

LET'S PLAY MANDARIN: MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

Anisah Nurul Hidayati¹, Rizky Yuniar Hakkun², Halimatus Sa'dyah³

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Jl. Raya ITS, Keputih, Sukolilo Surabaya 60111, Jawa Timur, Indonesia
aniisahidayati@gmail.com¹, rizky@pens.ac.id², advancedprogramming2@gmail.com³

ABSTRAK

Perkembangan kebudayaan Cina, yang berdampak pada dunia pendidikan di Indonesia khususnya bahasa Mandarin. Untuk menunjang pembelajaran bahasa Mandarin, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Untuk itu pada proyek akhir ini dibuat media pembelajaran bahasa Mandarin untuk siswa sekolah dasar kelas 4 sampai 6. Media pembelajaran ini dapat dijalankan di telepon genggam yang telah diprogram Android. Di dalam aplikasi ini terdapat 2 fitur pembelajaran. Fitur tersebut merupakan fitur untuk pembelajaran dan latihan. Dalam fitur pembelajaran, terbagi menjadi 15 bab yang masing-masing babnya memiliki materi yang diangkat. Setiap materi terdapat karakter mandarin, romansia dan arti dalam bahasa Indonesia. Sedangkan fitur kuis, terdapat 4 tipe soal berbeda dengan 23 soal dan waktu 5 detik untuk menjawab. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa, siswa sekolah dasar Setia Budhi kelas 5 dan 6 antusias dengan tipe media pembelajaran seperti ini. 87% dari 32 responden menyatakan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan 94% dari 32 responden menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa media pembelajaran seperti ini dapat membantu peserta didik untuk mempelajari bahasa Mandarin. Dengan adanya aplikasi ini, peserta didik dapat menambah kosa kata maupun mengenal dan mempelajari bahasa Mandarin di manapun dan kapanpun.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Bahasa Mandarin, Aplikasi Android, Media Interaktif, Kuis, Edukasi

ABSTRAK

The development of Chinese culture, which affects the world of education in Indonesia especially Mandarin. To support learning Mandarin, it takes learning media that can be used anytime and anywhere. In this final project will be made a medium of learning Mandarin for elementary school students grade 4 to 6. This learning media can be run on mobile phones that have Android operating system. In this application there are 2 learning features. The features are feature for learning and practice. In the learning feature, it is divided into 15 chapters which each chapter has own the material. Each letter contained material mandarin, mandarin pronunciation and meaning in Indonesian. While the quiz feature, there are 4 different types of questions with 23 problems and 5 seconds to answer. The results of the test show that the 5th and 6th grade elementary school students of Setia Budhi are enthusiastic with this type of learning media. 87% of 32 respondents stated that this application can be used as a medium of learning and 94% of 32 respondents agreed that such learning media can help learners to learn Mandarin. with this application, learners can learn Mandarin, learn about vocabulary in everywhere and anywhere.

Kata kunci : Medium of Learning, Mandarin, Android Application, Interactive Medium, Quiz, Education

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan Cina yang semakin tahun semakin berkembang, diikuti pula kepamoran bahasa Mandarin. Saat ini, bahasa Mandarin di Indonesia tidak hanya diminati oleh keturunan Cina-Indonesia saja tetapi juga bangsa pribumi. Hal ini disebabkan oleh beberapa perusahaan Cina yang mendirikan anak perusahaannya di Indonesia, maupun sebagai nilai tambah bagi pelamar di suatu perusahaan milik pribumi yang membutuhkan karyawannya berbahasa Mandarin. Bahasa Mandarin tidak hanya dibutuhkan dalam dunia pekerjaan saja, tetapi juga bahasa Mandarin telah menjadi pelajaran pokok maupun muatan lokal di sebagian besar sekolah.

Bahasa Mandarin telah memasuki di berbagai sekolah di Indonesia, mulai dari sekolah bertaraf internasional sampai sekolah berbasis Islam, dari tingkat taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar sampai tingkat menengah atas meliputi; buku, video, lagu dan mengartikan suatu produk yang bertuliskan bahasa Mandarin. Tetapi proses belajar mengajar lebih sering menggunakan buku, relatif anak didik tidak dapat belajar bahasa Mandarin secara mandiri. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran anak didik secara mandiri. Anak didik dapat belajar bahasa Mandarin di mana saja dan kapan saja.

