



**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN
KOSAKATA HSK 1 BAGI PEMULA**

SKRIPSI

Diajukan dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1 Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh

Nama : Nur Wahyu Wulandari
Nim : 2404415024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Mandarin
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

Persetujuan Pembimbing

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Senin

Tanggal : 27 Januari 2020

Semarang, 27 Januari 2020

Pembimbing I



Anggraeni, S.T., MTCSOL

NIP. 198404012015042001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diperthankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 5 Februari 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Dr. Sri Rejeki Urip. M.Hum

NIP 196202211989012001

Sekretaris,

Ahmad Yulianto. S.S., M.Pd

NIP 197307252006041001

Penguji I,

Dyah Prasetyani. S.S., M.Pd

NIP 197310202008122002

Penguji II,

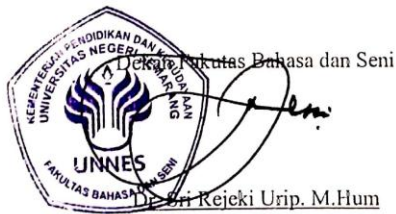
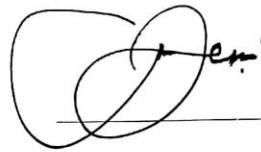
Ria Riski Marsuki S.S., MTCSOL

NIP 199108022019032019

Penguji III

Anggraeni, S.T., MTCSOL

NIP 198404012015042001



NIP 196202211989012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Wahyu Wulandari
NIM : 2404415024
Prodi : Pendidikan Bahasa Mandrin
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi saya dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Hsk 1 Bagi Pemula” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membutuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri

Demikin pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Semarang, 25 januari 2020

Peneliti



Nur Wahyu Wulandari

NIM 2404415024

MOTTO

Setiap jiwa memiliki episode sendiri dalam hidupnya. Dan jika kamu sampai pada bagian menyedihkannya, berusaha tetap tenang. Terbentur untuk terbentuk, terluka untuk mendewasa, lalu sakit untuk kembali bangkit. Kamu pasti lulus tempa dan naik kelas karena ujian-ujian.

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu
(Q.S. Al Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan *untuk* :

Allah S.W.T

Sembah sujud serta syukur kepada Allah S.W.T atas karunia dan kemudahan yang Engkau berikan sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan

*Ibu, bapak dan kakakku tercinta
Sebagai tanda-bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karyaku ini kepada Bapak Paidi, Ibu Siti Ruhmini dan Hari Prasetyo yang selalu merberikan kasih sayang, doa dan dukungan*

Ibu Anggraeni, S.T., MCSOL

Yang selalu sabar membimbingku dalam mengerjakan skripsi ini

Sahabat-sahabat tersayang

Yang selalu mendukung, memberikan bantuan, memberikan semangat, dan selalu ada dala suka dan duka

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan karunia dan rahmat kepada seluruh makhluk ciptaan-Nya. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umat Islam.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Hsk 1 Bagi Pemula” tidak lepas dari bimbingan, nasihat, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing serta Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus izin penelitian dan pengesahan.
3. Anggraeni, S.T., MTCSOL., dosen pembimbing atas segala motivasi, dorongan, perhatian, arahan, kritik, saran, dan jawaban atas segala pertanyaan yang peneliti ajukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang yang tanpa kenal lelah dalam mengajarkan ilmu yang tak ternilai harganya.

5. Sahabat dan teman-teman Pendidikan Bahasa Mandarin seperjuangan yang sangat luar biasa dalam memberikan motivasi.
6. Keluarga tercinta: Bapak, Ibu, dan kakak yang selalu mendoakan dan memberikan semangat demi keberhasilan menyelesaikan kuliah dan skripsi peneliti.
7. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala waktu dan perhatiannya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala kebaikan kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan. Amin.

Semarang, 20 januari 2020

Peneliti

Sari

Wulandari, Nur Wahyu. *Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Hsk 1 Bagi Pemula*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing I. Anggraeni, S.T., MTC SOL.

Kata Kunci : pengembangan media, kartu domino, kosakata, Bahasa Mandarin

Penelitian ini didasari oleh adanya permasalahan peserta didik yang mengalami kesulitan untuk mempelajari kosakata dikarenakan tingkat kerumitan hani yang cukup tinggi dan sulit diingat. Penyebabnya antara lain kurangnya variasi model serta metode dalam pembelajaran yang menyebabkan suasana belajar di kelas membosankan sehingga antusias siswa dalam proses belajar mengajar rendah serta menyulitkan siswa untuk mempelajari dan menyerap kosakata dengan mudah. Meskipun media yang digunakan cukup beragam, namun saat ini belum ada media yang efektif dan kreatif untuk memaksimalkan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media yang berupa *Permainan Kartu Domino*.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu 1) Menganalisis kebutuhan pelajar SMA dan mahasiswa terhadap Media Kartu Domino pada pembelajaran Bahasa Mandarin Untuk Pemula. 2) Mengetahui prosedur pengembangan Media Kartu Domino pada pembelajaran Bahasa Mandarin Untuk Pemula. 3) Mengetahui hasil validasi ahli terhadap Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Untuk Pemula.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan lima tahapan, yaitu (1) analisis kebutuhan (2) perancangan desain (3) implementasi desain (4) validasi desain, (5) revisi desain.

Berdasarkan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik menghendaki dengan adanya pengembangan media baru yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran berbentuk Permainan Kartu Domino mendapat nilai rata-rata keseluruhan 87,75 dengan skor 4 yang berarti media sangat layak untuk digunakan, sedangkan validasi oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata keseluruhan 85,9 dengan skor 4 yang berarti media sangat layak untuk digunakan. Media kemudian diperbaiki sesuai saran perbaikan yang diberikan para ahli pada aspek-aspek tertentu.

摘要

本研究是基于学生在学习汉语词汇时遇到的困难问题。问题是学生们很难记住汉字。究其原因，一是缺乏模式的变异性，二是缺乏学习方法，导致课堂学习气氛枯燥，使学生的学习积极性降低。虽然所使用的媒体是多种多样的，但是，没有有效和创造性的媒体来最大化学习。基于这些问题，研究者致力于开发多米诺牌游戏形式的媒体。

本研究的目的是：1) 分析高中生和大学生在初级汉语学习中对多米诺牌媒体的需求。2) 了解多米诺卡媒体在初学者汉语学习中的开发过程。3) 了解专家对多米诺牌媒体的验证结果，以提高初学者掌握普通话词汇的能力。

本研究采用的研发方法，分五个阶段，即（1）需求分析（2）设计（3）设计实施（4）设计验证（5）设计修订。

通过对需求的分析，说明了教师和学生都渴望发展出具有创造性、创新性和趣味性的新媒体。媒体专家验证结果显示，多米诺牌游戏形式的学习媒体总体平均得分为 87,75 分 4 分说明该媒体非常适合使用，而被试专家验证总体平均得分为 85 分，9 分加 4 分意味着媒体非常适合使用。然后，根据专家提出的改进建，对媒体进行改进，特别是在某些方面。

关键词：媒体发展、多米诺牌、词汇、普通话

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
Sari.....	ix
摘要	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Kajian Teori	16

2.2.1	Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing	16
2.2.2	Media Pembelajaran.....	18
2.2.3	Media Permainan Domino	20
2.2.4	Hakikat Kosakata	26
2.2.1.3	Implementasi Media Domino dalam Pembelajaran Kosakata	31
2.2.1.4	Bahasa Mandarin Tingkat Dasar.....	33
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian.....	40
3.2	Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	41
3.2.1	Potensi dan Masalah	42
3.2.2	Pengumpulan Data	43
3.2.3	Desain Produk.....	44
3.2.4	Validasi Desain	44
3.2.5	Revisi Desain	45
3.3	Subjek Penelitian	45
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.4.1.	Observasi.....	46
3.4.2.	Wawancara.....	48
3.4.3	Angket.....	49
3.5	Uji Keabsahan data	51
3.6	Teknik Analisis Data.....	52
3.6.1	Mengolah Data Observasi.....	52
3.6.2	Mengolah data wawancara.....	53
3.6.3	Mengolah Data Angket/Kuesioner	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Media Permainan Kartu Domino	56
4.1.1	Hasil Observasi Pembelajaran SMA Marsudirini Sedes Sapiientiae Semarang, dan SMA Don Bosko Semarang.	57
4.1.2	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran.....	61
4.1.3	Hasil Wawancara Terhadap Pendidik Bahasa Mandarin.....	87
4.2	Prototipe Hasil Analisis Kebutuhan Media Permainan Kartu Domino	96
4.2.1	Desain Produk.....	97
4.2.2	Hasil Produk.....	98
4.2.2.1	Implementasi Produk	98
4.2.2.2	Cara Penggunaan Permainan Kartu Domino	102
4.3	Validasi Ahli dan Saran Perbaikan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk Permainan Kartu Domino	104
4.3.1	Validasi Ahli Desain terhadap Media Pembelajaran berbentuk Permainan Kartu Domino	105
4.3.1.1	Aspek Visual.....	105
4.3.1.2	Aspek Komunikasi.....	107
4.3.2	Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran berbentuk Permainan Kartu Domino	109
4.3.2.1	Aspek Kelayakan Isi	109
4.3.2.2	Aspek Kelayakan Penyajian	111
4.3.2.3	Aspek Kelayakan Kontekstual	113
4.3.2.4	Aspek Kelayakan Bahasa.....	114
4.3.3	Perbaikan Terhadap Desain Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino	117
4.3.3.1	Perbaikan pada Media (Aspek Visual dan Aspek Komunikasi)	119

4.3.3.2 Perbaikan pada Materi (Aspek kelayakan isi, Aspek kelayakan penyajian, Aspek kelayakan kontekstual, Aspek kelayakan bahasa).....	121
--	-----

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	124
5.2 Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka	15
Tabel 2.2	Kosakata HSK tingkat 1	34
Tabel 3.1	Pedoman Observasi	48
Tabel 3.2	kisi-kisi instrumen wawancara untuk pendidik	50
Tabel 3.3	kisi-kisi instrumen angket kebutuhan untuk peserta didik	51
Tabel 3.4	kisi-kisi instrumen angket uji validasi untuk ahli materi	51
Tabel 3.5	kisi-kisi instrumen angket uji validasi untuk ahli media	51
Tabel 3. 1	Aspek validasi desain produk oleh ahli	55
Tabel 4.1	Hasil Observasi Kondisi dan Situasi Kelas	58
Tabel 4.2	Hasil Observasi Kondisi dan Situasi Kelas	60
Tabel 4.3	Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 1	62
Tabel 4.4	Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 2	63
Tabel 4.5	Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 3	64
Tabel 4.6	Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 4	65
Tabel 4.7	Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 5	66
Tabel 4.8	Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 6	67
Tabel 4.9	Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 7	68
Tabel 4.10	Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 8	68

Tabel 4.11 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Sedes Sapientiae Butir Pertanyaan Nomor 9.....	70
Tabel 4.12 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 1.....	71
Tabel 4.13 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 2.....	71
Tabel 4.14 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 3.....	72
Tabel 4.15 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 4.....	73
Tabel 4.16 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 5.....	74
Tabel 4.17 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 6.....	75
Tabel 4.18 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 7.....	76
Tabel 4.19 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 8.....	77
Tabel 4.20 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 9.....	78
Tabel 4.21 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 1.....	79
Tabel 4.22 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 2.....	80
Tabel 4.23 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 3.....	81
Tabel 4.24 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 4.....	82
Tabel 4.25 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 5.....	83

Tabel 4.26 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 6.....	84
Tabel 4.27 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 7.....	84
Tabel 4.28 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 8.....	85
Tabel 4.29 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 9.....	86
Tabel 4.30 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 1.....	88
Tabel 4.31 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 2	89
Tabel 4.32 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 3	90
Tabel 4.33 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 4	91
Tabel 4.34 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 5	92
Tabel 4.35 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 6	93
Tabel 4.36 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 7	94
Tabel 4.37 Kategori Penilaian Validasi Media Permainan Kartu Domino.....	105
Tabel 4.38 Validasi Ahli Media visual.....	106
Tabel 4.39 Validasi Ahli Media Aspek Komunikasi	108
Tabel 4.22 Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Isi	111
Tabel 4.23 Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Penyajian	112
Tabel 4.24 Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Kontekstual	114

Tabel 4.25 Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Kontekstual	116
Tabel 4.26 Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino oleh ahli materi.....	117
Tabel 4.26 Rekapitulasi saran perbaikan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino oleh ahli materi	119

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D).....	42
Bagan 3.2	Desain kombinasi triangulasi sumber dan triangulasi metode	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain kemasan Media Permainan Kartu Domino	98
Gambar 4.2 Desain Media Permainan Kartu Domino	98
Gambar 4.3 Desain Panduan Penggunaan Media Permainan Kartu Domino.....	99
Gambar 4.4 Tampilan Media Permainan Kartu Domino	101
Gambar 4.5 Tampilan Panduan Penggunaan Media Permainan Kartu Domino.....	101
Gambar 4.6 Tampilan Kemasan Media Permainan Kartu Domino	102
Gambar 4.7 Cara Memasangkan Permainan Kartu Domino.....	104
Gambar 4.8 Perbaikan Aspek Visual	120
Gambar 4.9 Perbaikan Aspek Visual	121
Gambar 4.10 Perbaikan Kelayakan isi	122
Gambar 4.11 Perbaikan Kelayakan isi	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Panduan Observasi	133
Lampiran 2	Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran	134
Lampiran 3	Panduan Wawancara Untuk Pendidik Bahasa Mandarin	138
Lampiran 4	Lembar Validas Ahli Media	139
Lampiran 5	Lembar Validas Ahli Materi.....	144
Lampiran 6	Daftar nama subjek penelitian Daftar nama peserta didik subjek penelitian SMA Marsudirini Sedes sapientiae semarang, SMA Don Bosko, Mahasiswa PBM UNNES	152
Lampiran 7	Tampilan Media Perminan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Hsk 1 Bagi Pemula	158
Lampiran 8	Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	164
Lampiran 9	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	166
Lampiran 10	Sertifikat TOEFL.....	167
Lampiran 11	Sertifikat HSK 4	168

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memiliki peran penting bagi kehidupan manusia yang kiranya tidak perlu di ragukan lagi. Bahasa tidak hanya dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi Bahasa juga diperlukan sebagai sarana untuk menyampaikan maksud dalam melaksanakan kegiatan manusia. Di era ini seseorang dituntut untuk dapat menguasai lebih dari satu bahasa asing guna meningkatkan sumber daya manusia dalam menghadapi daya saing yang semakin ketat. Ada beragam Bahasa di Dunia, salah satunya adalah bahasa Mandarin. Banyak perusahaan dengan beragam sektor yang menyediakan kualifikasi mampu berbahasa Mandarin sebagai salah satu persyaratan dalam melamar pekerjaan. Hal ini dikarenakan Tiongkok merupakan negara yang memiliki kedudukan penting dalam sektor ekonomi dan bisnis dunia. Oleh karena itu, dari hari ke hari semakin banyak orang beajar Bahasa Mandarin.

Perkembangan Bahasa Mandarin di Indonesia selama beberapa dekade ini sangat pesat. Di Indonesia, khususnya wilayah Semarang dan sekitarnya, sudah banyak sekolah yang mulai mengajarkan Bahasa Mandarin. Pendidikan mulai dari Tingkat Dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi, telah memasukkan pelajaran

Bahasa Mandarin ke dalam kurikulum. Pendidikan Bahasa Mandarin pada umumnya bertujuan agar pembelajar Bahasa Mandarin dapat memberikan informasi, untuk mengemukakan pemikiran terhadap sesuatu.

Dalam mempelajari Bahasa Mandarin, siswa harus mempelajari empat keterampilan yaitu kemampuan mendengarkan (听), berbicara (说), membaca (读) dan menulis (写). Penguasaan kosakata merupakan unsur penting yang terkait dengan penguasaan empat keterampilan bahasa. Karena jika tidak dikuasai dengan baik maka akan menghambat keterampilan-keterampilan diatas. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keberhasilan pembelajaran akan semakin terdukung.

Dalam melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), selain mengajar, penulis juga melaksanakan observasi. Selama observasi praktik kerja lapangan, guru (pengajar) tidak selalu lancar dalam menyampaikan materi disetiap pertemuannya. Ada beberapa hal yang menjadi hambatan selama proses belajar mengajar berlangsung. Dapat dilihat cara mengajar guru yang monoton membuat siswa kurang antusias dalam belajar bahasa Mandarin. Guru hanya mengandalkan buku paket sebagai pegangan untuk memberikan materi pada peserta didik dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, sehingga menimbulkan rasa jenuh dan bosan. Pada proses ini hambatan-hambatan akan muncul yang disebabkan dari diri siswa tersebut dan dari para pendidik. Beberapa diantaranya dapat di peroleh analisis

bahwa : (1) guru kurang kreatif / kurangnya variasi dalam pembelajaran; (2) guru menggunakan media seadanya dalam proses belajar mengajar; (3) suasana belajar di kelas yang membosankan. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan perubahan cara mengajar guru dan media yang digunakan, agar siswa dapat belajar bahasa Mandarin dengan senang sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar bahasa Madarin.

Guru sebagai pelopor utama pendidikan memiliki kewajiban meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus menyelesaikan masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran. Sanjaya (2013) menyatakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru dalam kelas adalah variasi stimulus dalam penggunaan media pembelajaran. Variasi ini diperlukan agar menjaga iklim pembelajaran tetap kondusif serta supaya proses penyampaian pesan materi pelajaran oleh guru berjalan efektif.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan pemanfaatan sebuah media yang inovatif untuk menunjang proses pembelajaran. Gagne (dalam sadiman 2014 :6) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media permainan. Media permainan dapat membantu suasana belajar menjadi menyenangkan. Apabila terjadi suasana belajar yang menyenangkan maka mudah bagi siswa menangkap pelajaran yang diberikan. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan-kemampuan ber Bahasa Mandarin.

