

PEMBELAJARAN BAHASA KEDUA (MANDARIN-HSK 3) BERBASIS MOBILE LEARNING

Yang Nadia Miranti, Punaji Setyosari, Saida Ulfa

Prodi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Email : ynadia_2000@yahoo.com

Abstrak: Bahasa Mandarin sudah menjadi bahasa internasional kedua setelah Bahasa Inggris. Perkembangan bahasa Mandarin yang sangat pesat menjadikan pemerintah Tiongkok membuat standar tes bagi penutur bahasa Mandarin yang bukan penutur asli, tes ini dinamakan tes HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi). HSK adalah tes kemampuan bahasa Mandarin yang berstandar internasional, yang terdiri dari level 1 sampai level 6, dan diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Tiongkok. Perkembangan teknologi memainkan peran penting bagi siswa yang memiliki kekhususan. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengakomodir kebutuhan siswa pembelajar bahasa kedua serta mengukur efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan multimedia pembelajaran. Jenis penelitian adalah pengembangan multimedia pembelajaran dengan model Lee & Owen. Subjek penelitian adalah siswa kelompok peminatan sastra mandarin fakultas ilmu budaya Universitas Brawijaya. Hasil pengembangan produk yaitu multimedia pembelajaran berbasis Mobile yang 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. 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

PENDAHULUAN

Bahasa Tionghoa (汉语/漢語, 华语 /華語, atau 中文; pinyin: *hànyǔ*, *huáyǔ*, atau *zhōngwén*) adalah bagian dari rumpun bahasa Sino-Tibet. Banyak orang Tionghoa menganggap berbagai varian bahasa Tionghoa lisan sebagai satu bahasa. Sekitar 1/5 penduduk dunia menggunakan salah satu bentuk bahasa Tionghoa, maka jika dianggap satu bahasa, bahasa Tionghoa merupakan bahasa dengan jumlah penutur asli terbanyak di dunia. Sebuah perbedaan utama antara konsep Tiongkok mengenai bahasa dan konsep Barat akan bahasa, ialah bahwa orang-orang Tiongkok sangat membedakan bahasa tertulis (文 *wen*) dan bahasa lisan (语 *yu*). Perbedaan ini diperluas sampai menjadi perbedaan antara kata tertulis (字 *zi*) dan kata yang diucapkan (话 *hua*).

Pendekatan pengkajian pemerolehan bahasa kedua (second language language learning aquisition) saat ini diteliti melalui disiplin ilmu linguistik dan psikologi. Terdapat beberapa tahapan pemerolehan bahasa kedua, seperti preproduksi, produksi awal, awal bicara dan fasih. Terdapat beberapa pendekatan pembelajaran bahasa kedua berdasarkan gaya belajar siswa, yaitu pendekatan relasional, pendekatan analitis, pendekatan struktur dan pendekatan energik.

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). 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 adalah ujian standarisasi 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 Cina.(Wikipedia).

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 Tīnglǐ '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.

Seiring dengan perkembangan teknologi, sangat berpengaruh dalam pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Penggunaan android dirasa sangat membantu dalam pembelajaran, hal ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat melakukan pembelajaran 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 jadi menarik.

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. Menurut Wina Sanjaya (2008:128) strategi pembelajaran individual dilakukan oleh

siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu yang bersangkutan. Bahan pembelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri.

Pada strategi pembelajaran individual ini siswa dituntut dapat belajar secara mandiri, tanpa adanya kerjasama dengan orang lain. Sisi positif penggunaan strategi ini adalah terbangunnya rasa percaya diri siswa, siswa menjadi mandiri dalam melaksanakan pembelajaran, siswa tidak memiliki ketergantungan pada orang lain. Namun di sisi lain terdapat kelemahan strategi pembelajaran ini, diantaranya jika siswa menemukan kendala dalam pembelajaran, minat dan perhatian siswa justru dikhawatirkan berkurang karena kurangnya komunikasi belajar antar siswa, sementara enggan bertanya kepada guru, tidak membiasakan siswa bekerjasama dalam sebuah team.

Sedangkan menurut Sudjana (2009:116) Pengajaran individual merupakan suatu upaya untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, kecepatan dan caranya sendiri.

Menurut Hamzah B. Uno (2008:16), pembelajaran individu berorientasi pada individu dan pengembangan diri. Pendekatan ini memfokuskan pada proses dimana individu membangun dan mengorganisasikan dirinya secara realitas bersifat unik.

METODE PENGEMBANGAN

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Lee & Owens. Model pengembangan Lee & Owens 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, (4) dalam model ini terdapat komponen analisis yang kompleks yaitu analisis front-end.

Model Lee & Owens terdiri dari empat langkah, yaitu (1) Assesment/analisi, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi dan (5) evaluasi. Model ini mengarahkan peneliti pada optimalisasi proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat multimedia sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Aplikasi ini merupakan suatu aplikasi android pembelajaran mandiri tentang persiapan kosakata tes HSK 3. Aplikasi ini dirancang untuk mahasiswa semester V sastra Cina, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan kosakata yang digunakan dalam tes HSK 3. Obyek-obyek tersebut disajikan dalam berbagai bentuk, antara lain teks dan audio. Teks menggunakan alphabet a-z (terjemahan bahasa Indonesia), Aksara Tionghoa (Mandarin: 汉字; pinyin: Hànzì) dan Hànyǔ Pīnyīn (汉语拼音, arti harafiah: "bunyi bersama bahasa").

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan produk yaitu multimedia berbasis Mobile Learning materi Kosa Kata Hanyu Shuiping Kaoshi 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.

SARAN

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Penulis

Dapat menghasilkan multimedia pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh instansi pendidikan dan juga sebagai latihan aplikasi teori dari perkuliahan.

b. Bagi dosen/calon dosen

Saran pemanfaatan produk dari penulis yang berkaitan dengan multimedia sebagai berikut,

- Produk multimedia ini akan lebih baik manfaatnya apabila guru membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu.
 - Dosen juga harus aktif dalam memotivasi mahasiswa agar selalu belajar dan berlatih untuk memperoleh hasil tes yang maksimal.
- c. Bagi mahasiswa
Dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memotifasi diri mahasiswa dalam belajar. Mahasiswa juga disarankan untuk mempelajari dengan baik materi kosa kata Hanyu Shuiping Kaosi di level yang lebih tinggi.

2. Diseminasi

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.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut
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

- B. Uno, Hamzah. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta : Bumi Aksara
- Nana Sudjana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.