Melihat perkembangan gadget yang sangat pesat, juga sebagian besar anak lebih sering memainkan gadget. Penggunaan gadget untuk anak, tidak hanya diperuntukkan bermain, tetapi juga belajar. Dengan gadget, anak-anak dapat berinteraksi dengan objek dan melihat pergerakannya. Tidak heran jika terdapat banyak game sebagai media pembelajaran, dari pembelajaran untuk pengenalan karakter sampai penyusunan kata, pada bagian pembelajaran bahasa. Sehingga penulis memiliki ide tentang membuat game pembelajaran bahasa Mandarin untuk tingkat sekolah dasar kelas 4 sampai 6. Anak-anak dapat bermain sambil belajar bahasa. Disamping itu, mempelajari bahasa Mandarin bagi anak-anak dapat menambah keterampilan berbahasa, berbudaya, melatih sel-sel syaraf dan membuka kecerdasan.

Penulis mengajukan "Let's Play Mandarin", sebuah video game kuis berbasis mobile dengan OS Android. Penulis berharap agar pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih menyenangkan. Aplikasi ini didesain agar pemain dapat lebih tertarik dan mudah dalam mempelajari maupun memahami bahasa Mandarin. Dengan aplikasi ini, pemain dapat bermain sambil belajar bahasa Mandarin

2. METODOLOGI

Bahasa Indonesia

Bahasa Mandarin merupakan 5 bahasa tersulit yang dikutip oleh CNN Indonesia, "Sebuah perbedaan kecil pada tekanan karakter yang ditulis

akan melambangkan perbedaan makna". Di dalam bahasa Mandarin terdapat 3 hal yang harus dipelajari selain mengartikannya. Tiga hal tersebut terdiri dari; aksara Tionghoa (hanzi), romansia (pinyin) dan nada.

Pinyin dan nada memiliki satu kesatuan. Apabila nada yang kita ucapkan kurang tepat, maka arti yang sesungguhnya tidak dapat tersampaikan. Nada dalam bahasa Mandarin adalah sebagai berikut :

1. Nada satu adalah nada yang tinggi dan datar. Saat mengucapkan nada ini suara tetap datar, tanpa ada peningkatan atau penurunan dalam alur pengucapannya. Contohnya adalah kata "ma", nada satu ditunjukkan dari simbol di atas karakter a: "ā".
2. Nada dua adalah nada yang meningkat. Cara mengucapkan nada ini adalah suara naik dari nada bawah ke tengah, seperti saat mengatakan "hah?" atau "apa?" Nada kedua ini ditunjukkan dengan simbol "á".
3. Nada ketiga adalah nada yang melengkung dari tengah, bawah, lalu ke atas. Nada ketiga ditunjukkan dengan simbol "ǎ".
4. Nada keempat adalah nada yang menurun. Nada turun dari tinggi ke rendah, seperti ketika berkata sebuah perintah seperti "Berhenti!". Nada keempat ini ditunjukkan dengan simbol "à".

Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media dapat berupa bahan (software) maupun alat (hardware), menurut Arsyad (2002) dalam bukunya yang berjudul Sadiman dkk. (1990). Definisi lain dari media menurut Syaiful Bahri Djamarah adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalir pesan guna mencapai tujuan. Sedangkan menurut Schram, media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar

Pembelajaran merupakan suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya untuk mencapai tujuan. Beberapa komponen tersebut meliputi: tujuan, bahan/materi ajar, metoda, alat/media dan evaluasi.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam setiap proses pembelajaran, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar.

Dalam artikel menyimpulkan bahwa penggunaan media ternyata berimplikasi pula terhadap proses pembelajaran di ruang kelas, yakni

dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM).