Salah satu media permainan yang dapat menarik siswa adalah kartu permainan (domino). Hal ini didukung oleh banyaknya hasil penelitian sebelumnya tentang media kartu domino sebagai sarana belajar siswa. Salah satunya diinspirasi dari penelitian sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Veni Melina dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (DONAT) Konservasi untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif. Penelitian tersebut bertujuan mengetahui respon siswa dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil eksperimen di kelas sampel, rata-rata *pretest* (sebelum menggunakan media) adalah 69,67, sedangkan rata-rata *posttest* (sesudah menggunakan media) adalah 88,67. Dengan peningkatan hasil belajar IPS sesudah menggunakan media dengan pencapaian pemahaman sebesar 0,63 yang termasuk pada kriteria sedang. Menurut perhitungan uji *paired t-test* dihasilkan *sig 2-tailed* $0,000 < 0,05$ dan *thitung* (21,651) $> t_{tabel}$ (2.045), hal tersebut dapat disimpulkan jika media pembelajaran Donat Konservasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Donat Konservasi. Kajian ini menunjukkan bahwa media kartu domino mendapat respon yang baik oleh siswa dan media kartu domino layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Tri Wahyuningsih yang mengatakan kualitas media kartu domino modifikasi dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Menurut Lucky kartu domino adalah sebuah kartu permainan dengan 28 kartu bermata bertitik besar , tiap kartu dibagi menjadi dua bidang berisi 0-6 titik. Yang paling umum cara mainannya dengan meletakkan kartu yang paling kecil terlebih dahulu yaitu kartu kosong kemudian diikuti oleh pemain yang lainnya dan seterusnya menyambung membentuk suatu pola yang tidak terputus.

Media kartu domino menuntut siswa untuk aktif berkompetisi menemukan pemenang dalam permainan. Selain itu Media kartu domino juga memiliki kelebihan untuk membuat peserta didik lebih aktif semangat belajar dengan media pembelajaran yang seperti permainan daripada media pembelajaran gambar diam yang masih bersifat monoton

Melihat dari beberapa manfaat penggunaan media kartu domino, maka sangat tepat jika kartu domino dijadikan sebuah media dalam pelajaran Bahasa Mandarin untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Dari hasil pengamatan penelitian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata HSK Bagi Pemula”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat diambil rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

- (1) Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik terhadap Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata HSK 1 Bagi Pemula ?
- (2) Bagaimana prosedur pengembangan Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata HSK 1 Bagi Pemula ?
- (3) Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata HSK 1 Bagi Pemula yang dikembangkan oleh penulis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata HSK 1 Bagi Pemula.
- (2) Mengetahui prosedur pengembangan Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata HSK 1 Bagi Pemula.
- (4) Mengetahui hasil validasi ahli terhadap terhadap Media Kartu Domino pada peningkatan penguasaan kosa kata HSK 1 Bagi Pemula yang dikembangkan oleh penulis.

(3) 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut.

(1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino.

(2) Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- (1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar Bahasa Mandarin
- (2) Membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi
- (3) Menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Mandarin

b. Bagi Pendidik

- (1) Mengetahui pentingnya menggunakan Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- (2) Memotivasi rekan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan di dalam peningkatan mutu pembelajaran dan Mendapatkan media pembelajaran baru yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

b) Bagi Peneliti

Untuk dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan Media Pembelajaran berupa kartu domino diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran di kelas

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai informasi dari penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penulisan ini sebagai bahan perbandingan. Selain itu, bab ini juga akan menjelaskan teori-teori menurut pendapat para ahli yang digunakan sebagai acuan yang sesuai dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian sangat penting sebagai data pendukung agar penelitian menghasilkan data yang lebih valid. Data dukung yang dibutuhkan untuk mendukung penulisan ini adalah penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media permainan kartu domino sebagai media pembelajaran. Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yang akan dikutip sebagai tinjauan pustaka adalah Fitri Rendana (2018), Tri Wahyuningsih (2017), Veni Melina (2017),), Lau Wing Sum and Jojo (2015), Rita Setyaningrum (2012),

Hasil jurnal Penelitian Fitri Rendana (2018) dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd/Mi* menyatakan bahwa kartu domino materi yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 91,28% dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 88,16% dikategorikan

sangat layak, uji respon pendidik dengan rata-rata penilaian sebesar 88,91% yang dikategorikan sangat layak, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata penilaian sebesar 91,59% yang dinyatakan sangat layak, dan uji coba kelompok besar ditiga sekolah yaitu : uji coba kelompok besar di MIN 7 Bandar Lampung yang diperoleh rata-rata penilaian sebesar 92,08% yang dikategorikan sangat layak, uji coba kelompok besar di SDN Kupang Kota yang diperoleh penilaian rata-rata sebesar 93,14% yang dikategorikan sangat layak, dan uji coba kelompok besar di MIS Pajajaran yang diperoleh rata-rata 91,66% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian Fitri Rendana dengan penelitian ini yakni (a) merupakan penelitian metode *Research and Development*. (b) Sama-sama mengembangkan media permainan kartu domino untuk menunjang proses pembelajaran

Perbedaan penelitian Fitri Rendana dengan penelitian ini yakni media permainan Media Pembelajaran Kartu Domino yang dikembangkan digunakan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sedangkan media permainan yang dikembangkan oleh peneliti digunakan pada pelajaran Bahasa Mandarin.

Hasil jurnal penelitian Tri Wahyuningsih (2017) dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Ipa Materi Indra Pendengar Dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng* menyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan yang melalui tahap validasi oleh pakar media adalah 3,27 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi oleh dua guru sekolah dasar, menunjukkan rerata skor 3,48 dengan

kategori “Sangat Baik”. Skor tersebut menunjukkan bahwa Media Kartu Domino Modifikasi Indra Pendengar dan Indra Peraba untuk siswa kelas IV SD Kanisius Kenteng memiliki kualitas “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek konten atau isi, aspek tampilan, aspek bahasa, serta aspek penggunaan penyajian.

Persamaan penelitian Tri Wahyuningsih dengan penelitian ini yakni, Sama-sama mengembangkan media permainan kartu domino untuk menunjang proses pembelajaran

Perbedaan penelitian Tri Wahyuningsih dengan penelitian ini yakni media permainan Media Pembelajaran Domino Modifikasi yang dikembangkan digunakan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sedangkan media permainan yang dikembangkan oleh peneliti digunakan pada pelajaran Bahasa Mandarin.

Hasil jurnal penelitian Veni Melina (2013) dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Ranah Kognitif* yang dilatarbelakangi karena hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS merupakan hasil terendah. Penyebabnya antara lain kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru, kurangnya variasi model serta metode dalam pembelajaran, antusias siswa rendah. Setelah mengimplementasikan media pembelajaran Donat Konservasi dalam pelajaran menunjukkan bahwa media Donat Konservasi layak untuk digunakan dan efektif terhadap hasil belajar kognitif.

Persamaan penelitian Veni Melina dengan penelitian ini yakni (a) merupakan penelitian metode *Research and Development*. (b) Sama-sama mengembangkan media permainan kartu domino untuk menunjang proses pembelajaran

Perbedaan penelitian Veni Melina dengan penelitian ini yakni media permainan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi yang dikembangkan digunakan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sedangkan media permainan yang dikembangkan oleh peneliti digunakan pada pelajaran Bahasa Mandarin

Hasil jurnal penelitian Lau Wing Sum and Jojo (2015) dalam skripsinya yang berjudul *A Study on the Effectiveness of Using Domino for Consolidating Vocabulary in Upper Primary ESL Classrooms* menyatakan bahwa media permainan Domino menghasilkan efek positif pada peningkatan penguasaan kosakata. Dari sebagian besar yang diwawancarai menyatakan mereka suka memainkannya dengan teman sekelas. Dari narasumber yang memiliki kemampuan rendah dan pemalu di kelas juga menyatakan kepuasannya setelah bermain media domino. Beberapa yang lain menyatakan lebih menyukai permainan domino daripada mengerjakan lembar kerja.

Persamaan penelitian Lau Wing and Jojo dengan penelitian ini yakni sama-sama meneliti penggunaan media permainan kartu domino untuk penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa.

Perbedaan penelitian Lau Wing and Jojo dengan penelitian ini yakni (a) Bahasa asing yang diteliti adalah bahasa Inggris sedangkan pada penelitian ini

meneliti bahasa Mandarin. (b) penelitian Lau Wing and Jojo bertujuan untuk mencari tahu keefektifan pembelajaran menggunakan media permainan kartu domino sedangkan penelitian ini dikembangkan bertujuan untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa mandarin.

Hasil jurnal penelitian Rita Setyaningrum (2012) dalam skripsinya yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Media Permainan Thematic Dominoes Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Sma Negeri 9 Yogyakarta* menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Thematic Dominoes* lebih efektif daripada media konvensional pada pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Prancis.

Persamaan penelitian Rita Setyaningrum dengan penelitian ini yakni sama-sama meneliti penggunaan media permainan kartu domino untuk penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa.

Perbedaan penelitian Rita Setyaningrum dengan penelitian ini yakni (a) Bahasa asing yang diteliti adalah bahasa Prancis sedangkan pada penelitian ini meneliti bahasa Mandarin. (b) penelitian Rita Setyaningrum bertujuan untuk mencari tahu keefektifan pembelajaran menggunakan media permainan kartu domino sedangkan penelitian ini dikembangkan bertujuan untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa mandarin.

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Fitri Rendana (2018)	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa</i>	(a) Penelitian tentang Media Permainan Kartu Domino	(a) Pemilihan sampel yang digunakan, pada penelitian milik Fitri

		<i>Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd/Mi</i>	(b) merupakan penelitian metode <i>Research and Development.</i>	Rendana memilih sampel <i>Kelas Iv Sd/Mi</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel untuk pemula (b) Penelitian Tri Wahyuningsih digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sedangkan dalam penelitian ini digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin
2	Tri Wahyuningsih (2017)	<i>Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Ipa Materi Indra Pendengar Dan Peraba</i>	(a) Penelitian tentang Media Permainan Kartu Domino (b) merupakan penelitian metode <i>Research and Development.</i>	(a) Pemilihan sampel yang digunakan, pada penelitian milik Tri Wahyuningsih memilih sampel kelas IV SD Kanisius Kenteng sedangkan pada penelitian ini menggunakan

		<i>Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng</i>		sampel untuk pemula (b) Penelitian Tri Wahyuningsih digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sedangkan dalam penelitian ini digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin
3	Veni Melina (2013)	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (Donat) Konservasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Ranah Kognitif</i>	(a) Penelitian tentang Media Permainan Kartu Domino (b) merupakan penelitian metode <i>Research and Development</i> .	(a) Penelitian Veni Melina digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sedangkan dalam penelitian ini digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin
1	Lau Wing and Jojo	<i>A Study on the</i>	(a) Penelitian tentang Media	(a) Bahasa yang digunakan

	(2015)	<i>Effectiveness of Using Domino for Consolidating Vocabulary in Upper Primary ESL Classrooms</i>	Permainan Kartu Domino (b) Saama-sama berfokus pada permainan untuk pembelajaran kosakata	(b) Tujuan dalam penelitian
4	Rita Setyaningrum (2012)	<i>Keefektifan Penggunaan Media Permainan Thematic Dominoes Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Sma Negeri 9 Yogyakarta</i>	(a) Penelitian tentang Media Permainan Kartu Domino (b) Saama-sama berfokus pada permainan untuk pembelajaran kosakata	(a) Bahasa yang digunakan (b) Tujuan dalam penelitian

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang terkait dengan Permainan Kartu Domino sudah pernah dilakukan, namun secara khusus pengembangan media Permainan Kartu Domino untuk pembelajaran penguasaan kosakata HSK 1 belum di temukan. Oleh karena itu, untuk melengkapi dan menambah variasi media yang telah ada, penelitian ini

bermaksud mengembangkan Media Pembelajaran dalam bentuk Permainan Kartu Domino untuk meningkatkan minat siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing

1. Hakikat Bahasa Asing

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi antar individu dalam kehidupan bermasyarakat. Di jaman globalisasi saat ini menguasai bahasa asing merupakan hal yang sangat diperlukan, untuk itu pembelajaran bahasa asing sudah dilakukan mulai usia dini. Akan tetapi, di Indonesia pembelajaran bahasa asing yang diberikan saat SD dan SMP hanya satu jenis yaitu pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian saat SMA mereka diberikan pembelajaran bahasa asing tambahan seperti bahasa Mandarin, bahasa Prancis dan bahasa Jepang. Bahasa asing tersebut hanya sebagai pelajaran muatan lokal yang hanya dipelajari seminggu satu kali selama 2x45 menit, waktu tersebut sangat kurang bagi siswa untuk dapat secara lancar dan cepat belajar bahasa asing dengan benar. Dalam pembelajaran bahasa asing ada empat ketrempilan yang harus dipelajari yaitu (1) mendengarkan (听), (2) berbicara (说), (3) membaca (读), (4) menulis (写).

Saat ini banyak informasi ilmu pengetahuan baik di bidang teknik, ilmu murni, ekonomi, psikologi, maupun seni menggunakan bahasa asing sebagai pengantarnya. Dengan belajar bahasa asing peserta didik akan tumbuh menjadi seseorang yang cerdas, trampil dan berkepribadian, serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya serta mengambil bagian dalam

pembangunan nasional. Menurut Sukur (2000: 11) pembelajaran bahasa asing adalah proses mempelajari sebuah bahasa yang tidak digunakan sebagai bahasa komunikasi di lingkungan seseorang melainkan dipelajari di sekolah dan tidak digunakan sebagai bahasa komunikasi sehari-hari di lingkungan tempat tinggal misalnya bahasa Mandarin, Prancis, dan Inggris. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa lebih dari bahasa ibu yang sebelumnya sudah dikuasai. Pembelajaran bahasa dipelajari untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang.

Mona Murnita Sari (2014) mengungkapkan pembelajaran bahasa asing adalah proses mempelajari suatu bahasa selain bahasa ibu secara sadar atau tidak sadar, baik di lingkungan tidak formal maupun dalam lingkungan yang formal dengan memperhatikan kebutuhan dan kepentingan peserta didik. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran khususnya bahasa asing adalah cara penyampaian materi pendidik kepada peserta didik. Cara penyampaian materi menggunakan metode yang menarik membuat peserta didik termotivasi untuk belajar bahasa asing.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing adalah proses mempelajari suatu bahasa selain bahasa sendiri atau bahasa ibu baik secara sadar atau tidak sadar, baik di lingkungan tidak formal maupun dalam lingkungan yang formal dengan tujuan untuk dapat mengembangkan keterampilan berbahasa asing yang sesuai dengan taraf dan tingkat yang ditentukan oleh kurikulum yang berlaku. Pembelajaran bahasa asing dapat terlaksana secara

maksimal, jika antara peserta didik dengan pendidik dapat bekerja sama dalam proses belajar mengajar.

2.2.2 Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara dalam terjadinya pembelajaran, media dapat berbentuk alat peraga maupun sarana. Media pembelajaran menurut Brigg (dalam Sadiman dkk 2009: 6) bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2010: 3) menyebutkan bahwa media dalam pembelajaran adalah alat-alat grafik, foto, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses dan memperjelas informasi lisan atau pandangan. Berdasarkan pendapat Gerlach dan Ely tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan memperjelas proses informasi yang disampaikan.

Menurut Rudi Bretz, mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Bretz membedakan antara media siar dan media rekam sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5)

media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, 8) media cetak (Sadiman, 2012: 20).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, dan pemilihan media mempertimbangkan beberapa faktor sebagai berikut (Daryanto, 1993: 3).

- a. Media yang dipilih hendaknya menunjang pencapaian tujuan pengajaran.
- b. Hendaknya dipilih ketepatan dan kegunaannya untuk menyampaikan pesan yang hendak dikomunikasikan atau diinformasikan.
- c. Media yang dipilih hendaknya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, pendekatan terhadap pokok masalah, besar kecilnya kelompok atau jangkauan penggunaan media tersebut.
- d. Biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil yang diharapkan dan tergantung kemampuan dana yang tersedia
- e. Apakah media yang diperlukan tersedia atau tidak, apakah ada pengganti yang relevan, direncanakan untuk perorangan atau kelompok.
- f. Kualitas media harus dipertimbangkan, jika media sudah rusak atau kurang jelas/terganggu sehingga mengganggu proses transfer informasi (tidak menarik, detail kurang bisa dipahami).

Menurut Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 3) ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pengajaran yaitu:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, *Domino*, kartun, dan komik.
- 2) Media tiga dimensi yakni dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan diorama.
- 3) Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, OHP dan LCD.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik yang mana dapat memberikan kontribusi antara lain :

(1) membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) memperjelas pesan agar tidak verbalistis, (3) menimbulkan rangsangan yang sama antara peserta didik baik secara pengalaman maupun persepsi, (4) memungkinkan peserta didik agar lebih aktif dan mandiri.

2.2.3 Media Permainan Domino

1. Pengertian Permainan

Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Adiarti, 2009: 80). Bermain juga diartikan sebagai kegiatan main (Rifa, 2012: 8).

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2012: 75). Permainan juga diartikan sebagai kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Montessori seorang tokoh pendidikan

menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya (Adiarti, 2009: 80). Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan.

Education game adalah media pembelajaran yang membuat anak bermain sambil belajar, dimana anak tidak merasa terbebani dalam menguasai materi, karena mereka merasa sedang bermain-main dengan *game* yang merupakan permainan yang mereka sukai sehari-hari, sehingga materi dapat terserap dengan kemauan anak sendiri. Anak justru termotivasi untuk belajar agar dapat mengerjakan permainan dengan baik (Rohwati, 2012: 77).

Games dipakai secara luas di berbagai kalangan, *games* banyak dipilih karena sederhana, yaitu bersifat praktis, hemat, mudah, menarik dan menyenangkan. *Games* bagi anak-anak, bermanfaat melatih menjadi pribadi yang terbuka, melebur, menyatu, dan belajar secara bersama-sama dengan orang lain sehingga penting bagi anak ketika mereka terjun bermasyarakat.

Pada saat anak bermain, di antara mereka ada yang sudah siap, berani, percaya diri, terbuka dan ceria. Namun ada juga yang pemalu, ragu-ragu, hati-hati raut muka tegang, dan bersikap menunggu. Setelah *games* berjalan, tanpa sadar mereka akan terbawa dengan sendirinya oleh pola dan alur gamesnya sehingga bersatu dalam *games*. Perasaan gembira saat bermain menyebabkan anak nyaman berinteraksi secara intensif. Perasaan nyaman tersebut membuat mereka berpikir sangat kreatif dan berlangsung sangat cepat, menghasilkan gagasan-gagasan

brilian sehingga cepat untuk menyelesaikan permasalahan. Hal tersebut menjadi dasar yang memperjelas bahwa *games* sangat membantu bagi pembangunan kecerdasan dan kreatifitas anak-anak (Jamil, 2016: 9-10).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan antara para pemain baik menggunakan atau tanpa alat dibatasi dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan dan memiliki nilai edukasi serta dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

2. Permainan Domino

Domino bukan hal yang baru bagi masyarakat. Masyarakat sudah mengetahui standar set domino yang berbentuk persegi panjang dengan bulatan-bulatan di dalamnya. Satu set domino, biasanya disebut dek atau paket, terdiri dari 28 kartu domino. Satu set domino adalah perangkat *game* yang umum, mirip dengan bermain kartu atau dadu, dengan satu set kartu domino dapat digunakan untuk berbagai variasi permainan (John Gough, 2015: 20).

