan Media Visual Animasi Gerak dalam Pembelajaran Menulis Karakter Mandarin untuk Siswa Kelas I SD Gracia Surabaya

Fatmala Purbasari

Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa, Jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Widya Kartika
fatmalapurbasari@gmail.com

ABSTRAK

SD Gracia adalah salah satu sekolah yang memiliki pelajaran Bahasa Mandarin. Penelitian disusun untuk mengetahui efektivitas penggunaan media visual animasi gerak dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin untuk siswa kelas I SD Gracia Surabaya.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengukur efektivitas media visual animasi gerak, dengan melakukan evaluasi tertulis dan wawancara. Media visual animasi gerak sangat efektif diterapkan pada pembelajaran menulis karakter Bahasa Mandarin dengan persentase ketuntasan 100%.

Dapat disimpulkan bahwa media visual animasi gerak dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran menulis karakter Bahasa Mandarin serta dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, agar dapat menarik fokus dan minat siswa dalam belajar.

Kata Kunci : Efektivitas, Media Visual Animasi Gerak, Bahasa Mandarin, Karakter Mandarin

1. Pendahuluan

Di era globalisasi ini, Bahasa Mandarin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama di bidang pekerjaan maupun di bidang pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa Bahasa Mandarin merupakan salah satu sarana komunikasi yang sangat penting pada saat ini. Bahasa Mandarin sudah banyak digunakan di sekolah-sekolah terutama sekolah tiga bahasa. Seperti contohnya di Surabaya ada *Xin Zhong School*, *Little Sun School*, *Montessori School*, *AELI School* dll.

Dengan diselenggarakannya pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah dapat bermanfaat agar siswa dalam minat untuk mempelajari dan menguasai bahasa asing. Pada saat ini, banyak sekolah yang menerapkan pengajaran tiga bahasa, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Mandarin. Tiga bahasa ini menjadi bahasa yang wajib digunakan di sekolah tersebut. Namun di sisi lain, ada sekolah yang kurang memperhatikan proses pembelajaran bahasa pada siswa-siswanya, terutama Bahasa Mandarin. Meskipun Bahasa Mandarin sudah tidak asing lagi bagi siswa, tetapi masih banyak siswa yang kurang tertarik dalam mempelajari Bahasa Mandarin. Dengan kondisi seperti ini penulis melihat bahwa proses interaksi antara guru dan

siswa sangat diperlukan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa memiliki semangat, kemauan, ketertarikan dan motivasi untuk belajar. Kemauan dan motivasi yang kuat akan sangat mempengaruhi siswa dalam menguasai materi termasuk dalam belajar Bahasa Mandarin.

Dalam proses belajar mengajar, ketika guru kurang menggunakan variasi terhadap media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya akan dapat menyebabkan suasana pembelajaran menjadi membosankan. Jika suasana pembelajaran yang membosankan berlangsung terus-menerus maka akan menghambat proses pembelajaran siswa. Hal ini dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Guru memiliki peran yang cukup penting sebagai motivator bagi peserta didiknya. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih strategi belajar mengajar dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media visual animasi gerak. Media visual animasi gerak merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik yang dilengkapi dengan animasi gerak sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam menerima pembelajaran. Di sisi lain juga dapat

meningkatkan semangat dan minat siswa dalam menerima materi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah: Bagaimana efektivitas penggunaan media visual animasi gerak dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin untuk siswa kelas I SD Gracia Surabaya?

1.1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: mengetahui efektivitas penggunaan media visual animasi gerak dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin untuk siswa kelas I SD Gracia Surabaya.

1.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan mengenai cara mengajar dengan media yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Mempersiapkan penulis untuk menghadapi persaingan yang ketat di dunia pendidikan.
2. Bagi Universitas

Menyumbangkan pemikiran dan saran kepada Universitas Widya Kartika dengan maksud agar kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi Pembaca
 - a. Menambah pengetahuan penggunaan media visual animasi gerak pada proses belajar mengajar di SD Gracia.
 - b. Memahami cara menggunakan media visual animasi gerak

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada bidang pengajaran Bahasa Mandarin, maka permasalahan yang akan diteliti hanya membahas tentang proses penerapan dan hambatan dalam penerapan konsep pembelajaran visual animasi gerak. Pembelajaran menulis karakter Bahasa Mandarin pada kelas I SD Gracia Surabaya.