Media Pembelajaran Bahasa Mandarin

Pada tahun 2000, eksistensi China peranan di Indonesia semakin diakui dan China peranan mendapat kebebasan dalam menggunakan bahasa Mandarin. Sejalan dengan perkembangan tersebut, bahasa Mandarin juga mengalami perkembangan. Bahasa Mandarin memasuki berbagai macam tingkatan sekolah di Indonesia. Bahasa Mandarin dimasukkan menjadi mata pelajaran wajib maupun tambahan, dari mulai sekolah tingkat taman kanak-kanak sampai sekolah kejuruan. Dalam sekolah formal, peserta didik mendapatkan pembelajaran bahasa Mandarin melalui beberapa media, yaitu :

1. Buku
Buku pegangan yang berasal dari guru untuk peserta didik, digunakan sebagai materi utama dalam belajar mengajar.
2. Video
Menayangkan video orang sedang berdialog atau berbicara dengan bahasa Mandarin, maupun animasi-animasi berbahasa Mandarin.
3. Lagu
Mendengarkan lagu-lagu Mandarin.

Pemberlajaran Bahasa Mandarin Berbasis Website

Rancangan website pengajaran bahasa Cina berbasis kompetensi komunikatif. Rancangan website ini berlandaskan pada tiga elemen bahasa Cina yaitu: lafal, kosakata, tata bahasa; keterampilan bahasa (mendengar, berbicara); serta pengetahuan sosial dan budaya bahasa Cina. Dengan website pengajaran bahasa Cina, ditujukan untuk pemelajar bahasa Cina tingkat dasar yang ingin mempelajari bahasa Cina dengan tujuan berkomunikasi secara lisan.

Pembelajaran Bahasa Mandarin dengan E-Book

Penelitian dilakukan bagi pemula yang sedang mempelajari bahasa Mandarin. Hambatan yang umum dalam mempelajari bahasa Mandarin yaitu mempelajari karakter Mandarin. Kesulitan dalam mempelajari Karakter Mandarin (Hanzi) maupun dalam melafalkan suatu kata Mandarin, dan sebagainya. Sehingga peneliti membuat aplikasi yang mampu memudahkan pengguna dalam mempelajari bahasa Mandarin secara mandiri dalam bentuk e-book. Selain materi yang berisi teks dan suara, e-book ini berisi tentang latihan soal.

Refrensi Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin

Chinese Skill merupakan aplikasi pembelajaran bahasa Mandarin pada mobile. Dalam chinese skill dibedakan menjadi beberapa topik, dari

mulai pengenalan dasar sampai kesehatan. Aplikasi ini diperuntukkan semua umur. Model pembelajaran melalui gambar dan suara menjadi inti dari aplikasi.

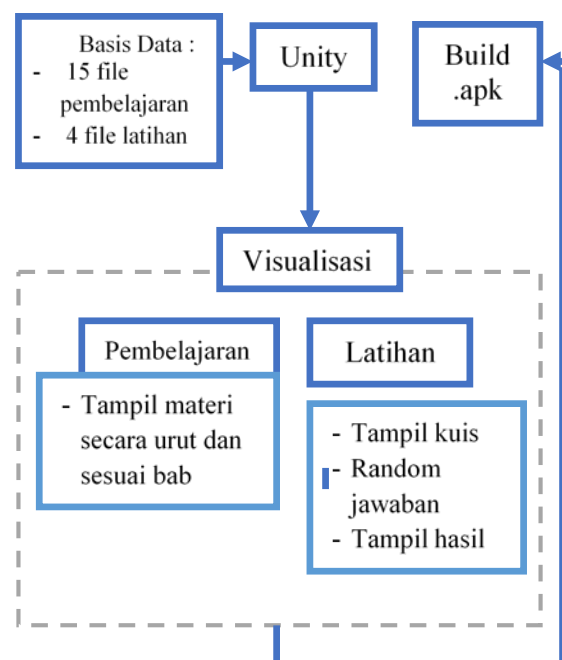


Gambar 1. Poster ChineseSkill, aplikasi pembelajaran bahasa Mandarin.