Permainan domino biasanya dimainkan oleh beberapa orang yang nantinya memainkannya dengan mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain namun memiliki nilai angka yang sama atau memiliki bulatan yang sama. Dalam permainan domino ini bersifat bersaing dan menjatuhkan lawan sehingga adanya pemenang dan memberikan rasa kepuasan sendiri bagi para pemainnya

John Gough juga berpendapat, ada beberapa variasi aturan dalam permainan kartu domino, di antaranya:

1. Tidak ada hasilimbang

Kondisi ini terjadi ketika pemain tidak memiliki sepotong kartu yang cocok, mereka melewati giliran dan tidak menarik kartu.

2. Imbang

Kondisi ini terjadi ketika pemain tidak memiliki sepotong kartu untuk dimainkan, mereka harus terus menarik sampai mereka mendapatkan sepotong kartu untuk dimainkan atau sampai stok kosong.

3. Tidak ada hasilimbang - 2 tim dari 2 pemain

Dalam versi ini, setiap pemain menarik tujuh kartu di awal permainan, sehingga tidak ada kartu permainan yang tersisa. Pemain bergiliran meletakkan kartu dan hanya menggunakan kartu yang dimilikinya. Sebuah tim menang putaran ketika salah satu anggota tim dinyatakan sebagai pemenang. Skor tim pemenang lebih banyak dari tim yang kalah (John Gough, 2015: 21).

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Kartu domino dalam hal ini bukan merupakan kartu yang biasanya dipakai untuk bermain judi, melainkan kartu domino yang telah dimodifikasikan dengan mengisi kosakata-kosakata bahasa Mandarin yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.

Menurut Juliati (dalam Suara *Managing Basic Education*) dengan menggunakan kartu domino ternyata peserta didik lebih mudah memahami konsep materi pelajaran, peserta didik juga merasa senang bisa belajar melalui bermain.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu domino sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin jika permainan dimanfaatkan secara bijaksana yaitu: (1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat. (2) Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar. (3) Mengajak orang terlibat penuh. (4) Meningkatkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, permainan domino dipilih sebagai media atau alat peraga dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin agar peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin.

Dalam melaksanakan media permainan ini, mula-mula dibutuhkan kartu seperti dalam permainan domino. Jika dalam kartu domino ada bulatan-bulatan yang menunjukkan jumlah angka di bagian kanan dan kirinya, di kartu yang akan digunakan sebagai media permainan kosakata, diganti menjadi gambar dari sebuah kosakata di sebelah kirinya dan kosakata yang tidak sesuai dengan gambar.

3. Tujuan Permainan Domino

Media pembelajaran diciptakan dengan tujuan tertentu. Tujuan permainan domino, sebagai berikut:

1. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
2. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada bidang fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

4. Kemampuan motorik. Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga dapat mengembangkan kemampuan motoriknya. Anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.
5. Kemampuan kognitif. Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan objek.
6. Kemampuan afektif. Setiap permainan memiliki aturan. Bermain dapat melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan, hal tersebut merupakan tahap awal dari perkembangan moral.
7. Kemampuan bahasa. Ketika bermain anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan temannya. Permainan anak dapat belajar mengungkapkan pendapat dengan baik, menerima pendapat orang lain, memakai kata-kata sopan. Hal ini penting untuk diajarkan sejak dini.
8. Kemampuan sosial. Saat bermain, anak dapat berinteraksi dengan temannya. Interaksi mengajarkan kepada anak cara merespon, memberi, menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain (Rifa, 2012: 12-14).

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Permainan kartu Domino* merupakan media pembelajaran dalam bentuk media permainan yang bertujuan untuk menarik perhatian, memotivasi siswa untuk dapat aktif

berbahasa Mandarin dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

2.2.4 Hakikat Kosakata

1. Pengertian Kosakata

Kosakata memegang peranan penting dalam berbahasa, karena ide dan pikiran seseorang hanya akan dipahami dengan baik oleh pihak lain apabila ide tersebut diungkapkan dengan kosakata yang dipilih secara tepat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 597) dinyatakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata.

Bahasa memiliki komponen yang saling terikat, salah satu komponen bahasa adalah kosakata. Keterampilan berbahasa peserta didik akan ditunjang salah satunya oleh penguasaan kosakata yang terus bertambah.

Adisumarno (dalam Dipodjojo 1984: 21) membatasi pengertian kosakata pada: Pertama, semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kedua, kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau dipergunakan oleh sekelompok orang dalam suatu lingkup yang sama. Ketiga, kata-kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Keempat, seluruh morfem yang ada dalam suatu bahasa yang disusun secara alfabetis serta batasan dan keterangannya.

Abu Bakar Sulaiman, dkk. (1986: 6) menyatakan bahwa kata kosakata berasal dari bahasa sansekerta *koca* dan *katha*. Kedua kata tersebut diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagai kata majemuk. Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007: 97) mengemukakan kosakata adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Dari uraian-uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata-kata atau perbendaharaan kata suatu bahasa yang dapat berbentuk lisan maupun tulisan dan memiliki nilai dan konsep. Pada hakikatnya kosakata merupakan unsur penting dari bahasa, karena dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan kata merupakan unsur mutlak yang harus digunakan. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata, semakin mudah pula ia memahami informasi dari orang lain.

2. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata dapat diartikan sebagai perbuatan menguasai, menggunakan kata-kata yang tepat dalam suatu bahasa baik dalam bentuk tulisan maupun lisan, hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 537) yang menyebutkan bahwa penguasaan mengandung arti: (1) protes; (2) cara; (3) perbuatan menguasai; (4) pemahaman atau kesanggupan untuk menguasai.

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.

a. Macam-macam Penguasaan Kosakata

Macam-macam kosakata menurut Keraf (1985: 80) sebagai berikut:

(1) Penguasaan kosakata secara aktif

Penguasaan kosakata secara aktif yaitu kata-kata yang sering dipergunakan seseorang dalam berbicara atau menulis. Kata-kata itu

seolah terlontar keluar secara spontan tanpa dipikir panjang untuk merangkaikan gagasan-gagasan yang dipikirkan pembicara.

(2) Penguasaan kosakata secara pasif

Penguasaan kosakata secara pasif yaitu kata yang dapat dikatakan hampir tidak dapat digunakan seseorang, tetapi akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca oleh orang tersebut.

(3) Penguasaan kosakata bersifat setengah aktif dan setengah pasif

Seseorang yang dikatakan mempunyai penguasaan kosakata yang setengah aktif dan setengah pasif apabila seseorang tersebut dapat memahami suatu bahasa tetapi ia tidak mampu membuat orang lain memahaminya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam penguasaan kosakata terdapat tiga bagian yaitu, penguasaan kosakata secara pasif, penguasaan kosakata secara aktif dan penguasaan kosakata bersifat setengah aktif dan setengah pasif.

b. Manfaat dan Peran Penguasaan Kosakata

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin kosakata memiliki peranan penting dalam empat keterampilan berbahasa, walaupun kosakata tidak termasuk ke dalam keterampilan berbahasa, akan tetapi kosakata tetap dipelajari dalam keempat keterampilan berbahasa.

Nurgiyantoro (2010: 166) menyebutkan bahwa kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat serta mengutarakan isi pikiran dan perasaan

baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Keraf (1984: 24) mengenai salah satu manfaat kosakata yaitu: Mereka yang luas kosakatanya akan memiliki juga kemampuan yang tinggi untuk memilih setepat-tepatya kata mana yang paling harmonis untuk mewakili maksud dan gagasannya. Sebaliknya yang miskin kosakatanya akan sulit menemukan kata yang tepat.

Keraf (1984: 22) juga menambahkan bahwa manfaat dari penguasaan kosakata, yakni manfaat dari kemampuan yang diperolehnya itu akan lahir dalam bentuk penguasaan terhadap pengertian-pengertian yang tepat bukan hanya sekadar mempergunakan kata yang hebat tanpa isi. Dengan pengertian-pengertian yang tepat itu, kita dapat pula menyampaikan pikiran kita secara sederhana dan langsung. Dengan demikian melalui kosakata, manusia dapat mengekspresikan pikiran, gagasan serta perasaan terhadap orang lain semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka akan semakin banyak gagasan yang dapat ia ungkapkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat penguasaan kosakata bagi penggunaan bahasa agar dapat mengemukakan ide, gagasan dan perasaannya kepada orang lain dengan baik berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan orang lain. Oleh karena itu, penguasaan kosakata sangatlah penting dalam kehidupan individu itu sendiri dan juga dalam kehidupan bermasyarakat atau sosial.

4. Pengajaran Kosakata Bahasa Mandarin

Dalam pengajaran suatu bahasa, tidak bisa terlepas dari penguasaan kosakata bahasa tersebut. Demikian halnya dalam pengajaran bahasa Mandarin.

Pada hakikatnya pengajaran kosakata adalah mengajarkan agar peserta didik mampu mencapai tingkat penguasaan kosakata.

Wahidi (2010: 23) mengatakan bahwa pembelajaran kosakata adalah mengajarkan kepada peserta didik bagaimana menguasai kosakata dengan maknanya, tetapi tidak cukup hanya dalam menguasai maknanya melainkan juga mampu menggunakannya dalam kalimat. Jadi, indikator keberhasilan dalam pengajaran kosakata dapat diamati dari bagaimana peserta didik tersebut mampu menguasai sejumlah kosakata beserta maknanya sekaligus mampu mengaplikasikannya di dalam empat keterampilan berbahasa.

Dalam pembelajaran kosakata dibedakan menjadi dua, yaitu pembelajaran kosakata secara eksplisit dan implisit. Pembelajaran kosakata secara eksplisit adalah pembelajaran yang memang dirancang untuk kosakata. Beberapa prinsip dalam pembelajaran kosakata secara eksplisit yaitu memperkaya kosakata, menyatukan kosakata baru dengan kosakata yang sudah dikuasai, menyediakan kosakata baru, membantu memahami makna, menggunakan berbagai teknik dan mendorong penggunaan strategi belajar mandiri, sedangkan pembelajaran kosakata secara implisit adalah pembelajaran yang tidak dirancang untuk kosakata. Prinsip yang melandasi pembelajaran kosakata secara implisit bahwa sebagian besar kosakata yang dikuasai seseorang tidak pernah diajarkan secara eksplisit, tetapi dipelajari secara implisit. Misalnya ketika peserta didik membaca teks atau menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, secara otomatis mereka juga mempelajari kosakata. Pembelajaran kosakata umumnya terintegrasi di dalam pembelajaran keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara,

membaca dan menulis. Sehingga peserta didik mempelajari kosakata secara tidak langsung melalui keempat keterampilan tersebut.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya pengajaran kosakata bertujuan untuk mengajarkan kepada peserta didik bagaimana menguasai kosakata dengan maknanya dan dapat mengaplikasikannya dalam empat keterampilan bahasa. Terdapat dua cara dalam pembelajaran kosakata yaitu secara eksplisit dan secara implisit. Namun pembelajaran kosakata yang berlaku umum di setiap sekolah adalah pembelajaran kosakata secara implisit. Pembelajaran kosakata umumnya terintegrasi di dalam pembelajaran keempat keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Peserta didik mempelajari kosakata secara tidak langsung melalui keempat keterampilan tersebut.

2.2.1.3 Implementasi Media Domino dalam Pembelajaran Kosakata

Seperti yang sudah dibahas diawal bahwa pembelajaran kosakata yang berlaku umum di sekolah yakni pembelajaran kosakata secara implisit, artinya pembelajaran kosakata terintegrasi di dalam pembelajaran keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Melalui keempat keterampilan tersebut, peserta didik secara tidak langsung mempelajari kosakata.

Permainan domino merupakan salah satu media permainan bahasa yang sering dipakai dalam permainan bahasa khususnya dalam mempelajari kosakata. Dalam permainan domino ini, pemain diminta untuk menyambungkan kosakata dari kartu satunya dengan gambar pada kartu lainnya. Ada beberapa keuntungan media domino menurut Ginnis (2008: 116) yaitu: (1) permainan ini dapat

membuat pembelajaran berbeda dan menyenangkan sehingga kosakata yang diajarkan dapat mudah untuk dipahami, (2) membuat peserta didik berpikir kritis, mengingat, memprediksi dan menebak arti kata-kata, (3) menyebabkan peserta didik berpartisipasi aktif, (4) permainan ini mendorong peserta didik agar lebih teliti dalam menentukan pilihan kosakata dengan gambar yang dimainkan.

Menurut Ginnis (2008: 115), media domino bisa digunakan dalam pembelajaran awal, saat berlangsungnya pembelajaran dan saat berakhirnya pembelajaran. Dalam awal pembelajaran, media domino digunakan untuk mengetahui seberapa jauh persiapan peserta didik ketika mereka mau memulai proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung, media domino dapat diberikan untuk mengkonsolidasikan ide-ide dasar dan menilai secara diagnostik pembelajaran saat itu, sedangkan pada akhir pembelajaran, media domino dapat diberikan untuk merevisi topik pembelajaran sekaligus mengukur tingkat kemampuan kosakata peserta didik setelah proses pembelajaran selesai.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam implementasinya, permainan bahasa dengan menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dapat memberikan manfaat tersendiri bagi peserta didik baik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik maupun pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap kosakata. Media domino dapat diimplementasikan pada waktu awal, pertengahan serta akhir pembelajaran, hal ini tentunya membuat guru tidak mengalami kesulitan dalam penerapan media domino dalam kelas. Selain itu, media domino dapat digunakan sebagai alat ukur kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran kosakata.

2.2.1.4 Bahasa Mandarin Tingkat Dasar

Untuk mengukur kemampuan Bahasa Mandarin, digunakan ujian HSK sebagai acuannya. Fei Yu (2015) dalam tulisannya “*Hanyu Shuiping Kaoshi (HSK), also referred to as the Chinese Proficiency Test, is a national standardized test in China which tests and assesses Chinese language proficiency of non-native speakers, including foreigners, overseas Chinese, and members of ethnic minorities in China. The first HSK test was developed in 1984 by Beijing Language and Culture University (BLCU) and was officially made a national standardized test in 1992. In November, 2009, a new version of HSK test (The New HSK) was launched by the Chinese National Office for Teaching Chinese as a Foreign Language (Hanban) in order to better serve Chinese language learners. Since then, the New HSK has been regarded as the sole authoritative HSK test*”. *Hanyu Shuiping Kaoshi (HSK)*, juga disebut sebagai Tes Kemahiran China, adalah tes standar nasional di China yang menguji dan menilai kemahiran berbahasa Mandarin untuk penutur asing, termasuk orang asing, Tionghoa perantauan, dan anggota etnis minoritas di Tiongkok. HSK mulanya dikembangkan pada tahun 1984 oleh Universitas Bahasa dan Budaya Beijing (BLCU) dan secara resmi membuat tes standar nasional pada tahun 1992. Pada November 2009 versi baru ujian HSK (*The New HSK*) diluncurkan oleh *Chinese National Office for Teaching Chinese as a Foreign Language (Hanban)*, untuk melayani pelajar bahasa Mandarin lebih baik. Sejak itu, *The New HSK* baru telah dianggap sebagai satu-satunya tes HSK otoritatif. HSK dibagi menjadi 6 tingkatan. Bahasa Mandarin tingkat dasar terutama berisi bahasa sederhana yang

digunakan dalam percakapan sehari-hari, memahami tata bahasa sederhana dan sedikit pengetahuan pragmatik (Budianto,2014). Berikut kosakata HSK tingkat 1 :

Katego ri Abjad	Hànzi	Pīnyīn	Arti	Jenis kata
A	爱	ài	Cinta	Kata Kerja
B	八	bā	Delapan	Kata Bilangan
	爸爸	bàbà	Ayah	Kata Benda
	杯子	bēizi	Gelas	Kata Benda
	北京	běijīng	Beijing	Kata Benda
	本	běn	Satuan buku	Pembilang
	不客气	Búkèqi	Terimakasih kembali	Ekspresi
	不	bù	Tidak	Kata Keterangan
C	菜	cài	Sayur	Kata Benda
	茶	chá	Teh	Kata Benda
	吃	chī	Makan	Kata Kerja
	出租车	chūzūchē	Taxi	Kata Benda
D	打电话	dǎ diànhuà	Menelefon	Kata Kerja
	大	dà	Besar	Kata Sifat
	的	de	Menyatakan milik	Kata Bantu
	点	diǎn	Menyatakan waktu	Kata bantu
	电脑	diànnǎo	Komputer	Kata Benda
	电视	diànshì	TV	Kata Benda
	电影	diànyǐng	Film	Kata Benda
	东西	dōngxi	Barang	Kata Benda
	都	dōu	Semua	Kata Keterangan

	读	dú	Baca	Kata Kerja
	对不起	duibuqǐ	Maaf	Kata Kerja
	多	duō	Banyak	Kata Sifat
	多少	duōshao	Berapa	Kata Tanya
E	儿子	érzi	Anak	Kata Benda
	二	èr	Dua	Kata Bilangan
F	饭馆	fànguǎn	Restaurant	Kata Benda
	飞机	fēijī	Pesawat	Kata Benda
	分钟	fēnzhōng	Menit	Kata Benda
G	高兴	gāoxìng	Senang	Kata Sifat
	个	gè	Satuan Orang	Pembilang
	工作	gōngzuò	Bekerja	Kata Kerja
	狗	gǒu	Anjing	Kata Benda
H	汉语	hànyǔ	Bahasa Mandarin	Kata Benda
	好	hǎo	Baik	Kata Sifat
	喝	hē	Minum	Kata Kerja
	和	hé	Dan	Kata Sambung
	很	hě	Sangat	Kata Keterangan
	后面	hòumiàn	belakang	Kata Benda
	回	huí	Kembali	Kata Kerja
	会	huì	Bisa	Kata Kerja
	火车站	huǒchēzhàn	Stasiun Kereta Api	Kata Benda
J	几	jǐ	Berapa	Kata Tanya
	家	jiā	Rumah	Kata Benda
	叫	jiào	Dipanggil	Kata Kerja
	今天	jīntiān	Hari ini	Kata Benda