3. Metode Penelitian

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tentang metodologi penelitian yang penulis

gunakan dalam penelitian ini berupa jenis penelitian, subyek penelitian, waktu penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data dan alur bagan penelitian.

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian tentang efektivitas penggunaan media visual animasi gerak dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin untuk siswa kelas I SD Gracia Surabaya. Penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Metode penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian setengah kualitatif dan setengah kuantitatif. Data kualitatif berasal dari wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif berupa data statistik melalui perhitungan ilmiah berasal dari hasil evaluasi untuk menentukan frekuensi dan persentase. Penelitian kuantitatif deskriptif ini untuk mengetahui hasil keefektifitasan media visual animasi gerak terhadap siswa kelas I SD Gracia Surabaya.

3.2. Subyek Penelitian

Peneliti menggunakan siswa kelas I SD Gracia Surabaya yang berjumlah 13 siswa (6 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki) sebagai subyek penelitian. Pada materi angka 1-5, 6-10, 我、你、好、人、老师, peneliti akan menggunakan media visual animasi gerak untuk siswa kelas I.

3.3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari 30 Juli – 8 Agustus 2018. Dalam penelitian ini penulis lebih dahulu melakukan observasi terhadap kelas dan wawancara terhadap guru. Kemudian penulis melakukan penelitian pada awal bulan Agustus. Setelah melakukan praktek mengajar, penulis mengadakan tes tertulis yang menjadi sumber penelitian kuantitatif.

3.4. Instrumen Penelitian

- Observasi

Pada penelitian ini penulis menggunakan *participant observation* atau observasi terbuka di mana penulis ikut berperan dalam mencatat segala sesuatu yang terjadi di kelas dengan tujuan untuk menggambarkan situasi kelas sehingga urutan-urutan kejadian tercatat semua.
- Wawancara

Pada penelitian ini penulis menggunakan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara

yang tidak berpedoman pada daftar pertanyaan. Wawancara tidak terstruktur ini digunakan antara penulis dengan guru Bahasa Mandarin SD Gracia. Wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang kondisi siswa, kemampuan Bahasa Mandarin siswa, media yang biasa digunakan oleh guru.

- **Praktek Mengajar**
Pada penelitian ini penulis melakukan kegiatan praktek mengajar di sekolah SD Gracia pada kelas I dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan dalam penggunaan media visual animasi gerak.
- **Evaluasi**
Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini berupa hasil tes tulis yang bertujuan untuk mengetahui pembelajaran menulis karakter Mandarin materi angka 1-5, 6-10, 我、你、好、人、老师.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data, peneliti melakukan observasi secara langsung kedalam kelas saat proses belajar mengajar untuk mengetahui situasi pembelajaran bahasa Mandarin seperti aktivitas guru dan siswa, metode dan media pembelajaran yang diterapkan.

Pada saat penelitian, peneliti menerapkan media visual animasi gerak, lalu peneliti memberikan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media visual animasi gerak dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin siswa kelas 1 SD Gracia Surabaya. Penulis akan melakukan analisis data berdasarkan data-data yang telah terkumpul berdasarkan kriteria penilaian tertentu.

3.6. Teknik Analisa Data

Peneliti menganalisis data-data yang telah didapat dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, deskriptif untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media visual animasi gerak dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin. Penulis mengacu kepada Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ada di SD Gracia Surabaya yaitu ≥ 60 untuk menentukan ketuntasan siswa. Sedangkan untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran yang diterapkan, penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase Ketuntasan Siswa dengan menggunakan rumus berikut.

$$PK = \frac{\text{Jumlah siswa yang memenuhi SKBM}}{n} \times 100$$

PK : Persentase Ketuntasan

n : Jumlah data / siswa kelas

b. Nilai rata-rata (*mean*)

Untuk mendapatkan rata-rata dari hasil evaluasi siswa kelas I, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} : Nilai rata-rata (*mean*)

Σ : Jumlah nilai kelas

N : Jumlah data / siswa kelas

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil Evaluasi Pembelajaran Menulis Karakter Mandarin dengan pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga dengan menggunakan media visual animasi gerak.