3. LANDASAN TEORI

Pada sub bab ini, akan dipaparkan tentang landasan penulis merancang sistem aplikasi. Adapula diagram alur sistem yang digunakan pada aplikasi ini.

Tabel 1. Diagram sistem aplikasi



Basis Data

Sistem manajemen basis data dalam aplikasi ini dirancang untuk mengelola data serta menjalankan operasi data. Dalam proyek akhir ini, penulis menggunakan manajemen data untuk menyimpan kata-kata bahasa Mandarin dalam suatu file dengan format Json. File Json akan menyimpan kata Indonesia maupun karakter Mandarin sesuai dengan bab yang telah di tentukan.

Macam Data

Dalam aplikasi ini akan dibedakan menjadi 2 macam data. Data untuk pembelajaran dan data untuk kuis. Data pembelajaran akan dibedakan menjadi 15 bagian, dimana satu bagian mewakili materi yang

akan disampaikan. Sedangkan data kuis, terdapat 4 bagian, dimana dalam file kuis, materi yang terdapat dalam 15 bab yang telah teracak dan dijadikan menjadi 4 kategori.

Data yang Disimpan

Data yang disimpan dalam file-file tersebut berupa text yang akan ditampilkan pada pembelajaran maupun kuis. Text tersebut di bedakan menjadi 3 bagian, antara lain, karakter mandarin (hanzi), lafal mandarin (pinyin), dan arti dalam bahasa Indonesia.

Format Penyimpanan

Materi-materi yang telah dibedakan tiap bab akan disimpan kedalam file dengan format json. Setiap pembelajaran dan kuis terdapat masing-masing format. Antara lain :

Tabel 2. Penulisan format pembelajaran pada file Json

```
"data":[
{
  "id": "1",
  "hanzi": "我",
  "pinyinarti": [
    "wǒ",
    "Saya/Aku"
  ]
},
]
```

Untuk kuis, format yang terdapat dalam file json antara lain: nama data json, id, huruf mandarin (hanzi), romansia bahasa mandarin (pinyin) juga arti.

Tabel 3. Penulisan format latihan pada file Json

```
"Kuis2":[
{
  "id": "1",
  "kuis": "xìng",
  "pilihan": [
    "姓",
    "你",
    "叫",
    "我"
  ]
},
]
```

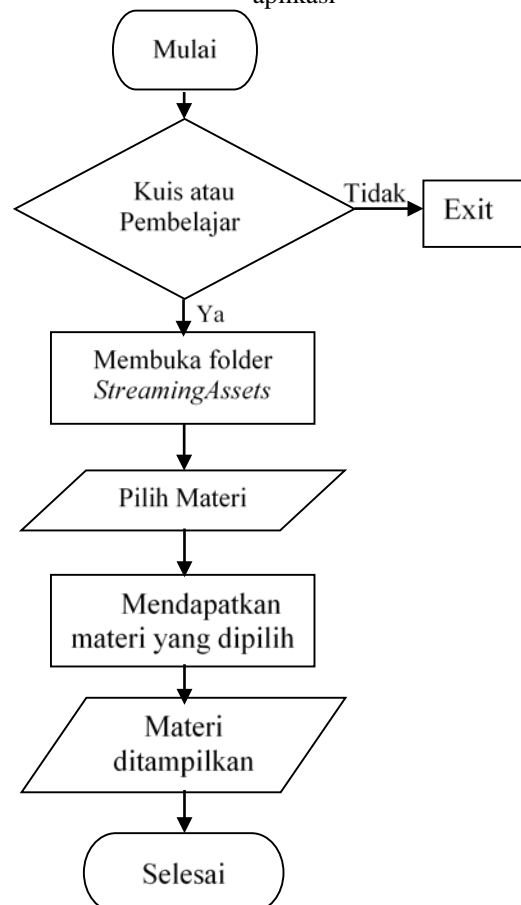
Dari format json di atas dapat dilihat bahwa:
 id : menyimpan nomer urut dalam file tersebut,
 kuis : menyimpan soal kuis dalam aplikasi ini,
 pilihan : menyimpan pilihan ganda yang dapat dipilih oleh pengguna, dan
 data : menyimpan id, kuis dan pilihan yang akan dijadikan menjadi paket json.