	九	jiǔ	Sembilan	Kata Bilangan
K	开	kāi	Membuka	Kata Kerja
	看	kàn	Melihat	Kata Kerja
	看见	kànjiàn	Bertemu	Kata Kerja
	快	kuài	Cepat	Kata Kerja
L	来	lá	Datang	Kata Kerja
	老师	lǎoshī	Guru	Kata Benda
	了	le	Partikel	Kata Bantu
	冷	lěng	Dingin	Kata Sifat
	里	lǐ	Dalam	Kata Benda
	零	líng	Nol	Kata Bilangan
	六	liù	Enam	Kata Bilangan
M	妈妈	māma	Ibu	Kata Benda
	吗	ma	Partikel	Kata Bantu
	买	mǎi	Membeli	Kata Kerja
	猫	māo	Kucing	Kata Benda
	没	méi	Tidak	Kata Keterangan
	没关系	Méiguānxi	Tidak apa-apa	Ekspresi
	米饭	mǐfàn	Nasi	Kata Benda
	明天	míngtiān	Besok	Kata Benda
	名字	míngzi	Nama	Kata Benda
	N	那	nǎ	Itu
哪		nà	Mana	Kata Keterangan
呢		ne	Partikel	Kata Bantu
能		néng	Bisa	Kata Kerja
你		nǐ	Kamu	Kata Ganti Orang

	年	nián	Tahun	Kata Benda
	女儿	Nǚ'ér	Anak Perempuan	Kata Benda
P	朋友	péngyou	Teman	Kata Benda
	漂亮	piàoliang	Cantik	Kata Sifat
	苹果	píngguǒ	Apel	Kata Benda
Q	七	qī	Tujuh	Kata Bilangan
	钱	qián	Uang	Kata Benda
	前面	qiánmiàn	Depan	Kata Benda
	去	qù	Pergi	Kata Kerja
R	热	rè	Panas	Kata Sifat
	人	rén	Orang	Kata Benda
	认识	rènshi	Kenal	Kata Keterangan
	日	rì	Hari	Kata Benda
S	三	sān	Tiga	Kata Bilangan
	商店	shāngdiàn	Toko	Kata Benda
	上	shàng	Atas	Kata Benda
	上午	shàngwǔ	Pagi	Kata Keterangan
	少	shǎo	Sedikit	Kata Sifat
	谁	shéi	Siapa	Kata Tanya
	什么	shénme	Apa	Kata Tanya
	十	shí	Sepuluh	Kata Bilangan
	时候	shíhou	Ketika	Kata Benda
	是	shì	Adalah	Kata Kerja
	书	shū	Buku	Kata Benda
	水	shuǐ	Air	Kata Benda
	水果	shuǐguǒ	Buah	Kata Benda

	睡觉	shuìjiào	Tidur	Kata Kerja
	说话	shuōhuà	Bercakap	Kata Kerja
	四	sì	Empat	Kata Bilangan
	岁	sù	Umur	Pembilang
T	他	tā	Dia (laki-laki)	Kata Ganti Orang
	她	tā	Dia (Perempuan)	Kata Ganti Orang
	太	tài	Terlalu	Kata Keterangan
	天气	tiānqì	Cuaca	Kata Benda
	听	tīng	Mendengar	Kata Kerja
	同学	tóngxué	Teman Sekelas	Kata Benda
W	喂	wèi	Hallo ! (dalam telefon)	Kata Seru
	我	wǒ	Saya	Kata Ganti Orang
	我们	wǒmen	Kami	Kata Ganti Orang
	五	wǔ	Lima	Kata Bilangan
X	喜欢	xǐhuan	Suka	Kata Sifat
	下	xà	Bawah	Kata Benda
	下午	xàwǔ	Siang	Kata Keterangan
	下雨	xàyǔ	Turun Hujan	Kata Kerja
	先生	xiānsheng	Tuan	Kata Benda
	现在	xiànzài	Sekarang	Kata Benda
	想	xiǎng	Ingin, pikir	Kata Kerja
	小	xiǎo	Kecil	Kata Sifat
	小姐	xiǎojiě	Nona	Kata Benda
	些	xiē	Beberapa	Pembilang
	写	xiě	Menulis	Kata Kerja
	谢谢	xièxie	Terimakasih	Ekspresi

	星期	xīngqī	Minggu	Kata Benda
	学生	xuéshēng	Siswa	Kata Benda
	学习	xuéxí	Belajar	Kata Kerja
	学校	xuéxiào	Sekolah	Kata Benda
Y	一	yī	Satu	Kata Bilangan
	衣服	yīfu	Baju	Kata Benda
	医生	yīshēng	Dokter	Kata Benda
	医院	yīyuàn	Rumah Sakit	Kata Benda
	椅子	yǐzi	Kursi	Kata Benda
	有	yǒu	Ada, mempunyai	Kata Kerja
	月	yuè	Bulan	Kata Benda
Z	在	zài	Di	Kata Keterangan
	再见	zàijiàn	Sampai Jumpa	Ekspresi
	怎么	zěnmē	Begini	Kata Tanya
	怎么样	zěnmeyàng	Bagaimana	Kata Tanya
	这	zhè	Ini	Kata Keterangan
	中国	zhōngguó	China	Kata Benda
	中午	zhōngwǔ	Siang	Kata Benda
	住	zhù	Tinggal	Kata Kerja
	桌子	zhuōzi	Meja	Kata Benda
	字	zì	Huruf	Kata Benda
	昨天	zuótiān	Kemarin	Kata Keterangan
	做	zuò	Melakukan	Kata Kerja
	坐	zuò	Duduk	Kata Kerja

Tabel 2.2 Kosakata HSK tingkat 1

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai metode penelitian yang berkaitan dengan Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bagi Pemula

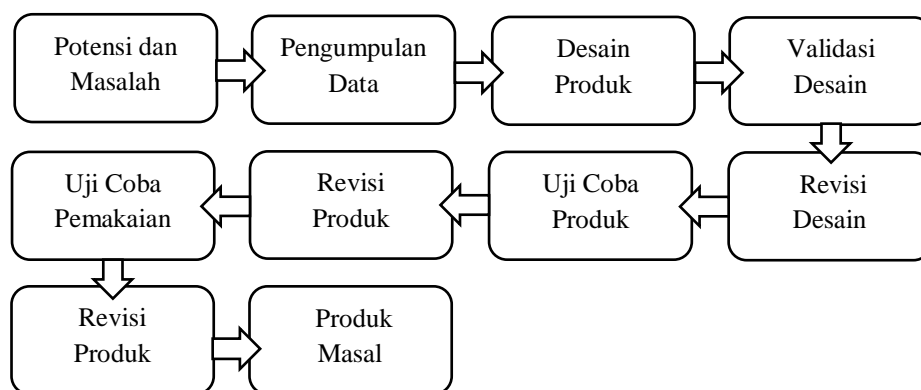
3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian berupa pengembangan dapat menghasilkan produk berupa berbagai macam media pembelajaran baik media cetak seperti buku dan bahan ajar cetak lainnya, maupun media noncetak seperti pembelajaran melalui audio, visual ataupun audio visual. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yaitu “Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Kosakata Bagi Pemula”.

Sugiyono (2016:407) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan itu, menurut Sukmadinata (2012:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang harapannya akan efektif untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan yang banyak berkembang pada saat ini.

3.2 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan bahan menurut Borg and Gall, Berikut ini adalah 10 langkah prosedur penelitian *Research and Development* (R&D) menurut Borg dan Gall langkah-langkah tersebut mencakup: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk masal. 10 langkah-langkah tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut ini.



Bagan 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

Dalam penelitian pengembangan ini Langkah-langkah yang akan di terapkan peneliti hanya sampai langkah ke lima dari sepuluh langkah antara lain: (a) potensi masalah, (b) pengumpulan data dengan melakukan penelitian dan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, (c) Desain produk yang didasarkan pada kebutuhan pelajar dan mahasiswa, (d) validasi desain dengan mengajukan desain produk kepada dosen ahli untuk dinilai dan divalidasi , (e) revisi desain dengan melakukan perbaikan desain berdasarkan masukan dari para ahli.

3.2.1 Potensi dan Masalah

Penelitian berangkat dari adanya potensi atau masalah (Sugiyono 2012 : 4099). Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui *R* dan *D* dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif jika dilakukan melalui penelitian dan pengembangan.

Kegiatan awal sebelum dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, analisis kebutuhan dilakukan observasi melalui kegiatan PPL yang ditemukan bahwa pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dalam proses pembelajaran dikarenakan kendala yaitu keterbatasan waktu dalam pembuatannya sehingga pendidik lebih sering hanya menggunakan buku paket dalam setiap proses pembelajarannya, dan penggunaan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa pun kurang aktif didalam kelas. Berdasarkan hasil observasi didapatkan informasi bahwa pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa media permainan pada pelajaran bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil observasi ditemukan pula masalah berupa kesulitan peserta didik dalam mempelajari Bahasa Mandarin di tingkat dasar.

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah belum adanya media pembelajaran berupa Permainan Kartu Domino yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Bahasa Mandarin.

3.2.2 Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Masalah yang telah ditemukan berdasarkan hasil observasi hasil sebagai salah satu analisis kebutuhan dalam penelitian disekolah dijadikan sebuah potensi bagi peneliti untuk ke tahap selanjutnya untuk menunjang pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino pada tingkat dasar.

Ainin (2010:121-122) mengatakan pengumpulan data merupakan salah satu rangkaian penting dalam melaksanakan penelitian. Melalui pengumpulan data, akan diperoleh suatu informasi atau fenomena penting, sah, terpercaya, sehingga temuan yang dihasilkan oleh suatu penelitian secara ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk mendapatkan data penelitian perlu ditentukan cara pengumpulan data. Pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, angket, dan wawancara.

Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap proses belajar mengajar dikelas. Setelah observasi keadaan kelas, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru bahasa Mandarin untuk menemukan lebih lanjut kendala-kendala yang dihadapi dalam belajar bahasa Mandarin. Setelah itu, peneliti menyebar angket kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran kepada peserta didik yang kemudian akan digunakan dalam mendesain produk.

3.2.3 Desain Produk

Produk yang dihasilkan penelitian *Research and Development (R&D)* menghasilkan produk yang bermacam-macam. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Penelitian pengembangan R&D ini akan menghasilkan produk media pembelajaran berupa kartu domino.

3.2.4 Validasi Desain

Validasi desain proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sesuai dengan kebutuhan permasalahan yang akan ditangani. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang sudah dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahannya dan kekuatannya.

a. Validasi Ahli Media

Validasi Media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari setiap aspek pada media yang telah dikembangkan yang meliputi aspek komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak. Ahli desain pembelajaran diperlukan untuk mereview aspek-aspek yang memiliki kaitan dengan rancangan pembelajaran. Ahli ini mengetahui secara detail hal-hal yang berkaitan dengan aspek media yang dikembangkan. Akan di validasikan oleh ahli media yang sesuai dengan bidangnya.

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi. Ahli materi mengkaji aspek sajian kesesuaian materi dengan kurikulum, kecukupan dan ketepatan isi produk. Akan di validasikan oleh ahli materi yang sesuai dengan keahliannya di bidang mata pelajaran bahasa Mandarin.

Validasi desain dilakukan dengan cara pengisian angket oleh pakar atau tenaga ahli, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi agar menghasilkan produk yang diharapkan layak dan sesuai kebutuhan.

3.2.5 Revisi Desain

Desain produk yang telah divalidasi oleh para ahli, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan cara perbaikan desain. Revisi ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Perbaikan desain ini akan dilakukan oleh peneliti yang sedang melakukan penelitian pengembangan produk ini.

3.3 Subjek Penelitian

Arikunto (2010:88) menyatakan subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variabel melekat dan yang dipermasalahkan. Sesuai dengan fokus penelitian yaitu pengembangan Permainan Kartu Domino yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pelajar dan mahasiswa yang

sedang mempelajari Bahasa Mandarin tingkat Dasar, maka subjek penelitian dalam penelitian ini adalah Mahasiswa dan guru Bahasa Mandarin.

Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu : (1) subjek penelitian kebutuhan media dalam hal ini adalah Mahasiswa dan Dosen UNNES, guru dan siswa SMA Sedes Sapientiae, siswa SMA Don Bosko Semarang, Guru SMA Semeta Semarang, dan (2) subjek penelitian untuk mendapatkan penilaian uji validasi yaitu dosen Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin untuk menilai isi materi dan menilai konten pendukung dalam media pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

Teknik Pengumpulan Data yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

3.4.1. Observasi

Observasi adalah cara mengimpun bahan-bahan atau keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap sasaran pengamatan. Teknik pengumpulan data observasi dilakukan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Menurut Heri (2010:135) berpendapat bahwa pengamatan atau yang sering dikenal sebagai teknik observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara

meneliti apa yang terjangkau oleh paca indera. Adapun menurut Ainin (2010:125) observasi merupakan salah satu cara yang digunakan oleh manusia dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan berdasarkan apa yang dilihat dan didengar.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan sikap yang terjadi pada siswa yang mencakup pemahaman, minat belajar dan mengamati proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi pedoman observasi adalah sebagai berikut :

No	Aspek yang Diamati	Pelaksanaan			
		25% (rendah)	50% (Sedang)	75% (tinggi)	100% (Sangat Tinggi)
1.	Keefektifan pembelajaran kosakata tingkat dasar untuk peserta didik				
2.	Rasa ingin tahu, inisiatif dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran kosakata				
3.	Tingkat kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari kosakata				
4.	Keberagaman media yang digunakan untuk pembelajaran kosakata				
5.	Kebutuhan media lain dalam pembelajaran kosakata				

Tabel 3.1 Pedoman Observasi

3.4.2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi keterangan-keterangan terkait dengan penelitian yang akan diteliti. Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data terkait dengan kesulitan pendidik dalam mengajar bahasa Mandarin tingkat dasar dan ketersediaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Menurut esteberg (2002) dalam Sugiyono (2017 : 233) wawancara dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur adalah wawancara yang digunakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan. Wawancara ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh.

2) Wawancara semi terstruktur

Wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview* atau wawancara mendalam. Wawancara ini merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan narasumber, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.

3) Wawancara tak terstruktur

Jenis wawancara ini bersifat bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur atau wawancara baku, dimana susunan pertanyaan sudah ditetapkan sebelumnya. Wawancara ini bertujuan agar peneliti mengetahui kebutuhan media pembelajaran *Permainan Kartu Domino*.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan wawancara yaitu; (1) Menyiapkan daftar pertanyaan, (2) Menyiapkan media yang akan digunakan, (3) Mencatat dan merekam hasil wawancara, (4) Menganalisis hasil wawancara, dan (5) Memasukkan hasil wawancara kedalam deskripsi penelitian. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam wawancara adalah sebagai berikut:

NO	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Proses pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin	1,2,3	3
2.	Ketersediaan media untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin	4	1
3.	Pengembangan media permainan <i>Kartu Domino</i>	5,6,7,	3
Jumlah butir soal			7

Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen wawancara untuk pendidik

3.4.3 Angket

Angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diterliti. Untuk memperoleh suatu data,

angket disebarikan kepada responden untuk memperoleh sebuah data. Teknik angket ini terdiri dari angket analisis kebutuhan, angket analisis minat belajar dan angket penilaian uji ahli. Berikut kisi-kisi instrumen angket kebutuhan, instrumen angket validasi ahli, dan instrumen penelitian kelayakan media.

No	Indikator	Butir soal	Jumlah soal
1.	Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin	1,2	2
2.	Ketersediaan media untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin	3,4,5,6	4
3.	Aspek kelayakan penyajian pengembangan media permainan <i>Kartu Domino</i>	7,8,9,	3
Jumlah butir soal			9

Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen angket kebutuhan untuk peserta didik

No	Indikator	Butir soal	Jumlah soal
2.	Keakuratan Materi dengan Kosakata HSK	1,2,3,4,5	5
4.	Penyajian materi	6,7,8,9	4
6.	Penggunaan kosakata dan istilah yang tepat	10	1
7.	Kemampuan mendorong siswa belajar	11,12,13	3
	Ketepatan penggunaan bahasa pengantar	14,15,6	3
Jumlah butir soal			16

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen angket uji validasi untuk ahli materi

No	Indikator	Butir soal	Jumlah soal
1.	Ketepatan gambar	1,2	2
2.	Ketepatan komposisi warna	3,4	2
3.	Ketepatan dan kejelasan huruf	5,6	2
4.	Tampilan media	7,8	2
5.	Penyajian materi	9,10	2

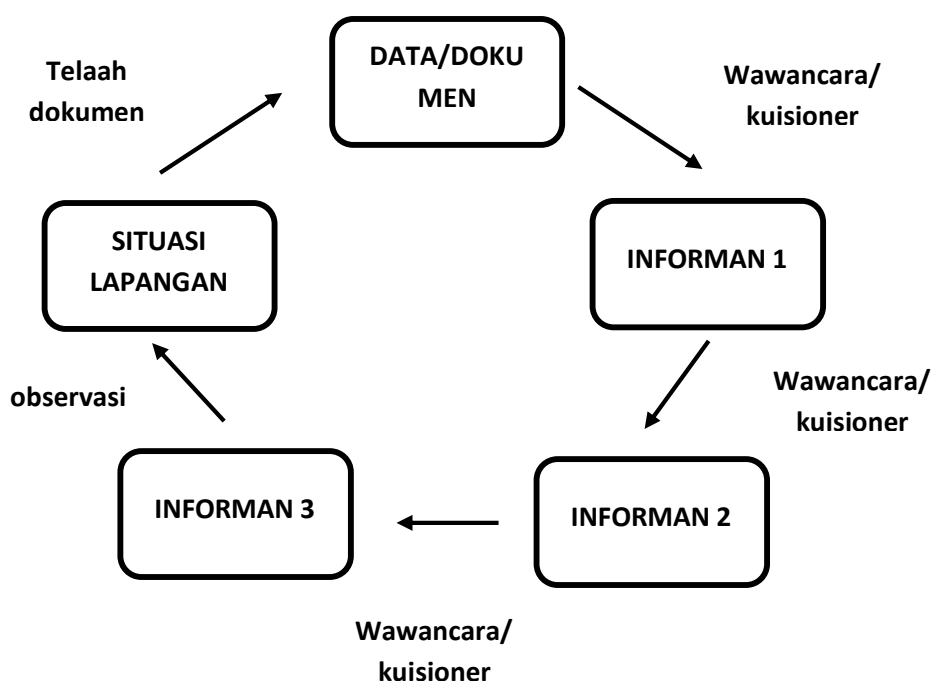
6.	Kemudahan penggunaan media	11	1
Jumlah butir soal			11

Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen angket uji validasi untuk ahli media

3.5 Uji Keabsahan data

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi untuk menganalisis data. Triangulasi pada hakikatnya merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Moleong (2001 : 178) mengatakan Triangulasi berarti suatu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan cara memanfaatkan hal-hal (data) lain untuk pengecekan atau perbandingan data.