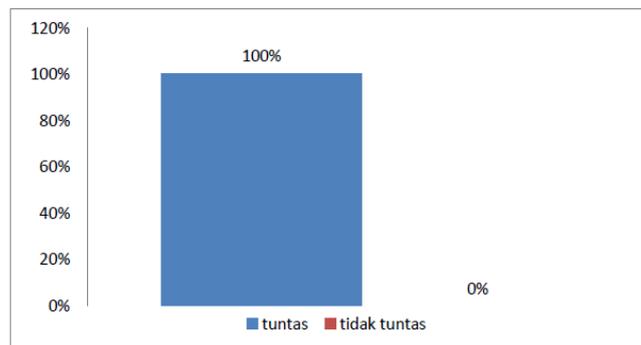
Tabel 1 Hasil Evaluasi

No.	Nama	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Ketiga
1	J	100	80	80
2	D	100	100	80
3	F	100	100	100
4	V	100	100	100
5	Cc	100	100	100
6	Ji	100	100	100
7	B	100	80	60
8	M	100	100	100

Fatmala. Keefektifitasan Penggunaan Media Visual Animasi Gerak dalam Pembelajaran Menulis Karakter Mandarin untuk Siswa Kelas I SD Gracia Surabaya

9	E	80	80	60
10	Je	100	80	100
11	Cl	100	100	80
12	Ju	100	100	100
13	Fa	100	100	100
Rata-Rata		98.46153846	93.84615385	89.23076923
Presentase Ketuntasan		100%	100%	100%
Keefektivitasan		Sangat Efektif	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Berikut merupakan diagram hasil evaluasi tertulis yang diberikan penulis kepada siswa pada pertemuan pertama.

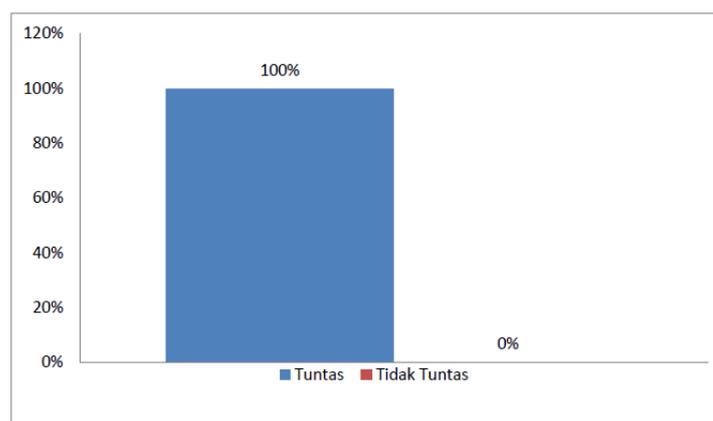


Gambar 1 Ketuntasan Belajar pada Evaluasi Tertulis Pada Pertemuan Pertama

Dari diagram diatas, dapat dilihat bahwa pada pertemuan pertama, didapatkan hasil evaluasi, yaitu semua siswa lulus dengan nilai diatas 60 dan mempunyai presentase 100%. Berdasarkan kriteria penilaian terhadap keefektivitasan suatu metode pengajaran atau

media pembelajaran yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2006), pengajaran dengan media ini masuk dalam kategori sangat efektif.

Berikut merupakan diagram hasil evaluasi tertulis yang diberikan penulis kepada siswa pada pertemuan kedua.



Gambar 2 Ketuntasan Belajar pada Evaluasi Tertulis Pada Pertemuan Kedua

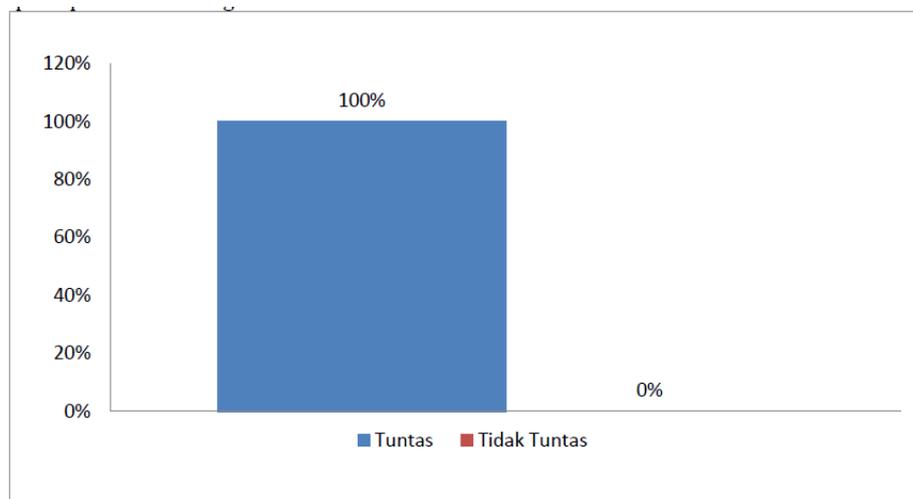
Dari diagram diatas, dapat dilihat bahwa pada pertemuan kedua, didapatkan hasil evaluasi