Proses Data untuk menampilkan file Json

Data yang telah terformat Json akan dimasukkan ke dalam folder dengan nama

StreamingAssets. Dimana apabila pengguna mengakses kuis maupun pembelajaran, sistem akan mengarah pada alamat *StreamingAsset*. Lalu file yang terdapat dalam folder tersebut akan ditampilkan dan dapat dipilih oleh pengguna. Setelah pengguna memilih file tersebut, maka materi akan ditampilkan dalam aplikasi.

Tabel 4. Diagram proses penampilan data Json ke aplikasi



Visualisasi

Pada proses visualisasi ini, merupakan tahapan basis data yang telah di simpan dalam format json untuk dapat ditampilkan dan dilihat maupun dimainkan oleh pengguna. Dalam tahap visualisasi, di proses visualisasi akan terbagi sebanyak fitur yang terdapat dalam aplikasi ini, antara lain: mode pembelajaran, mode latihan dan menu informasi.

Mode Pembelajaran

Mode pembelajaran merupakan fitur dimana pengguna dapat menambah kosa kata bahasa Mandarin. Di dalam fitur ini terdapat kumpulan kosa kata yang telah di sediakan. Pengguna dapat melihat huruf Mandarin, romansia Mandarin dan arti Indonesia. Fitur ini tersedia beberapa kosa kata bahasa Mandarin yang akan dibagi menjadi 15 bab. Pengguna dapat memilih bab pembelajaran yang

sesuai dengan keinginan dan mempelajari materi kosa kata yang terdapat dalam bab tersebut.

Dalam tampilan menu belajar mandarin, akan di tampilkan 15 kotak, dimana 15 kotak merupakan pembagian kosa kata. Bab dalam menu pembelajaran di ambil dari buku 汉语 level 1 antara lain :

Tabel 5. Materi bab pembelajaran

Bab	Keterangan
你好! Nǐ hǎo	Sapaan yang biasa di ucapkan dalam keseharian.
我爱爸爸妈妈 wǒ ài bàba māmā 爸爸妈妈是老师 Bàba māmā shīlǎoshī	Memperkenalkan anggota keluarga Memperkenalkan jenis profesi yang sering dicita-citakan oleh anak-anak.
你叫什么名字? nǐ jiào shénme míngzì?	Memperkenalkan diri dan menanyakan nama seseorang.
我爱我家 Wǒ ài wǒjiā 哥哥去学校 gēgē qù xuéxiào 我们上课吧 Wǒmen shàngkèba 我们吃午饭 wǒmen chī wǔfàn 笑话打球 xiàohuà dǎqiú	Memperkenalkan kecintaan pada keluarga. Memperkenalkan tempat umum. Aktivitas dalam belajar mengajar. Memperkenalkan waktu makan. Memperkenalkan permainan.
我的一天 wǒ de yītiān 这是我的书 zhè shì wǒde shū 我有两本书 wǒ yǒu liǎng běn shū 你家有电脑吗 nǐ jiā yǒu diànnǎo ma	Memperkenalkan aktivitas sehari-hari. Memperkenalkan benda kepemilikan. Memperkenalkan kata keterangan benda. Menanyakan apa terdapat komputer di rumah.
叔在书架上 shūzài shūjiàshàng 我的房间 wǒ de fángjiān	Memperkenalkan letak benda. Memperkenalkan benda yang terdapat di kamar.

Kuis

Pada pembelajaran terdapat juga latihan. Dapat dikatakan menu latihan adalah kuis. Pada tampilan menu latihan, pengguna akan melihat sebuah pertanyaan dan jawaban. Pengguna harus memilih jawaban yang dirasa tepat dan akan menjawab 20 soal. Setiap soal, akan diberikan waktu 5 detik. Hasil akhir dari menu latihan adalah total jawaban benar dan salah. Latihan dalam aplikasi ini bertujuan untuk mengukur kemampuan seberapa banyaknya kosa kata yang diingat oleh pengguna dalam pelajaran bahasa Mandarin yang telah diperolehnya. Pada latihan, akan terdapat 8 pilihan jawaban. Dimana pilihan jawaban tersebut akan

ditampilkan 4, dengan 1 jawaban benar dan 3 jawaban salah. Jawaban tersebut bertujuan untuk membuat variasi pilihan jawaban yang ditampilkan untuk pengguna.