Data diperoleh dengan cara wawancara berbagai sumber dan penyebaran angket. Kemudian diperiksa pada sumber lain dengan metode lain. Sehingga peneliti dapat memperoleh data yang lebih lengkap. Adapun desain triangulasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 3.2 Desain kombinasi triangulasi sumber dan triangulasi metode

Pengambilan data dimulai dengan observasi proses belajar bahasa Mandarin tingkat dasar dikelas. Selanjutnya akan diadakan wawancara kepada pendidik bahasa Mandarin tentang kesulitan mengajar bahasa Mandarin tingkat dasar dan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kemudian data diperkuat dengan angket-kuisisioner yang diisi oleh peserta didik yang sedang belajar bahasa Mandarin dan sebagai acuan untuk pengembangan media permainan *Kartu Domino*. Selain itu data diperkuat dengan angket yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai produk apakah layak dan valid untuk dijadikan media pendukung pembelajaran bahasa Mandarin.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut oleh Nasution dalam (Sugiyono , 2017 : 245) menyatakan bahwa analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, seperti yang diungkapkan oleh Patton (1980:268) yang menyatakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan serta perbaikan. Hasil analisis digunakan untuk menentukan hasil pengembangan yang berupa *kartu domino*. Kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

3.6.1 Mengolah Data Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari lapangan melalui observasi untuk melengkapi data akan dijadikan sebagai pendukung untuk memperkuat penelitian. Hasil data yang diperoleh dari penelitian akan dicatat secara teliti dan rinci kemudian akan didokumentasikan sehingga mendapatkan data yang penting untuk penelitian.

3.6.2 Mengolah data wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan pendidik bahasa mandarin di beberapa SMA di Kota Semarang untuk memperoleh data mengenai kesulitan mengajar bahasa mandarin dan kebutuhan media pembelajaran yang inovatif. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terbuka, artinya narasumber menjawab pertanyaan yang telah disediakan dengan tidak merahasiakan informasi dan memberikan penjelasan yang lengkap.

Teknik analisa data untuk wawancara merupakan data yang bersifat kualitatif, sehingga bertujuan untuk mendeskripsikan suatu data yang diperoleh dari kegiatan yang terjadi di lapangan. Peneliti akan mendeskripsikan hasil wawancara yang telah disampaikan para pendidik dalam wawancara tentang kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan juga menjelaskan kesulitan dalam mengajar bahasa Mandarin.

3.6.3 Mengolah Data Angket/Kuesioner

Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu angket kebutuhan dan angket validasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Angket Kebutuhan

Untuk menghitung skor rata-rata, menggunakan rumus yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2010: 134), Sebagai berikut

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P : Angka presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Responden

Peneliti akan menggunakan rumus tersebut untuk mengolah data angket kebutuhan yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media permainan *Kartu Domino* sebagai media pembelajaran.

2. Analisis Angket Uji Validitas

Angket yang digunakan untuk validasi produk terdiri dari kolom *check list*, yang berisi daftar penilaian dan skala penilaian; dan lembar komentar, kritik, dan saran. Berikut ini adalah aspek dan skala penilaian *game* edukasi Mahyong Master

Tabel 3. 1Aspek validasi desain produk oleh ahli

Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Kesesuaian materi/fisik media yang meliputi: a. Aspek Kelayakan isi	4	Sangat layak/sangat sesuai

b. Aspek kelayakan sajian	3	Layak/sesuai
c. Aspek kelayakan bahasa	2	Tidaklayak/tidak sesuai
	1	Sangat tidak layak/sangat tidak sesuai

Masing-masing aspek mengandung indikator dan butir penilaian tersendiri tetapi tetap menggunakan rentangan nilai dan patokan skor yang sama. Ahli juga mengisi lembar masukan dan pernyataan akhir bahwa produk yang dinilai layak digunakan, atau tidak layak digunakan tetapi dengan melakukan revisi terlebih dahulu sesuai dengan masukan yang ahli berikan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini meliputi tiga hal, yaitu: (1) hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan Media Permainan *Kartu Domino* (2) pengembangan media pembelajaran menggunakan Permainan *Kartu Domino*, dan (3) analisis validitas ahli terhadap Media Permainan *Kartu Domino*.

4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Media Permainan *Kartu Domino*

Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran. Dalam bab sebelumnya telah dijelaskan langkah peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yang menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa permainan *kartu domino* untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar.

Langkah pertama yang peneliti lakukan sebelum mendesain produk adalah dengan mengumpulkan data dari beberapa sumber yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan Media Permainan *Kartu Domino* ini.

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu wawancara langsung kepada 3 guru bahasa Mandarin yang berbeda dari SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang, SMA Semesta, dan Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang, observasi terhadap proses pembelajaran dan kondisi kelas, dan membagikan angket kebutuhan kepada

siswa. Data yang dikumpulkan kemudian digunakan sebagai landasan dalam pengembangan produk, terutama untuk mendukung pembuatan desain produk.

4.1.1 Hasil Observasi Pembelajaran SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang, dan SMA Don Bosko Semarang.

Observasi dilakukan dengan mengamati proses belajar mengajar khususnya pembelajaran kosakata untuk tingkat dasar. Peneliti melakukan observasi di SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang untuk memperoleh data. Adapun indikator observasi ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi			
	25% (rendah)	50% (sedang)	75% (tinggi)	100% (sangat tinggi)
Keefektifan pembelajaran kosakata tingkat dasar untuk peserta didik		√		
Perhatian siswa terhadap penjelasan guru		√		
Rasa keingintahuan dan semangat belajar siswa		√		
Tingkat kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari kosakata			√	
Keberagaman media yang digunakan untuk pembelajaran kosakata	√			
Kebutuhan media lain dalam pembelajaran kosakata			√	

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kondisi dan Situasi Kelas

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dideskripsikan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin didalam kelas sudah efektif, namun masih terdapat beberapa kendala diantaranya perhatian siswa terhadap guru yang relatif sedang.

Kurangnya konsentrasi siswa dan beberapa siswa tidak mendengarkan pada saat pembelajaran berlangsung menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang masih kesulitan dalam menghafalkan kosakata meskipun pendidik sudah menggunakan metode mengajar yang baik.

Adapun rasa keingin tahuan peserta didik dan antusias nya dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin tergolong dalam tingkat sedang. Terbukti ada beberapa peserta didik yang kurang berminat dalam mempelajari bahasa Mandarin. Anak baru akan antusias jika pendidik menggunakan metode mengajar yang menarik perhatian peserta didik, seperti menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar sambil bermain. Akan tetapi media pembelajaran yang tergolong inovatif dan efektif masih kurang memadai.

Tingkat kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin juga tergolong sulit. Hal ini dikarenakan bahasa Mandarin bukanlah bahasa ibu dan tidak lazim digunakan sehari-hari. Selain itu beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, pada dasarnya tidak menguasai dasar bahasa Mandarin itu sendiri. Tentunya dalam pembelajaran harus didukung dengan media pembelajaran yang menarik sehingga anak antusias dalam belajar bahasa Mandarin.

Keberagaman dan keefektifan media yang digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di dalam kelas kurang memadai, masi perlu adanya peningkatan untuk hasil pembelajaran yang lebih baik. Pendidik pada umumnya hanya menggunakan media PPT, buku ajar, maupun *flash card* untuk

mengajarkan kosakata kepada peserta didik sehingga mengakibatkan beberapa siswa cepat merasa bosan, dan masih ada yang tidak memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan terhadap kosakata yang sedang dipelajari.

Melihat antusias peserta didik yang masih kurang terhadap metode pembelajaran bahasa Mandarin yang sudah umum digunakan, tentunya media pendukung untuk belajar kosakata bahasa Mandarin sangat dibutuhkan. Media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan perlu dikembangkan agar bisa mendorong minat peserta didik dalam belajar bahasa Mandarin. Tentunya ini merupakan peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk mendukung proses belajar mengajar.

Observasi kedua dilakukan dengan mengamati proses belajar mengajar khususnya pembelajaran kosakata untuk tingkat dasar. Peneliti melakukan observasi di SMA Don Bosko Semarang untuk memperoleh data. Adapun indikator observasi ditunjukkan dalam tabel berikut :

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi			
	25% (rendah)	50% (sedang)	75% (tinggi)	100% (sangat tinggi)
Keefektifan pembelajaran kosakata tingkat dasar untuk peserta didik		√		
Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	√			
Rasa keingintahuan dan semangat belajar siswa			√	
Tingkat kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari kosakata			√	

Keberagaman media yang digunakan untuk pembelajaran kosakata		√		
Kebutuhan media lain dalam pembelajaran kosakata			√	

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kondisi dan Situasi Kelas

Secara umum, pembelajaran kosakata bahasa Mandarin didalam kelas sudah efektif, namun Perhatian siswa terhadap guru masih tergolong rendah, sebagian siswa terlihat asik mengobrol dengan teman sebangku dan berlarian dikelas saat pembelajaran berlangsung. Rasa keingintahuan dan semangat belajar siswa tergolong tinggi, namun masih banyak siswa yang kurang paham dengan materi yang diajarkan meskipun guru sudah menjelaskan dengan baik.

Kemampuan siswa dalam menghafal kosakata juga masih tergolong rendah, hal ini dapat dibuktikan dengan masih banyak siswa yang belum paham materi yang diajarkan meskipun meskipun guru sudah menggunakan metode pembelajaran yang baik dan beberapa siswa memiliki keingintahuan yang tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya untuk pembelajaran kosakata masih membutuhkan media pembelajaran baru untuk menunjang proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan. Sehingga peneliti memutuskan untuk mengembangkan Media Permainan *Kartu Domino*. Adapun pengembangan media tersebut disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang diambil dari angket peserta didik dan wawancara kepada pendidik.

4.1.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Permainan *Kartu Domino* Sebagai Media Pembelajaran

Angket berisikan pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan data berkaitan dengan kebutuhan peserta didik terhadap produk yang akan dibuat oleh peneliti berupa Media Permainan *Kartu Domino*.

Peneliti mengambil sampel dari Mahasiswi Program Studi Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang semester 1, siswa-siswi SMA Marsudirini Sedes Sapientiae, dan SMA Don Bosko yang sedang belajar bahasa Mandarin tingkat dasar dengan total sebanyak 86 orang. Hasil angket tersebut akan dipaparkan menjadi 3 bagian menurut kebutuhan masing-masing sekolah. Pemaparannya adalah sebagai berikut :

Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Permainan *Kartu Domino* Sebagai Media Pembelajaran SMA Marsudirini Sedes Sapientiae.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
1.	Bagaimana tingkat kesulitan yang Anda hadapi dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin?	Sangat sulit	23	65,7%
		Sulit	6	17,1%
		Cukup sulit	4	11,4%
		Tidak sulit	2	5,8%
		Sangat tidak sulit	0	0%
Jumlah			35	100%

Tabel 4.3 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 1

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa 2 dari 35 peserta didik (5,8%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin tidak sulit, 4 dari 35 peserta didik (11,4%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin cukup sulit, 6 dari 35 peserta didik lainnya (17,1%) menyatakan mempelajari bahasa Mandarin sulit, 23 dari 35 peserta didik (65,7%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin sangat sulit. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa beberapa peserta didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang sangat kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
2.	Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap kosa kata bahasa Mandarin?	Sangat perlu	20	57,1%
		Perlu	9	25,7%
		Cukup perlu	4	11,4%
		Tidak perlu	2	5,8%
		Sangat tidak perlu	0	0
Jumlah			35	100%

Tabel 4.4 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 2

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 20 dari 35 peserta didik (57,1%) menyatakan sangatlah perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap

kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin, 9 dari 35 peserta didik (25,7%) lainnya menyatakan memiliki penguasaan yang baik terhadap kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin itu perlu, 4 dari 35 peserta didik (11,4%) menyatakan memiliki penguasaan yang baik terhadap kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin cukup perlu, sedangkan Sedangkan sisanya 2 dari 35 siswa siswa (5,8%) menyatakan tidak perlu alasannya karena siswa merasa pembelajaran bahasa mandarin sangat membosankan dan sangat sulit untuk di pelajari.

Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang dalam mempelajari bahasa Mandarin tingkat dasar, kosakata merupakan salah satu bagian yang penting untuk dipelajari.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
3.	Bagaimana ketersediaan media untuk belajar kosa kata bahasa Mandarin disekolah Anda?	Sudah memadai	3	8,6%
		Kurang memadai	32	91,4%
	Jumlah		35	100%

Tabel 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 3

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 32 dari 35 peserta didik (91,4%) menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang efektif kurang memadai, dan 3 dari 35 peserta didik (8,6%)

lainnya menyatakan ketersediaan media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang efektif sudah memadai, Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran kosakata untuk bahasa Mandarin di SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang masih kurang memadai dan perlu ditingkatkan. Hal ini tentunya menjadi salah satu peluang untuk peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran untuk belajar bahasa Mandarin tingkat dasar yang efektif dan menyenangkan.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
4.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan?	Sangat Setuju	19	54,3%
		Setuju	12	34,3%
		Kurang Setuju	4	11,4%
Jumlah			35	100%

Tabel 4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 4

Berdasarkan tersebut, 19 dari 35 peserta didik (54,3%) merasa media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan itu sangat diperlukan, 9 dari 35 peserta didik (34,3%) menyatakan bahwa media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan diperlukan, alasannya agar tidak bosan dan menyenangkan ketika pembelajaran sedang berlangsung. 4 dari 35 peserta didik (11,4%) merasa kurang setuju terhadap adanya media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, alasannya karena siswa merasa pembelajaran yang

selama ini diberikan sudah berlangsung efektif.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
5.	Menurut Anda, apakah permainan <i>Kartu Domino</i> jika dijadikan sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik?	Sangat Membantu	9	25,7%
		Membantu	25	71,4%
		Kurang Membantu	1	2,9%
Jumlah			35	100%

Tabel 4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 5

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 1 dari 35 peserta didik (2,9%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* kurang membantu pembelajaran bahasa mandarin, dikarenakan peserta didik merasa metode tanya jawab sudah cukup membantu pembelajaran bahasa Mandarin. dan 9 dari 35 peserta didik (25,7%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, serta 25 dari 35 peserta didik (71,4%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* sangat membantu sebagai media pembelajaran.

Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar terlebih dalam proses belajar mengajar di SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
6.	Bagaimana tanggapan anda terhadap adanya media pembelajaran berbentuk <i>Kartu Domino</i> untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin?	Sangat Setuju	7	20%
		Setuju	26	74,2%
		Kurang Setuju	2	5,8%
Jumlah			35	100%

Tabel 4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 6

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 7 dari 35 peserta didik (20%) menyatakan menyatakan sangat setuju terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin, 26 dari 35 peserta didik (74,2%) menyatakan setuju terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin, dan sisanya terdapat 2 dari 35 peserta didik (9,30%) kurang setuju terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang sangat antusias terhadap adanya pengembangan media

pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin tingkat dasar.

No	Pertanyaan	Jawaban	Siswa	(%)
7.	Jenis huruf yang anda sukai untuk penulisan karakter hanzi?	我爱你 (SimSun Body)	3	8,6%
		我爱你 (KaiTi)	21	60%
		我爱你 (Fangsong)	5	14,3%
		我爱你 (DFKai-SB)	6	17,1%
Jumlah			35	100%

Tabel 4.9 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 7

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 3 dari 35 peserta didik (8,6%) menyatakan bahwa karakter *hanzi* 我爱你 (SimSun Body) bentuknya terlihat lebih simple dan lebih jelas digunakan, 21 dari 35 peserta didik (60%) menyatakan bahwa karakter *hanzi* 我爱你 (KaiTi) lebih artistik atau menyerupai kaligrafi, 5 dari 35 peserta didik (14,3%) memilih karakter 我爱你 (DFKai-SB) untuk digunakan dalam produk karena karakter ini mirip dengan tulisan tangan. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang memilih karakter yang lebih nampak artistik untuk digunakan dalam media agar media terlihat lebih menarik.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
8.	Ilustrasi warna seperti apa yang anda harapkan dalam tampilan <i>Permainan Kartu</i>	Warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan	19	54,3%
		Warna-warna gelap yang	5	14,3%

	<i>Domino</i> sebagai media pembelajaran ?	tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan		
		Campuran warna gelap dan cerah namun tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan	11	31,4%
Jumlah			35	100%

Tabel 4.10 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 8

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 19 dari 35 peserta didik (54,3%) memilih warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan untuk digunakan dalam tampilan media karena akan mendukung tulisan lebih terlihat jelas dan kenyamanan proses pembelajaran, 5 dari 35 peserta didik (14,3%) memilih warna-warna gelap yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan untuk digunakan dalam tampilan media karena tampilan akan terlihat lebih elegan dan sederhana, Serta 11 dari 35 peserta didik (31,4%) memilih campuran warna gelap dan cerah namun tetap tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan karena tampilan akan terlihat lebih bervariasi. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang sebagian besar berpendapat media akan lebih menarik jika menggunakan warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan, karena lebih banyak disukai dan lebih menarik.

No	Pertanyaan	Jawaban	Siswa	(%)
9.	Apakah perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan dalam <i>Permainan Kartu Domino</i> ?	Sangat perlu	16	45,7%
		Perlu	12	34,3%
		Cukup Perlu	4	11,4%
		Tidak perlu	3	8,6%
Jumlah			35	100%

Tabel 4.11 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Butir Pertanyaan Nomor 9

Berdasarkan tabel diatas dapat dideskripsikan 16 dari 35 peserta didik (45,7%) menyatakan bahwa sangat perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan agar dapat mempermudah dalam menggunakan media, 12 dari 35 peserta didik (34,3%) menyatakan bahwa perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan dan 4 dari 35 peserta didik (11,4%) menyatakan cukup perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan. Serta 3 dari 35 peserta didik (8,5%) menyatakan tidak perlu adanya petunjuk penggunaan. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang membutuhkan petunjuk penggunaan, agar dapat menggunakan media dengan baik.

**Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Permainan
Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran SMA Don Bosko Semarang**

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
1.	Bagaimana tingkat kesulitan yang Anda hadapi dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin?	Sangat sulit	3	13,6%
		Sulit	17	77,2%
		Cukup sulit	1	4,6%
		Tidak sulit	1	4,6%
Jumlah			22	100%

Tabel 4.12 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 1

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa 1 dari 22 peserta didik (4,6%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin tidak sulit, 1 dari 22 peserta didik (4,6%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin cukup sulit, 17 dari 22 peserta didik lainnya (77,2 %) menyatakan mempelajari bahasa Mandarin sulit, 3 dari 22 peserta didik (13,6%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin sangat sulit. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa beberapa peserta didik SMA Don Bosko Semarang sangat kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
2.	Menurut Anda,	Sangat perlu	7	31,8%

	apakah Anda perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap kosa kata bahasa Mandarin?	Perlu	12	54,6%
		Cukup perlu	3	13,6%
Jumlah			22	100%

Tabel 4.13 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 2

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 7 dari 22 peserta didik (31,8%) menyatakan sangatlah perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin, 12 dari 22 peserta didik (54,6%) lainnya menyatakan memiliki penguasaan yang baik terhadap kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin itu perlu, 3 dari 22 peserta didik (13,6%) menyatakan memiliki penguasaan yang baik terhadap kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin cukup perlu, alasannya karena siswa merasa pembelajaran bahasa mandarin sangat membosankan dan sangat sulit untuk di pelajari.

Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik SMA Don Bosko Semarang dalam mempelajari bahasa Mandarin tingkat dasar, kosakata merupakan salah satu bagian yang penting untuk dipelajari.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
----	------------	---------	-----------	-----

3.	Bagaimana ketersediaan media untuk belajar kosakata bahasa Mandarin disekolah Anda?	Sudah memadai	3	13,6%
		Kurang memadai	19	86,4%
	Jumlah		22	100%

Tabel 4.14 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 3

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 19 dari 22 peserta didik (86,4%) menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang efektif kurang memadai, dan 3 dari 22 peserta didik (13,6%) lainnya menyatakan ketersediaan media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang efektif sudah memadai, Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran kosakata untuk bahasa Mandarin di SMA Don Bosko Semarang masih kurang memadai dan perlu ditingkatkan. Hal ini tentunya menjadi salah satu peluang untuk peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran untuk belajar bahasa Mandarin tingkat dasar yang efektif dan menyenangkan.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
4.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan?	Sangat Setuju	10	45,5%
		Setuju	9	40,9%
		Kurang Setuju	3	13,6%

Jumlah	22	100%
--------	----	------

Tabel 4.15 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 4

Berdasarkan tersebut, 10 dari 22 peserta didik (45,5%) merasa media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan itu sangat diperlukan, 9 dari 22 peserta didik (40,9%) menyatakan bahwa media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan diperlukan, alasannya agar tidak bosan dan menyenangkan ketika pembelajaran sedang berlangsung. 3 dari 22 peserta didik (13,6%) merasa kurang setuju terhadap adanya media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, alasannya karena siswa merasa pembelajaran yang selama ini diberikan sudah berlangsung efektif.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
5.	Menurut Anda, apakah permainan <i>Kartu Domino</i> jika dijadikan sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik?	Sangat Membantu	6	27,3%
		Membantu	15	68,1%
		Kurang Membantu	1	4,6%
Jumlah			22	100%

Tabel 4.16 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 5

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 1 dari 22 peserta didik (4,6%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* kurang membantu pembelajaran bahasa mandarin, dikarenakan peserta didik merasa metode tanya jawab sudah cukup membantu pembelajaran bahasa Mandarin. dan 15 dari 22 peserta didik (68,1%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, serta 6 dari 22 peserta didik (27,3%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* sangat membantu sebagai media pembelajaran.

Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar terlebih dalam proses belajar mengajar khususnya di SMA Don Bosko Semarang.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
6.	Bagaimana tanggapan anda terhadap adanya media pembelajaran berbentuk <i>Kartu Domino</i> untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin?	Sangat Setuju	4	18,2%
		Setuju	17	77,2%
		Kurang Setuju	1	4,6%
Jumlah			22	100%

Tabel 4.17 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 6

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 4 dari 22 peserta didik (18,2%) menyatakan menyatakan sangat setuju terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin, 17 dari 22 peserta didik (77,2%) menyatakan setuju terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin, dan sisanya terdapat 1 dari 22 peserta didik (4,6%) kurang setuju terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik SMA Don Bosko Semarang sangat antusias terhadap adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin tingkat dasar.

No	Pertanyaan	Jawaban	Siswa	(%)
7.	Jenis huruf yang anda sukai untuk penulisan karakter hanzi?	我爱你 (SimSun Body)	3	13,6%
		我爱你 (KaiTi)	15	68,2%
		我爱你 (Fangsong)	2	9,1%
		我爱你 (DFKai-SB)	2	9,1%
Jumlah			22	100%

Tabel 4.18 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 7

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 3 dari 22 peserta didik (13,6%) menyatakan bahwa karakter *hanzi* 我爱你 (SimSun Body) bentuknya terlihat lebih simple dan lebih jelas digunakan, 15 dari 22 peserta didik (68,2%) menyatakan bahwa karakter *hanzi* 我爱你 (KaiTi) lebih artistik atau menyerupai

kaligrafi, 2 dari 22 peserta didik (9,1%) memilih karakter 我爱你 (DFKai-SB) untuk digunakan dalam produk karena karakter ini mirip dengan tulisan tangan. Sisanya 22 dri 22 pesert didik (9,1%) memilih karkter 我爱你 (Fangsong). Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik SMA Don Bosko Semarang memilih karakter yang lebih nampak artistik untuk digunakan dalam media agar media terlihat lebih menarik.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
8.	Ilustrasi warna seperti apa yang anda harapkan dalam tampilan <i>Permainan Kartu Domino</i> sebagai media pembelajaran ?	Warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan	9	40,9%
		Warna-warna gelap yang tidak mengacaukan tamppilan dan memberikan kenyamanan	1	4,6%
		Campuran warna gelap dan cerah namun tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan	12	54,6%
Jumlah			22	100%

Tabel 4.19 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 8

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 9 dari 22 peserta didik (40,9%) memilih warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan untuk digunakan dalam tampilan media karena akan

mendukung tulisan lebih terlihat jelas dan kenyamanan proses pembelajaran, 1 dari 22 peserta didik (4,6%) memilih warna-warna gelap yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan untuk digunakan dalam tampilan media karena tampilan akan terlihat lebih elegan dan sederhana, Serta 12 dari 35 peserta didik (54,6%) memilih campuran warna gelap dan cerah namun tetap tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan karena tampilan akan terlihat lebih bervariasi. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik SMA Don Bosko Semarang sebagian besar berpendapat media akan lebih menarik jika menggunakan campuran warna gelap dan cerah namun tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan, karena lebih banyak disukai dan lebih menarik.

No	Pertanyaan	Jawaban	Siswa	(%)
9.	Apakah perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan dalam <i>Permainan Kartu Domino</i> ?	Sangat perlu	9	45,7%
		Perlu	10	34,3%
		Cukup Perlu	3	11,4%
Jumlah			22	100%

Tabel 4.20 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 9

Berdasarkan tabel diatas dapat dideskripsikan 9 dari 22 peserta didik (40,9%) menyatakan bahwa sangat perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan agar dapat mempermudah dalam menggunakan media, 10 dari 22 peserta didik (45,5%) menyatakan bahwa perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan dan 3 dari 22 peserta didik (13,6%) menyatakan cukup perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik SMA Don Bosko Semarang membutuhkan petunjuk penggunaan, agar dapat menggunakan media dengan baik.

**Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Permainan
Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa PBM UNNES**

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
1.	Bagaimana tingkat kesulitan yang Anda hadapi dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin?	Sangat sulit	22	75,9%
		Sulit	2	6,90%
		Cukup sulit	2	6,90%
		Tidak sulit	3	10,3%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.21 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 1

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa 3 dari 29 peserta didik (10,3%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin tidak sulit, 2 dari 29 peserta didik (6,90%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin

cukup sulit, 2 dari 29 peserta didik lainnya (6,90 %) menyatakan mempelajari bahasa Mandarin sulit, 22 dari 29 peserta didik (75,9%) menyatakan mempelajari kosakata bahasa Mandarin sangat sulit. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa beberapa peserta didik Mahasiswa PBM UNNES sangat kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
2.	Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap kosa kata bahasa Mandarin?	Sangat perlu	24	82,8%
		Perlu	4	13,8%
		Cukup perlu	1	3,4%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.22 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 2

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 22 dari 29 peserta didik (82,8%) menyatakan sangatlah perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin, 4 dari 29 peserta didik (13,8%) lainnya menyatakan memiliki penguasaan yang baik terhadap kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin itu perlu, 1 dari 29 peserta didik (3,4%) menyatakan memiliki penguasaan yang baik terhadap kosakata ketika mempelajari bahasa Mandarin cukup perlu, alasanya karena siswa merasa

pembelajaran bahasa mandarin sangat membosankan dan sangat sulit untuk di pelajari.

Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik Mahasiswa PBM UNNES dalam mempelajari bahasa Mandarin tingkat dasar, kosakata merupakan salah satu bagian yang penting untuk dipelajari.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
3.	Bagaimana ketersediaan media untuk belajar kosa kata bahasa Mandarin disekolah Anda?	Sudah memadai	7	24,1%
		Kurang memadai	21	72,4%
		Cukup Memadai	1	3,5%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.23 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 3

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 21 dari 29 peserta didik (72,4%) menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang efektif kurang memadai, dan 7 dari 29 peserta didik (13,6%) lainnya menyatakan ketersediaan media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang efektif sudah memadai, seta 1 dari 29 peserta didik (3,5%) menyatakan bahwa ketersedin media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin cukup memadai. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran kosakata untuk bahasa Mandarin di Mahasiswa PBM UNNES masih kurang

memadai dan perlu ditingkatkan. Hal ini tentunya menjadi salah satu peluang untuk peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran untuk belajar bahasa Mandarin tingkat dasar yang efektif dan menyenangkan.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
4.	Apakah anda menginginkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan?	Sangat Setuju	18	62,1%
		Setuju	10	34,5%
		Kurang Setuju	1	3,4%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.24 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 4

Berdasarkan tersebut, 18 dari 29 peserta didik (62,1%) merasa media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan itu sangat diperlukan, 10 dari 29 peserta didik (34,5%) menyatakan bahwa media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan diperlukan, alasannya agar tidak bosan dan menyenangkan ketika pembelajaran sedang berlangsung. 1 dari 29 peserta didik (3,4%) merasa kurang setuju terhadap adanya media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, alasannya karena siswa merasa pembelajaran yang selama ini diberikan sudah berlangsung efektif.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
5.	Menurut Anda, apakah permainan <i>Kartu Domino</i> jika dijadikan sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik?	Sangat Membantu	3	10,3%
		Membantu	24	82,8%
		Kurang Membantu	2	6,90%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.25 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 5

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 2 dari 29 peserta didik (6,90%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* kurang membantu pembelajaran bahasa mandarin, dikarenakan peserta didik merasa metode tanya jawab sudah cukup membantu pembelajaran bahasa Mandarin. dan 24 dari 29 peserta didik (82,8%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, serta 3 dari 29 peserta didik (10,3%) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* sangat membantu sebagai media pembelajaran.

Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar terlebih dalam proses belajar mengajar khususnya di Mahasiswa PBM UNNES.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
6.	Bagaimana tanggapan anda terhadap adanya media pembelajaran berbentuk <i>Kartu Domino</i> untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin?	Sangat Setuju	7	24,1%
		Setuju	22	75,9%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.26 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 6

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 7 dari 29 peserta didik (24,1%) menyatakan menyatakan sangat setuju terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin, 22 dari 29 peserta didik (75,9%) menyatakan setuju terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin, Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik Mahasiswa PBM UNNES sangat antusias terhadap adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin tingkat dasar.

No	Pertanyaan	Jawaban	Siswa	(%)
7.	Jenis huruf yang anda sukai untuk penulisan karakter hanzi?	我爱你 (SimSun Body)	2	6,90%
		我爱你 (KaiTi)	21	72,5%
		我爱你 (Fangsong)	3	10,3%
		我爱你 (DFKai-SB)	3	10,3%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.27 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 7

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 2 dari 29 peserta didik (6,90%) menyatakan bahwa karakter *hanzi* 我爱你 (SimSun Body) bentuknya terlihat lebih simple dan lebih jelas digunakan, 21 dari 29 peserta didik (72,5%) menyatakan bahwa karakter *hanzi* 我爱你 (KaiTi) lebih artistik atau menyerupai kaligrafi, 3 dari 29 peserta didik (10,3%) memilih karakter 我爱你 (DFKai-SB) untuk digunakan dalam produk karena karakter ini mirip dengan tulisan tangan. Sisanya 3 dari 29 peserta didik (10,3%) memilih karakter 我爱你 (Fangsong). Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik Mahasiswa PBM UNNES memilih karakter yang lebih nampak artistik untuk digunakan dalam media agar media terlihat lebih menarik.

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden	(%)
8.	Ilustrasi warna seperti apa yang anda harapkan dalam tampilan <i>Permainan Kartu</i>	Warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan	10	34,5%
		Warna-warna gelap yang	5	17,2%

	<i>Domino</i> sebagai media pembelajaran ?	tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan		
		Campuran warna gelap dan cerah namun tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan	14	48,3%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.28 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik SMA Don Bosko Semarang Butir Pertanyaan Nomor 8

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 10 dari 29 peserta didik (34,5%) memilih warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan untuk digunakan dalam tampilan media karena akan mendukung tulisan lebih terlihat jelas dan kenyamanan proses pembelajaran, 5 dari 29 peserta didik (17,2%) memilih warna-warna gelap yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan untuk digunakan dalam tampilan media karena tampilan akan terlihat lebih elegan dan sederhana, Serta 14 dari 29 peserta didik (48,3%) memilih campuran warna gelap dan cerah namun tetap tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan karena tampilan akan terlihat lebih bervariasi. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik Mahasiswa PBM UNNES sebagian besar berpendapat media akan lebih menarik jika menggunakan campuran warna gelap dan cerah namun tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan, karena lebih banyak disukai dan lebih menarik.

No	Pertanyaan	Jawaban	Siswa	(%)
9.	Apakah perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan dalam <i>Permainan Kartu Domino ?</i>	Sangat perlu	16	55,2%
		Perlu	11	38%
		Cukup Perlu	1	3,4%
		Tidak Perlu	1	3,4%
Jumlah			29	100%

Tabel 4.29 Hasil Analisis Kebutuhan Angket untuk Peserta Didik Mahasiswa PBM UNNES Butir Pertanyaan Nomor 9

Berdasarkan tabel diatas dapat dideskripsikan 16 dari 29 peserta didik (55,2%) menyatakan bahwa sangat perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan agar dapat mempermudah dalam menggunakan media, 11 dari 29 peserta didik (38%) menyatakan bahwa perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan dan 1 dari 29 peserta didik (3,4 %) menyatakan cukup perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan, dan 1 dari 29 peserta didik (3,4 %) menyatakan Tidak perlu adanya penyertaan petunjuk penggunaan.. Dari presentase tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik Mahasiswa PBM UNNES membutuhkan petunjuk penggunaan, agar dapat menggunakan media dengan baik.

Kesimpulan dari angket kebutuhan peserta didik 3 Instansi pendidikan yaitu kebutuhan akan media baru yang menarik, kreatif, dan inovatif sangat diperlukan untuk mendukung dan menunjang dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar khususnya media pembelajaran berbentuk

Permainan Kartu Domino . Peserta didik berharap bahwa media yang akan dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, dengan di dukung tulisan yang jelas. Dengan menggunakan karakter *hanzi* 我爱你 (KaiTi) agar lebih artistik atau menyerupai kaligrafi. Desain yang diharapkan yaitu perpaduan warna gelap dan cerah namun tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan dilengkapi dengan petunjuk pnggunan.

4.1.3 Hasil Wawancara Terhadap Pendidik Bahasa Mandarin

Wawancara kepada pendidik bahasa Mandarin ini bertujuan untuk mengetahui sistem pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah dan mengetahui tanggapan responden terkait pengembangan permainan *Kartu Domino*. Sebagai media pendukung dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar. Narasumber yang diwawancarai oleh peneliti adalah guru bahasa Mandarin SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Veronica, S. Hum, narasumber dua guru bahasa Mandarin SMA Semesta Lailatul Nurus Shofiyyah S.Pd, narasumber tiga dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang Ria Laoshi. Adapun hasil wawancaranya adalah sebagai berikut.

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mengajarkan bahasa mandarin?	Sedikit kesusahan karena sebagian besar murid di SMA Marsudirini Sedes Sapientiae baru pertama beajar bahasa Mandarin, sedikit merasa kesulitan apalagi kalau sudah masuk ke bagian Hanzi.	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang
		Kesusahan, apalagi dalam mengajarkan kosakata.	Guru SMA Semesta Semarang

		Iya, merasa kesusahan dikarenakan banyak Mahasiswa yang baru pertama mengenal Bahasa Mandarin. Jadi siswa susah menghafalkan kosakata bahasa mandarin.	Dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang
--	--	--	---

Tabel 4.30 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 1

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan 3 dari 3 narasumber menyatakan sulit dalam mengajarkan kosakata bahasa Mandarin terutama untuk tingkat dasar, dikarenakan peserta didik banyak yang baru pertama mengenal dan belum menguasai bahasa Mandarin itu sendiri. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dalam mengajarkan kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar ada beberapa kesulitan yang dialami setiap pendidik.

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
2.	Bagaimana tipe Anda mengajarkan kosakata Bahasa Mandarin?	Biasanya menggunakan flashcard. Terkadang menggunakan PPT dengan tipe menunjukkan slide Hanzi, kemudian peserta didik menerjemahkan. Atau sebaliknya	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang
		Biasanya menulis urutan goresan hanzi, menggunakan media buku, variasi media lainnya belum ada	Guru SMA Semesta Semarang
		Fun learning game, dan hafalan	Dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang

Tabel 4.31 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 2

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan narasumber satu menggunakan media PPT atau *flash card* dalam mengajarkan kosakata bahasa Mandarin, narasumber dua lebih memberikan contoh penulisan dan penggunaan kosakata dengan menggunakan media buku ajar. dan narasumber 3 menggunakan metode Fun learning game, beserta metode dikte atau *spelling* secara rutin dan kosakata yang sedang dipelajari diajarkan secara *Lanjutan* berulang-ulang. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pendidik belum begitu menggunakan media pembelajaran yang kreatif, unik dan inovatif. Pendidik cenderung menggunakan metode yang umum digunakan.