yang memuaskan, yaitu seluruh siswa lulus dengan nilai diatas 60. Berdasarkan kriteria

penilaian terhadap keefektifitasan suatu metode pengajaran atau media pembelajaran yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2006), pengajaran dengan media ini masuk dalam

kategori efektif, karena siswa dalam satu kelas mencapai presentase ketuntasan 100%.

Berikut merupakan diagram hasil evaluasi tertulis yang diberikan penulis kepada siswa pada pertemuan ketiga.



Gambar 3 Ketuntasan Belajar pada Evaluasi Tertulis Pada Pertemuan Ketiga

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media visual animasi gerak dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin untuk siswa kelas I SD Gracia Surabaya. Dengan demikian, hasil tes evaluasi tulis telah menjawab dan membuktikan bahwa media visual animasi gerak efektif dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin di kelas I SD Gracia Surabaya.

5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama kurang lebih 2 minggu di SD Gracia Surabaya, penulis menggunakan media visual animasi gerak untuk melihat dan mengukur tingkat efektifitas pembelajaran menulis karakter Mandarin, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan media visual animasi gerak sangat efektif serta menyajikan pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media visual animasi gerak ini juga mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin dengan animasi yang beragam dapat

menarik perhatian siswa agar dapat lebih fokus dalam belajar.

2. Penggunaan media visual animasi gerak dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin terbukti efektif, dapat dilihat dari hasil wawancara dan hasil tes evaluasi yang berdasarkan SKM ≥ 60 didapat presentase ketuntasan siswa adalah 100%.
3. Dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Mandarin, siswa lebih menyukai pembelajaran Bahasa Mandarin menggunakan media visual animasi gerak, yang dapat dilihat dari mereka saat memperhatikan video asal mula karakter Mandarin.

Media visual animasi gerak dapat menjadi alternatif media yang dipakai untuk melengkapi metode pembelajaran dalam pembelajaran menulis karakter Mandarin.

6. Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2009. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Djamarah dan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamzah, B.U. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hu Yan. 2014. *Animasi Gerak*. Beijing: Beijing Agriculture Academy.
- Huang, Bo Rong dan Liao, Xu Dong. (2007). *Xiandai Hanyu*. Beijing: Gaodeng Jiaoyu Chuban She.
- Jia Yi Nan. 2011. *Animasi Gerak*. Hei Long Jiang: Harbin Normal University.
- Kamarudin, Hj Husin. 2009. *Perkaedahan Mengajar Bahasa*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Meier, Dave. 2007. *The Accelerated Learning*. Amerika: MC Grow Hill.
- Miarso, Yusufhadi. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom DIKNAS.
- Moeslichatoen. 2009. *Metode Pendidikan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadirman. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali
- Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. 2006. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung.
- Sudjana, N. 2006. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra (2013). *Perkembangan Bahasa Mandarin*. Jakarta: Sinar Nusantara.
- Suriansyah dan Islamiyah. 2011. *Strategi pembelajaran anak usia dini*. Banjarmasin: comdes.
- Tarigan, Hery Guntur (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Hery Guntur (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Hery Guntur (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Hery Guntur (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yudhi, M. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Zhang, Jingxian. 2014. *Hanyu Jiaocheng Pembelajaran Karakter Hanzi*. Beijing: Beijing Language and Culture University press.
- Zhou, Xiaobing. 2009. *Duiwai Hanyu Jiaoxue Rumen*. Guangzhou: Zhongshan Daxue Chubanshe.
- https://www.kompasiana.com/radixnugraha/belajar-mandarin-dengan-google_54f430647455137d2b6c87b1 diakses pada tanggal 10 Februari 2018