Pengguna akan dipilhkan 4 jenis soal, antara lain; soal dari karakter mandarin ke indonesia, karakter mandarin ke romansia, bahasa indonesia ke mandarin dan romansia ke mandarin. Terdapat tiga tingkatan, yaitu; Sangat Baik, Baik, dan Coba Lagi. Pengguna akan berada di tingkatan “Sangat Baik” pada saat pengguna menjawab benar lebih dari setengah soal. Apabila pengguna menjawab benar setengah dari soal akan menempati tingkatan “Baik”. dan apabila pengguna mendapatkan tingkatan “Coba Lagi” maka nilai atau jawaban yang mereka jawab dengan benar kurang dari setengah nilai.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam sub bab ini akan dibahas tentang hasil dan pembahasan tentang aplikasi pembelajaran. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembantu siswa siswi sekolah dasar dalam mempelajari bahasa Mandarin. Aplikasi ini membantu siswa-siswi untuk mengingat dan menambah kosa kata dari mereka. Materi aplikasi ini merupakan rangkuman dari buku 汉语 level 1 dan dibagi menjadi 15 sub bab. Aplikasi ini dapat di akses dengan telepon genggam yang tertanam Android.

Aplikasi ini memiliki 2 fitur, antara lain fitur pembelajaran dan fitur latihan. Fitur-fitur tersebut dilengkapi dengan hanzi (karakter mandarin), pinyin (romansia) dan arti dalam bahasa Indonesia.

Pada tampilan awal aplikasi, terdapat tombol pembelajaran dan tombol latihan yang terpisah. Tombol pembelajaran akan mengantarkan pengguna ke menu pembelajaran dan tombol latihan, akan mengantarkan pengguna ke menu latihan.

Mode Pembelajaran

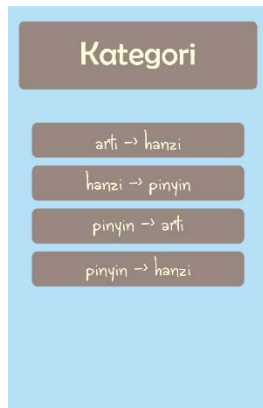
Dalam mode pembelajaran, terdapat 15 sbab yang berisikan materi kosa kata dalam bahasa Mandarin. Dalam aplikasi, mode tampilan terdapat 15 kotak, dimana kotak tersebut merupakan bab materi yang diambil dari buku 汉语 level 1.



Gambar 2. Mode pembelajaran, pilihan bab mode pembelajaran.

Kuis

Kuis, mode latihan dari bab pembelajaran. Kuis dapat dibedakan menjadi 4 tipe, yaitu; karakter mandarin ke arti, karakter mandarin ke pengucapan/lafal bahasa mandarin, arti ke karakter mandarin, dan romansia bahasa mandarin ke arti. Kuis dibedakan menjadi beberapa tipe, dikarenakan untuk memelihara fokus dari pengguna. Dalam tiap tipe terdapat 23 soal dengan waktu 5 detik tiap soal. Dimana soal tersebut merupakan pilihan ganda, 4 pilihan.



Gambar 3. Mode latihan, pilihan mode latihan.

Pengguna diharuskan memilih tipe kuis, dan mengerjakan soal dari tipe tersebut untuk mendapatkan hasil. Terdapat 3 kategori yang ditampilkan ketika pengguna telah menyelesaikan latihannya, yaitu; Very Good , Good, dan Bad. Very good didapatkan pengguna menjawab benar lebih dari setengah jumlah soal. Good didapat apabila pengguna menjawab benar setengah dari jumlah soal. Sedangkan Bad, akan didapat apabila pengguna menjawab soal dengan benar kurang dari setengah jumlah soal.