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
3.	Apakah peserta didik sulit dalam menghafal kosakata Bahasa Mandarin?	Sulit. Dikarenakan Bahasa yang peserta didik gunakan sehari-hari bukan Bahasa Mandarin, jadi pada waktu jam KBM saja peserta didik harus dipaksa menggunakan Bahasa Mandarin	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang
		Tidak terlalu, untuk pinyin, masih banyak yang mengerti karena masih mudah dibaca tapi untuk hanzi masih ada beberapa peserta didik yang kesusahan	Guru SMA Semesta Semarang
		Ketika mengajarkan dengan sistem fun learning akan sangat membantu pembelajar pemula terlebih ketika ada gambar dan kosakata. Jika banyak	Dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang

		menggunakan teknik hapalan tentunya akan sulit dan kedepannya akan mudah dilupakan.	
--	--	---	--

**Tabel 4.32 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir
Pertanyaan Nomor 3**

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa peserta didik cenderung sulit dalam menghafalkan kosakata. Narasumber pertama menyatakan bahwa peserta didik kesulitan dalam menghafal kosakata Bahasa Mandarin, dikarenakan Bahasa yang peserta didik gunakan sehari-hari bukan Bahasa Mandarin, dan hanya pada waktu jam KBM saja peserta didik harus dipaksa menggunakan Bahasa Mandarin. Narasumber kedua menyatakan bahwa peserta didik tidak terlalu kesulitan dalam menghafal kosakata Bahasa Mandarin, untuk pinyin, masih banyak yang mengerti karena masih mudah dibaca tapi untuk hanzi masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan. Sedangkan narasumber ketiga menyatakan ketika mengajarkan dengan sistem fun learning akan sangat membantu pembelajar pemula terlebih ketika ada gambar dan kosakata. Jika banyak menggunakan teknik hafalan tentunya akan sulit dan kedepannya akan mudah dilupakan. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghafalkan kosakata bahasa Mandarin karena berbagai factor yang kurang mendukung, salah satu nya ketersediaan media pembelajaran yang kurang inovatif.

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
4.	Bagaimana pendapat Anda mengenai ketersediaan	Sebenarnya sudah memadai, ada LCD, dan beberapa media lainnya. Namun, masih perlu adanya	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang

media untuk mengajarkan kosa kata bahasa Mandarin yang efektif?	penningkatan. Apabila tersedia media baru tentukanSangat mendukung, karena kan sekolah juga membutuhkan media yang bermacam-macam agar pembelajaran tidak membosankan	
	Sudah memadai, namun masih banyak kekurangan dan Sangat mendukung untuk terciptanya media pembelajaran baru	Guru SMA Semesta Semarang
	Sudah memadai, namun masih jarang digunakan. Tersedianya media baru mungkin akan Sangat membantu.	Dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang

Tabel 4.33 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 4

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa 3 narasumber menyatakan bahwa media yang tersedia sudah memadai namun masih perlu adanya peningkatan. Juga sangat mendukung dengan terciptanya media baru untuk kosakata bahasa Mandarin. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Mandarin sudah tersedia namun perlu ditingkatkan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih maksimal.

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
5.	Bagaimana pendapat Anda tentang pengembangan media permainan <i>Kartu</i>	Cukup menarik, misalnya siswa yang baru belajar tentang kosakata atau awam , anak-anak mungkin lebih cepat nangkepya, lebih cepat bisa.	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang

	<i>Domino</i> sebagai media pembelajaran untuk membantu Anda dalam mengajar kosakata Bahasa Mandarin?	Sangat mendukung dikarenakan media untuk pembelajaran Bahasa Mandarin di toko-toko masih sangat sedikit, jadi adanya media baru akan sangat membantu	Guru SMA Semesta Semarang
		Dapat dilanjutkan dan diterapkan media ini untuk membantu siswa dalam mengingat kosakata	Dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang

Tabel 4.34 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 5

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa narasumber mendukung adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* untuk mendukung proses belajar mengajar khususnya untuk belajar kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar. Narasumber menambahkan bahwa media tersebut bisa menjadi media pendukung yang menarik dan lebih mendukung anak untuk belajar sambil bermain. Jika media ini dikembangkan akan lebih membantu anak. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa gagasan media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* akan menambah sarana menyenangkan untuk peserta didik dalam belajar bahasa Mandarin yang dapat memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain.

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
6.	Menurut Anda apakah murid akan tertarik dengan media pembelajaran berbentuk permainan	Sangat menarik. Bisa menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang
		Bisa apabila tampilan dibuat semenarik mungkin misalnya dibuat full color	Guru SMA Semesta Semarang

	<i>Kartu Domino ?</i>	Sangat menarik, mempermudah peserta didik mengingat kosakata dengan pembelajaran yang menyenangkan	Dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang
--	-----------------------	--	---

Tabel 4.35 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik Butir Pertanyaan Nomor 6

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa menurut narasumber murid akan tertarik dengan media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* pada proses pembelajaran. 2 dari 3 narasumber menambahkan bahwa media tersebut bisa menjadi media pendukung yang menarik dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar. Media tersebut juga bisa menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa gagasan media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino* perlu dikembangkan untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik dalam belajar bahasa Mandarin yang dapat memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain

No	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
7.	Apa harapan/saran anda terhadap pengembangan media pembelajaran berbentuk <i>Kartu Domino</i> ini	Dikarenakan untuk media pembelajaran, diharapkan kurannya diperbesar dari kartu domino yang asli, untuk latar belakang background tidak jadi masalah mau dibuat seperti apa, yang penting tulisan hanzi nya diperjelas.	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang

	Sebaiknya diberikan petunjuk penggunaan agar mudah pengaplikasian	
	Untuk sizenya diperbesar. Jangan terlalu kecil juga jangan terlalu diperbesar. Kemudian sebisa mungkin media dibuat full colour agar menarik. Sebaiknya diberikan petunjuk penggunaan agar mudah pengaplikasian	Guru SMA Semesta Semarang
	Dalam satu kartu dapat menampilkan satu karakter dan satu gambar yang berbeda nantinya siswa dapat mencocokkan gambar dan kosakata yang sesuai. Tentunya teknik dengan media <i>Kartu Domino</i> adalah salah satu media yang bermanfaat bagi siswa atau peserta didik pemula sehingga dalam mengingat dan menerapkan kosakata membantu siswa lebih mudah mengingat dengan media fun learning " <i>Kartu Domino</i> "	Dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang

**Tabel 4.36 Hasil Analisis Kebutuhan Wawancara untuk Pendidik
Butir Pertanyaan Nomor 7**

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa narasumber menginginkan media memuat penjelasan kosakata, gambar, *hanzi*, dan petunjuk yang jelas agar anak dapat menemukan objek dengan mudah. 2 dari 3 narasumber menambahkan ukuran pada media juga perlu diperhatikan sebagai pendukung dalam media. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media sebaiknya memuat konten-konten yang jelas agar peserta didik dapat menggunakan media dengan mudah.

Kesimpulan dari hasil wawancara kepada pendidik, dapat dideskripsikan bahwa pendidik membutuhkan media tambahan dalam mengajar khususnya dalam mengajar kosakata. Tentunya jika dikembangkan media pembelajaran yang berbentuk permainan *Kartu Domino* akan lebih memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pendidik mengharapkan media yang dikembangkan memuat petunjuk penggunaan, materi yang sesuai, kosakata yang sesuai, dan ukuran yang dapat mendukung.

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan observasi, angket, dan wawancara terhadap media pembelajaran berbentuk permainan *Kartu Domino*, dapat disimpulkan bahwa dari 3 pendidik dan 86 peserta didik sebagai sampel menyatakan setuju dengan pengembangan media ini. Hal ini mengingat bahwa perlu adanya tambahan media pembelajaran bahasa Mandarin khususnya untuk meningkatkan penguasaan terhadap kosakata bahasa Mandarin mengingat masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menghafalkan kosakata. Sehingga, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa menghafalkan kosakata, media pembelajaran berbentuk

permainan “*Kartu Domino*” yang isinya sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa yang diambil melalui angket kebutuhan.

Dalam aspek tampilan media permainan kartu domino berdasarkan angket kebutuhan, siswa dan mahasiswa memberikan pilihan agar warna yang digunakan merupakan warna yang cerah. Berkaitan dengan ukuran yang digunakan, mengingat “*Kartu Domino*” yang asli berukuran sangat kecil, dikhawatirkan gambar dan tulisan yang akan dimuat dalam media tidak bisa dipahami dengan jelas. Maka dari itu guru memberikan pilihan pengembangan kartu domino ini sebaiknya berukuran sedang. Sementara itu mengenai huruf 汉子 (*hanzi*) yang digunakan, siswa dan mahasiswa memilih jenis huruf *kaiti* karena dianggap lebih artistik atau menyerupai kaligrafi. Bahan yang disarankan untuk digunakan dalam pengembangan media permainan ini adalah dengan berbahan kertas. Sehingga media ini menjawab pada hasil angket kebutuhan guru dan siswa bahwa media akan dicetak dalam ukuran sedang memakai ukuran panjang ; 16cm dan lebar ; 5cm disajikan dalam bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia dimaksudkan agar peserta didik dapat belajar dua bahasa sekaligus. Warna yang digunakan dalam media ini merupakan warna yang cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan. Tulisan yang digunakan dalam game jelas dan mudah dibaca, menggunakan ukuran atau size huruf 36, dengan menggunakan jenis huruf *kaiti*.

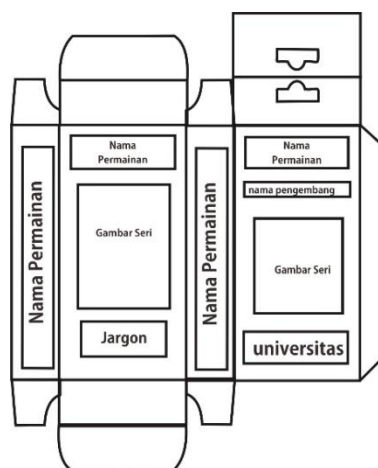
4.2 Prototipe Hasil Analisis Kebutuhan Media Permainan Kartu Domino

Pengembangan Media Permainan Kartu Domino ini, telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Meskipun dalam pembuatannya

ada beberapa hal yang dipertimbangkan dan disesuaikan, akan tetapi hasil analisis kebutuhan tetap dijadikan acuan dalam pengembangan Media Permainan *Kartu Domino*.

4.2.1 Desain Produk

Peneliti menyusun isi materi yang akan ditampilkan ke pada media pembelajaran yang dibuat. Peneliti kemudian membuat desain media (*prototype*). Perangkat permainan dalam media yang dikembangkan ini terdiri dari tiga komponen. Perangkat tersebut antara lain kemasan, kartu permainan dan kartu petunjuk permainan. Berikut ini adalah rancangan perangkat permainan *Kartu Domino*.



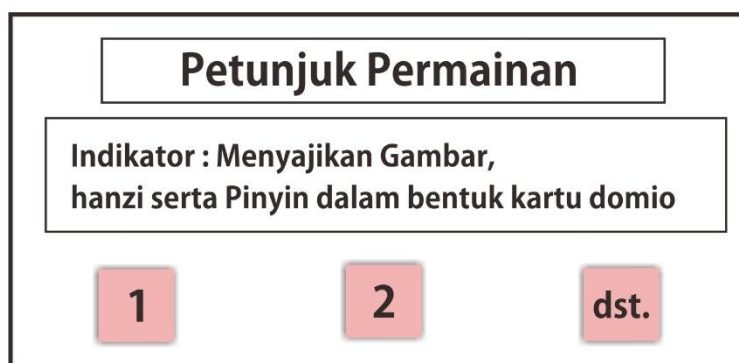
Gambar 4.1 Desain kemasan Media Permainan Kartu Domino

Bahan yang akan digunakan adalah dupleks, Bahan yang biasa digunakan untuk membuat kemasan kertas, atau bisa juga sebagai kardus snack dengan ukuran 16 cm x 7 cm Kemasan ini digunakan sebagai wadah seluruh komponen media yang terdiri atas 28 kartu domino, dan buku Panduan Penggunaan.



Gambar 4.2 Desain Media Permainan Kartu Domino

Desain kartu pada Gambar 4.2 terdiri atas 2 bagian yaitu bagian atas yang merupakan gambar Kosakata HSK. serta bagian bawah yang berisi *hanzi*, serta *pinyin* yang digunakan untuk mencari pasangan kartu selanjutnya. Dicitak dengan Bahan Glossy dan Ukuran 15 x 6 cm serta Warna background yang digunakan adalah warna-warna cerah. Desain disesuaikan dengan analisis angket kebutuhan sehingga hasil produk dapat sesuai dengan harapan siswa dan guru.



Gambar 4.3 Desain Panduan Penggunaan Media Permainan Kartu Domino

Desain buku panduan pada Gambar 4.3 akan di cetak dengan Bahan kertas ivory menggunakan Ukuran F4 (33cm x 21 cm). Panduan penggunaan dibuat dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memalui permainan

4.2.2 Hasil Produk

4.2.2.1 Implementasi Produk

Hasil produk adalah tahap dimana desain diwujudkan menjadi media pembelajaran yang nyata. Peneliti membuat desain media Permainan Kartu Domino menggunakan *Corel Draw X7*. Selain dengan *software* tersebut, peneliti juga memerlukan bahan-bahan bekas seperti kertas bekas sebagai tempat pencetakan media. Langkah-langkah yang diambil peneliti untuk mewujudkan menjadi sebuah media adalah sebagai berikut:

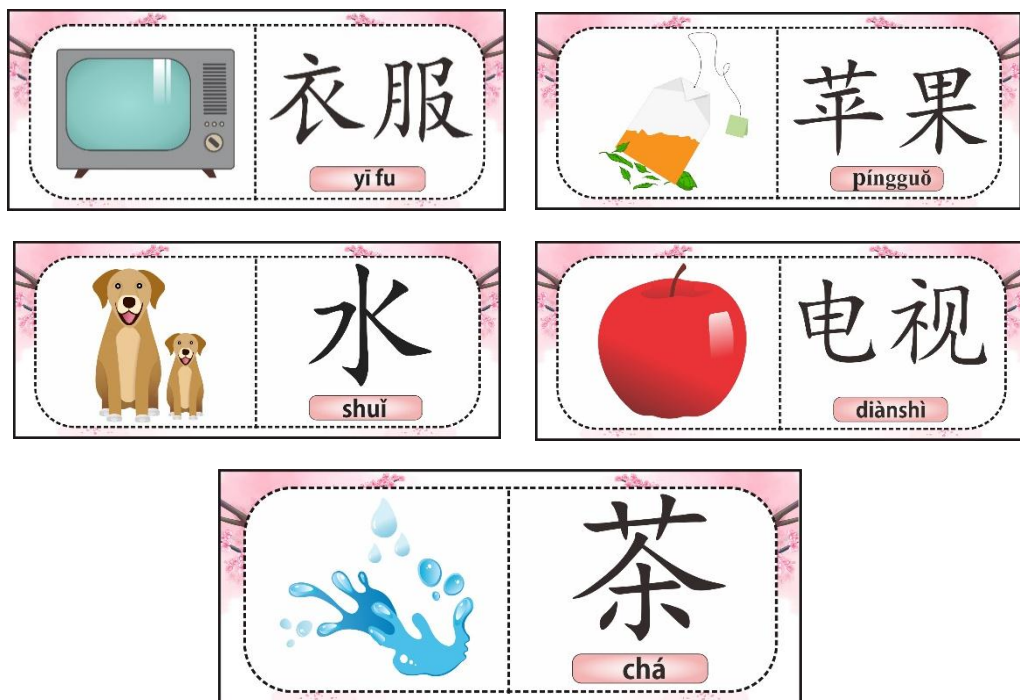
1. Menyiapkan materi tantang Kosakata HSK 1
2. Menyusun pasangan Kosakata HSK 1
3. Proses Produksi

Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi, yaitu:

1. Laptop
2. *Software Corel Draw X7*
3. *Prototype*
4. Gambar-gambar

Penggunaan media ini sama dengan Permainan Domino pada umumnya, setiap siswa akan mendapatkan bagian kartunya masing-masing dan mencari pasangan kartu yang sesuai. Media ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar kosakata HSK yang ditampilkan secara menarik dalam suatu permainan. *Media Permainan Kartu Domino* dilengkapi dengan buku panduan yang berisi tentang panduan menggunakan media. Sehingga diharapkan media sesuai dengan pembelajaran dan kebutuhan siswa serta guru. Berikut ini tampilan media pembelajaran *Permainan Kartu Domino* yang disesuaikan dengan analisis angket kebutuhan guru dan siswa bahwa media akan dicetak dalam ukuran sedang

memakai ukuran 15cm x 6cm disajikan dalam bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia dimaksudkan agar peserta didik dapat belajar dua bahasa sekaligus. Warna yang digunakan dalam media ini merupakan warna yang cerah yang tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan. Tulisan yang digunakan dalam media jelas dan mudah dibaca, menggunakan ukuran atau size huruf 36, dengan menggunakan jenis huruf *kaiti*.