Apabila jawaban dari pengguna benar, maka jawaban yang dipilih akan menjadi hijau dan indikator soal di bagian atas juga akan tampak hijau. Maka pengguna akan melanjutkan ke soal berikutnya dengan menyentuh panel soal. Pertanyaan akan berpindah pada soal berikutnya.

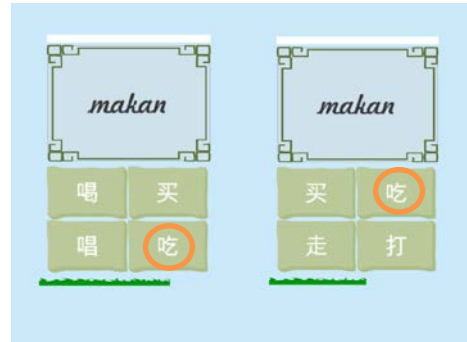
Apabila pengguna menjawab soal dengan belum benar. Jawaban pengguna akan berwarna merah dan jawaban yang benar akan ditandai dengan warna hijau. Yang artinya, jawaban pengguna belum tepat, dan akan berpengaruh pada hasil akhir dan indikator soal.

Apabila pengguna tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut sampai waktu yang ditentukan habis, maka pengguna akan diperlihatkan jawaban yang benar dan indikator soal akan berwarna merah.

Random Jawaban

Pada mode kuis, pilihan jawaban akan tersedia 8, yang bertujuan untuk variasi jawaban yang dapat dipilih oleh pengguna. Sistem dan dimunculkan 4

secara acak. Pemain akan melihat tatanan pilihan jawaban yang berbeda.



Gambar 4. Random jawaban, variasi jawaban yang terlihat oleh pengguna.

Pengujian Build .apk

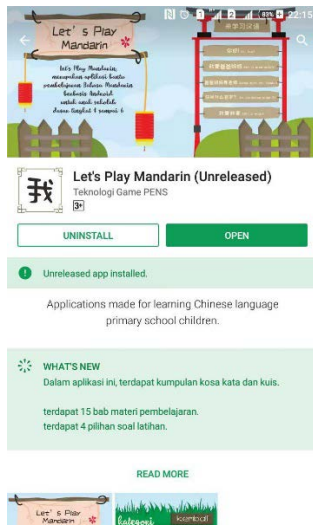
Pada pengujian kali ini dilakukan untuk mengubah bentuk dari projek Unity3D ke .apk. Dimana dengan format ekstraksi file tersebut, dapat diaplikasikan dan dimainkan pada telepon genggam pintar ber tanamkan sistem Android. Format ekstensi file apk tersebut diperbanyak dan diinstall ke berbagai telepon genggam.

Format ekstensi file .apk telah di ujicobakan pada perangkat telepon genggam yang ditanam operasi sistem Android.

Tabel 4.4 Pengujian pada device Android

Spesifikasi	Deskripsi	
Processor	Quad-core 1.2 GHz Cortex-A7	Quad-core 1.2 GHz Cortex-A53
Platform	Android 5.1.1 (Lollipop)	Android 5.1.1 (Lollipop)
RAM	1 GB	2 GB
Ukuran layar	720 x 1280 pixels	720 x 1280 pixels
Keterangan	Aplikasi berjalan lancar	Aplikasi berjalan lancar

Selain aplikasi telah diujicobakan, aplikasi juga diunggah ke Play Store untuk dipublikasikan.



Gambar 5. Screenshoot aplikasi telah terupload di Play Store

Pengujian Aplikasi

Aplikasi ini telah diujicoba ke sekolah dasar Setia Budhi Gresik tingkat 5 dan 6 dengan jumlah responden 36 orang. Hasil pengujian penggunaan aplikasi tersebut dirangkum dari kuesioner dan mendapatkan hasil seperti:

Tabel 6. Data Hasil Uji Coba Pengguna Aplikasi

No	Variabel Uji Coba	SS	S	KS	TS
1.	Tampilan aplikasi	66%	22%	9%	3%
2.	User friendly	60%	28%	6%	8%
3.	Membantu proses belajar	56%	28%	10%	6%
4.	Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajarans	50%	37%	13%	

Keterangan:

SS: Sangat setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Setuju

Rata-rata hasil keseluruhan uji coba penggunaan aplikasi oleh siswa menyatakan bahwa siswa setuju dengan adanya media pembelajaran seperti aplikasi Let's Play Mandarin. Dimana siswa tertarik dengan latihan yang berupa kuis dengan hasil akhir yang memampang nilai yang mereka dapat. Dan secara tidak langsung, siswa dapat bersaing dengan nilai yang mereka dapat dengan belajar memahami maupun menambah kosa kata dalam bahasa Mandarin.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari aplikasi pembelajaran tersebut antara lain:

1. Pada aplikasi ini terdapat 2 fitur, yaitu: mode pembelajaran dan mode latihan yang berupa kuis.
2. Mode pembelajaran terdiri dari 15 bab, yang setiap bab terdapat materi yang berisikan hanzi (karakter Mandarin), pinyin (romansia Mandarin dan arti dalam bahasa Indonesia).
3. Mode latihan yang berupa kuis, terdapat 4 opsi, dari arti Indonesia ke hanzi (karakter Mandarin), pinyin (romansia Mandarin) ke hanzi (karakter Mandarin), pinyin (romansia Mandarin) ke arti Indonesia, dan hanzi (karakter Mandarin) ke pinyin (romansia Mandarin).
4. Terdapat 3 kategori yang ditampilkan ketika pengguna telah menyelesaikan latihannya, yaitu; *Very Good*, *Good*, dan *Bad*. *Very good* didapatkan pengguna menjawab benar lebih dari setengah jumlah soal. *Good* didapat apabila pengguna menjawab benar setengah dari jumlah soal. Sedangkan *Bad*, akan didapat apabila pengguna menjawab soal dengan benar kurang dari setengah jumlah soal.
5. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa yang sedang belajar bahasa Mandarin.
6. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik dalam proses belajar bahasa Mandarin.

Saran

Berikut ini adalah saran dari pembuatan aplikasi Let's Play Mandarin, media pembelajaran bahasa Mandarin:

1. Penambahan audio pada bab pembelajaran untuk pelafalan dari bahasa Mandarin.
2. Penambahan kosa kata bahasa Mandarin.
3. Untuk pengembangan aplikasi berikutnya diharapkan menggunakan basis data online agar lebih mudah penambahan maupun pengurangan kosa kata serta penambahan animasi disetiap scene yang dibutuhkan.
4. Adanya fitur game di dalam aplikasi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanny. (2007). Sejarah Pendidikan Bahasa Mandarin di Indonesia dan Perkembangannya Sejak Era Reformasi di Sekolah-sekolah Daerah Jelambar: Sejarah Cina: Universitas Bina Nusantara.
- The Importance of Learning Mandarin*. (2012) (http://bridgelanguagecenter.com/importance_mandarin.html), diakses 2 Desember 2016.

- 5 Bahasa Tersulit di Dunia. (2014). (<http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20141106141651-241-10057/5-bahasa-tersulit-di-dunia/>) , diakses 2 Desember 2016.
- [Ali, H., Muhamad. \(1992\). Guru dalam Proses Belajar-Mengajar. Bandung: Penerbit Sinar Baru.](#)
- Suda, I Ketut. Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. Universitas Hindu Indonesia
- 14 Pengertian Media Menurut Para Ahli. (2016). (<http://www.dosenpendidikan.com/14-pengertian-media-menurut-para-ahli-terlengkap/>), diakses 11 Agustus 2017.
- Rodiman, Raffaelia Sanzio. (2008). Rancangan Website Pengajaran Bahasa Cina Berbasis Kompetensi Komunikatif. Bahasa Cina: Universitas Indonesia
- Liwang, Jennifer. (2013). Pembuatan E-Book Interaktif untuk Pembelajaran Karakter Dasar Mandarin bagi Pemula Berbasis Web. Teknik Informatika. Fakultas Tekniik: Universitas Surabaya.