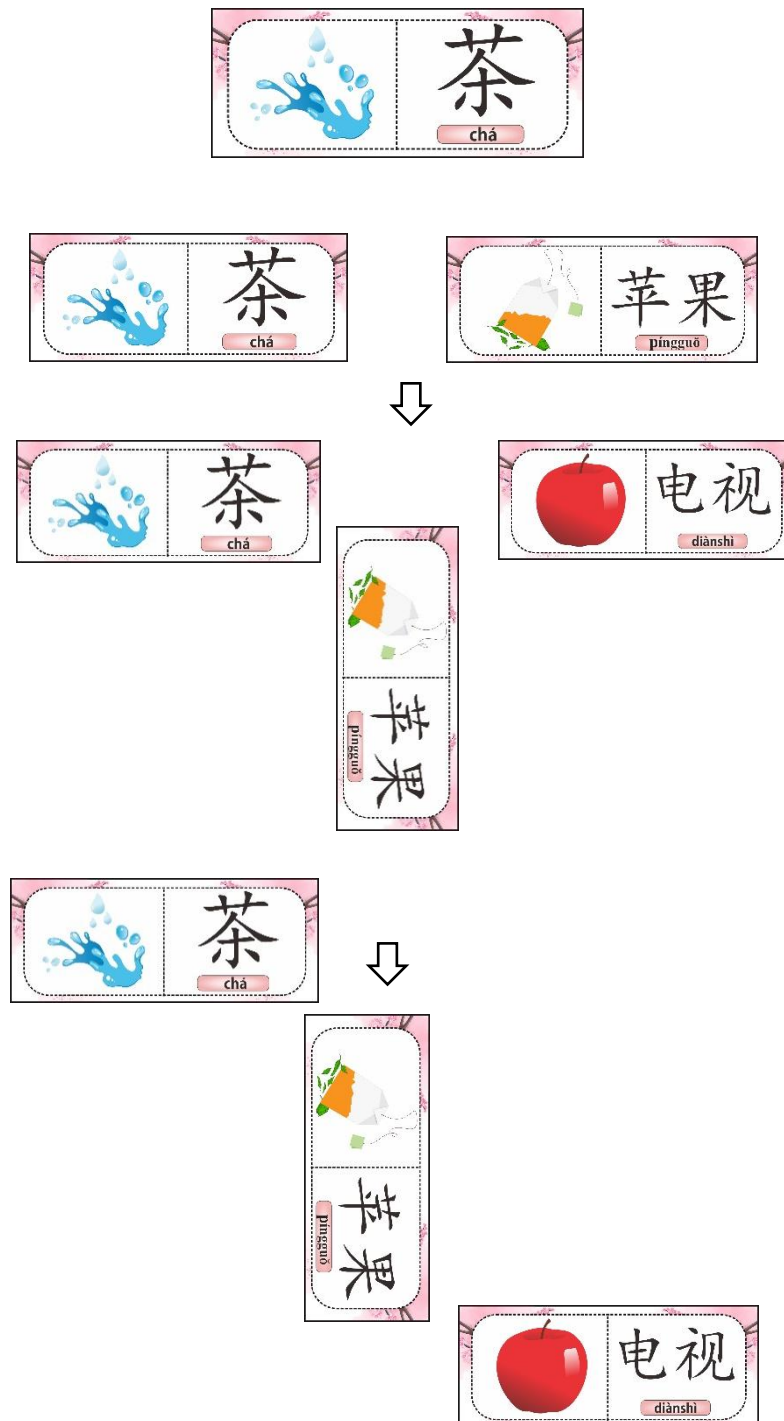


Gambar 4.4 Tampilan Media Permainan Kartu Domino

4.2.2.2 Cara Penggunaan Permainan Kartu Domino

Permainan kartu domino dalam pembelajaran bahasa Mandarin dapat dimainkan oleh 2, 4 atau 7 orang. Hal ini bertujuan agar kartu permainan habis dibagi pada setiap pemain. Namun demikian media permainan ini juga dapat dimainkan oleh jumlah pemain lainnya dimana nantinya akan dihasilkan kartu sisa yang diletakkan dalam tumpukan. Berikut ini cara penggunaan permainan kartu domino :

1. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan anggota 2, 4 atau 7 orang (minimal 2 orang) agar kartu habis dibagi. Namun bisa juga dimainkan dengan jumlah anggota lain sehingga dihasilkan kartu sisa.
2. Kocok kartu permainan domino
3. Bagikan kartu pada masing-masing anggota sama banyak, jika terdapat kartu sisa maka kartu diletakkan pada tumpukan.
4. Setelah selesai dibagikan siswa pemain pertama meletakkan kartu pertama di area permainan. Atau buka 1 kartu dari tumpukan.
5. Permainan dilakukan secara bergilir dengan memasang hasil yang sesuai dengan kartu yang dibuka dari kartu yang dipegang.



Gambar 4.7 Cara Memasangkan Permainan Kartu Domino

6. Jika kartu pemain yang sedang mendapat giliran tidak cocok maka pemain mengambil kartu yang masih tertutup dan kartu yang kemudian dilanjutkan pemain selanjutnya.
7. permainan dilanjutkan sampai semua kartu habis dipasangkan, pemenang adalah yang kartunya paling cepat habis.
8. Sementara itu kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan terlebih dahulu dinyatakan sebagai kelompok pemenang.

4.3 Validasi Ahli dan Saran Perbaikan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk Permainan Kartu Domino

Setelah menyelesaikan penyusunan prototipe Media Permainan Kartu Domino maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap media tersebut. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi bahasa Mandarin dan ahli media dalam bidang desain. Adapun kategori untuk penilaian prototipe Media Permainan Kartu Domino adalah sebagai berikut:

Rentan Nilai	Kategori	Skor
86-100	Sangat layak/sangat sesuai	A
71-85	Layak/sesuai	B
56-70	Tidak layak/tidak sesuai	C
41-55	Sangat tidak layak/sangat tidak sesuai	D

Tabel 4.37 Kategori Penilaian Validasi Media Permainan Kartu Domino

Tabel diatas merupakan tabel kategori validasi pengembangan media yang digunakan pada saat validasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Rentan nilai 86-100 masuk dalam skor 4 dimana berarti media sangat layak (sangat sesuai), rentan 71-85 masuk dalam skor 3 yang berarti media layak (sesuai), rentan nilai 56-70 dengan skor 2 berarti media tidak layak (tidak sesuai), dan rentan nilai 41-55 dengan skor 1 berarti media sangat tidak layak (sangat tidak sesuai).

4.3.1 Validasi Ahli Desain terhadap Media Pembelajaran berbentuk Permainan Kartu Domino

Validasi desain produk media dilakukan oleh Ibu Rahina Nugrahani, M.Ds. selaku dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang. Validasi oleh ahli media meliputi dua aspek, yaitu (1) aspek visual dan (2) aspek komunikasi.

4.3.1.1 Aspek Visual

Validasi pada aspek ini dilakukan untuk menilai apakah aspek-aspek yang berkaitan dengan aspek visual dalam media sudah terpenuhi bagian-bagiannya. Berikut merupakan hasil validasi aspek visual media.

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Desain layout (penempatan judul dan ilustrasi seimbang dan tidak mengganggu pemandangan)	88	Sangat sesuai
2.	Tipografi (ukuran dan jenis tulisan mudah dibaca dan terlihat jelas)	90	Sangat sesuai
3.	Komposisi warna (komposisi warna sesuai dan warna belakang kontras /mudah dibedakan dengan warna	88	Sangat sesuai

	tulisan gambar)		
4.	Gambar (gambar terlihat jelas dan menarik dan mudah dimengerti)	88	Sangat sesuai
5.	Background (warna/gambar background menarik dan tidak mengganggu tampilan)	86	Sangat sesuai
6.	Tampilan font (jenis dan ukuran font yang digunakan sesuai sehingga tulisan terlihat jelas dan mudah dibaca)	90	Sangat sesuai
Rata-rata		88,3	Sangat sesuai

Tabel 4.38 Validasi Ahli Media visual

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa aspek desain layout (penampilan judul dan dan ilustrasi seimbang dan tidak megganggu pemahaman) mendapatkan nilai 88, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Typografi (ukuran dan jenis tulisan mudah dibaca dan terlihat jelas) mendapatkan nilai 90, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Komposisi warna (komposisi warna sesuai dan warna belakang kontras/mudah) mendapatkan nilai 88, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Gambar (gambar yang jelas dan menarik) mendapat nilai 88, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Background (warna/gambar background menarik dan tidak mengganggu tampilan) mendapatkan nilai 86, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Tampilan font (keterbacaan huruf dari segi besar kecil dan juga bentuk huruf) mendapatkan nilai 90, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai).

Selain menilai aspek visual validator juga memberikan saran mengenai aspek visual terkait perbaikan media. Saran yang diberikan oleh validator sebagai berikut: untuk tampilan border kartu domino tidak perlu diberi hairline (garis batas) pada bagian luar, sebab hairline (garis batas) tersebut akan menjadikan area kartu tampak lebih sempit. Jika pun harus diberi hairline (garis batas), sebaiknya jangan menggunakan warna hitam.

Kesimpulan dari penjabaran di atas bahwa rata-rata nilai untuk aspek visual adalah **88,3** yang dapat diinterpretasikan bahwa media sudah sangat layak/sangat sesuai dengan skor A ditinjau dari aspek visual.

4.3.1.2 Aspek Komunikasi

Validasi pada aspek komunikasi ini meliputi aspek komunikatif, aspek kreatif dalam ide, aspek sederhana, aspek interaktivitas, dan aspek pemberian motivasi belajar. Berikut disajikan hasil validasi aspek komunikasi oleh ahli media.

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)	88	Sangat sesuai
2.	Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan (menggunakan kinerja ilmiah, menggunakan ilustrasi berupa gambar)	85	Sesuai
3.	Sederhana dan memikat (tampilan media sederhana, gambar sederhana, kalimat dan media mudah dimengerti, media mudah digunakan dan media menyenangkan serta memikat)	90	Sangat sesuai

	penggunanya)		
4.	Pemberian motivasi belajar (pemberian motivasi berupa semangat untuk semangat belajar dan berlatih)	85	Sesuai
5.	Kemudahan menggunakan media (media dapat dioperasikan dengan mudah dan tidak memerlukan peralatan khusus)	88	Sangat sesuai
Rata-rata		87,2	Sangat sesuai

Tabel 4.39 Validasi Ahli Media Aspek Komunikasi

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan mudah) mendapat nilai 88, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Kreatif dalam ide (penggunaan ilustrasi berupa gambar) mendapat nilai 85, memiliki skor B termasuk dalam kategori (layak/sesuai). Sederhana dan memikat (tampilan media sederhana, gambar yang digunakan sederhana, kosakata dan media mudah dimengerti, media mudah digunakan dan menyenangkan serta memikat penggunanya) mendapat nilai 90, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/ sangat sesuai). Pemberian motivasi belajar (pemberian motivasi belajar berupa semangat untuk belajar dan berlatih) mendapat nilai 85, memiliki skor B termasuk dalam kategori (layak/sesuai). Kemudahan menggunakan media (media dapat dioperasikan dengan mudah dan tidak memerlukan peralatan khusus) mendapat nilai 88, memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/ sangat sesuai).

Selain menilai aspek komunikasi, validator juga memberikan saran mengenai aspek komunikasi terkait perbaikan media. Saran yang diberikan oleh validator sebagai berikut: (1) lembar petunjuk penggunaan / permainan perlu direvisi, agar desainnya senada dengan kartu/kemasan. (2) Ukuran kemasan baiknya disesuaikan dengan ketebalan kartu secara keseluruhan agar tidak ada ruang kosong yang ditemui

Kesimpulan dari penjabaran diatas bahwa rata-rata nilai untuk aspek komunikasi adalah 87,2 yang dapat diinterpretasikan bahwa media sudah sangat layak/sangat sesuai dengan skor A ditinjau dari aspek komunikasi.

Untuk nilai keseluruhan yang diberikan oleh ahli media yaitu 87,75 memiliki skor A termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai).

4.3.2 Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran berbentuk Permainan Kartu Domino

Validasi dilakukan oleh ahli materi bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang, Ibu Anggraeni, S.T.,MTC SOL. Validasi oleh ahli materi meliputi empat aspek, yaitu (1) aspek kelayakan isi, (2) aspek kelayakan penyajian, (3) aspek kontekstual dan (4) aspek kelayakan bahasa.

4.3.2.1 Aspek Kelayakan Isi

Validasi pada aspek kelayakan isi ini meliputi kesesuaian materi dengan HSK level 1, keakuratan materi yang disajikan, keakuratan gambar yang mendukung materi, kemutakhiran materi dan mendorong rasa keingin tahun. Berikut disajikan hasil validasi kelayakan isi dari ahli materi.

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kosakata HSK	86	Sangat sesuai
2.	Keakuratan materi (materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai konsep dan definisi yang berlaku dalam bahasa mandarin)	86	Sangat sesuai
3.	Keakuratan gambar dan animasi (Gambar dan animasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa)	86	Sangat sesuai
4.	Kemutakhiran materi (materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan pada pelajara bahasa mandarin)	86	Sangat sesuai
5.	Mendorong keingintahuan (Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan menciptakan kemampuan bertanya)	86	Sangat sesuai
Rata-rata		86	Sangat sesuai

Tabel 4.40 Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Isi

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar (materi yang disajikan mencakup materi kosakata HSK 1) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/ sangat sesuai). Keakuratan materi (materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam pelajaran bahasa Mandarin) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4, termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai), pada aspek keakuratan materi ini mendapatkan sanggahan yaitu ada beberapa kosakata yang

penerjemahannya kurang sesuai. Keakuratan gambar (gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa) mendapat nilai 86, yang memiliki skor 4, termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Kemutakhiran materi (materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan pada pelajaran bahasa Mandarin) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Mendorong rasa ingin tahu (media dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada diri siswa) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 masuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai).

Kesimpulan dari penjabaran diatas yaitu dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan pada aspek kelayakan isi adalah 86. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang didapat termasuk dalam skor 4 (rentan nilai 86-100) yang berarti media sangat layak/sangat sesuai.

4.3.2.2 Aspek Kelayakan Penyajian

Validasi pada aspek kelayakan penyajian ini meliputi teknik penyajian, penyajian materi pembelajaran, pengantar dan desain gambar disampaikan sesuai dengan kenyataan, kesesuaian istilah-istilah yang digunakan, dan materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan jaman. Berikut disajikan hasil validasi kelayakan penyajian oleh ahli materi.

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Teknik penyajian (Teknik penyajian media sederhana dan tidak rumit)	86	Sangat sesuai
2.	Penyajian pembelajaran (materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak penafsiran dan sesuai dengan konsep dan	86	Sangat sesuai

	definisi yang berlaku dalam pembelajaran bahasa mandarin)		
3.	Pengantar dan keterlibatan peserta didik (gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan kemampuan menghafal siswa)	86	Sangat sesuai
4.	Kebutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar (materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan pada pelajaran bahasa mandarin)	86	Sangat sesuai
Rata-rata		86	Sangat sesuai

Tabel 4.41 Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Penyajian

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek Teknik penyajian (teknik penyajian media sederhana dan tidak rumit) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Penyajian pembelajaran (materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bahasa Mandarin) memiliki nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Pengantar dan keterlibatan peserta didik (gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan kemampuan menghafal siswa) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Kebutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar (materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan pada pelajaran bahasa mandarin) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai).

Selain menilai aspek penyajian, validator juga memberikan saran mengenai aspek penyajian terkait perbaikan media. Saran yang diberikan oleh validator yaitu melakukan perbaikan pada lembar petunjuk permainan.

Kesimpulan dari penjabaran diatas yaitu dapat diketahui ahwa nilai keseluruhan pada aspek kelayakan penyajian adalah 90. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang didapat termasuk dalam skor 4 (rentan nilai 86-100) yang berarti media sangat layak/sangat sesuai.

4.3.2.3 Aspek Kelayakan Kontekstual

Validasi pada aspek ini dilakukan untuk menilai apakah aspek-aspek yang berkaitan dengan aspek kelayakan kontekstual apakah dalam media sudah terpenuhi bagian-bagiannya. Berikut merupakan hasil validasi aspek kelayakan kontekstual media

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata kehidupan siswa	86	Sangat sesuai
2.	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	86	Sangat sesuai
3.	Konstruktivisme (materi dalam media bersifat mengkontruksi engetahuan dan bukan hanya proses menerima pengetahuan)	86	Sangat sesuai

4.	Menemukan (inquiry) (materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri)	86	Sangat sesuai
Rata-rata		86	Sangat sesuai

Tabel 4.42 Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Kontekstual

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek keterkaitan antar materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Komponen Konstruktivisme (materi dalam media bersifat mengkonstruksi pengetahuan dan bukan hanya proses menerima pengetahuan) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Menemukan (inquiry) (materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai).

Kesimpulan dari penjabaran diatas yaitu dapat diketahui bahwa nilai keseluruhan pada aspek kelayakan kontekstual adalah 86. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang didapat termasuk dalam skor 4 (rentan nilai 86-100) yang berarti media sangat layak/sangat sesuai.

4.3.2.4 Aspek Kelayakan Bahasa

Validasi pada aspek kelayakan bahasa meliputi bahasa yang digunakan jelas, bahasa komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta

didik dan penggunaan istilah-istilah yang sesuai. Berikut disajikan hasil validasi aspek kelayakan bahasa oleh ahli materi

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Lugas (bahasa yang digunakan jelas dan tidak berbelit, mudah difahami oleh siswa)	84	Sangat sesuai
2.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa (bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengetahuan kognitif siswa)	86	Sangat sesuai
3.	Penggunaan istilah (istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa mandarin)	86	Sangat sesuai
Rata-rata		85,3	Sangat sesuai

Tabel 4.43 Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Kontekstual

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan jelas dan tidak berbelit mudah difahami oleh siswa) mendapatkan nilai 84 yang mana masuk skor 3 termasuk dalam kategori (layak/sesuai). Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Penggunaan istilah (istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa Mandarin) mendapat nilai 86 yang memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai)

Kesimpulan dari penjabaran diatas yaitu dapat diketahui bahwa nilai keseluruhan pada aspek kelayakan bahasa adalah 85,3. Hal ini menunjukkan

bahwa nilai yang didapat termasuk dalam skor 4 (rentan nilai 86-100) yang berarti media sangat layak/sangat sesuai.

Berikut adalah Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino oleh Ahli Materi

Aspek	Butir Penilaian	Nilai
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan kosakata HSK	86
	Keakuratan materi yang disajikan	86
	Keakuratan gambar yang mendukung materi	86
	Kemutakhiran materi	86
	Mendorong rasa keingintahuan	86
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	86
	Penyajian materi pembelajaran	86
	Pengantar dan keterlibatan peserta didik	86
	Kebutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar	86
Kontekstual	Keterkaitan materi dengan situasi dunia nyata kehidupan siswa	86
	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	86
	Konstruktivisme	86
	Materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan secara mandiri	86
Kelayakan	Bahasa yang digunakan jelas dan tidak berbelit,	84

Bahasa	mudah difahami oleh siswa	
	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	86
	Penggunaan istilah-istilah sesuai	86
Rata-Rata		85,9

Tabel 4.44 Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino oleh ahli materi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa untuk penilaian ahli materi untuk keseluruhan aspek yaitu 85,9 memiliki skor 4 termasuk dalam kategori (sangat layak/sangat sesuai). Hal ini berarti media pembelajaran berbentuk Kartu Domino dinyatakan sangat layak/sangat sesuai digunakan baik dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kontekstual dan aspek kelayakan dengan beberapa perbaikan agar media dapat menjadi lebih maksimal untuk digunakan. Namun, validator tidak hanya menilai dari aspek materi yang ditampilkan oleh media, akan tetapi validator juga memberikan masukan demi perbaikan media tersebut, masukan dari pihak validator yaitu: (1) Perbaiki bagian petunjuk penggunaan (2) Perbaiki beberapa pinyin dalam kartu (3) Perbaiki beberapa kosakata yang penerjemahannya kurang sesuai.

4.3.3 Perbaikan Terhadap Desain Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino

Desain prototipe media yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai dengan saran maupun masukan dari para

ahli. Berdasarkan saran dan masukan tersebut terdapat beberapa perbaikan dari segi media dan segi materi.

Adapun ahli media memberikan saran yaitu sebagai berikut: (1) Lembar petunjuk penggunaan / permainan perlu direvisi, agar desainnya senada dengan kartu/kemasan (2) Ukuran kemasan baiknya disesuaikan dengan ketebalan kartu secara keseluruhan agar tidak ada ruang kosong yang ditemui. (3) Tampilan border kartu domino tidak perlu diberi hairline pada bagian luar, sebab hairline tersebut akan menjadikan area kartu tampak lebih sempit. Jika pun harus diberi hairline, sebaiknya jangan menggunakan warna hitam. Sedangkan ahli materi memberikan saran yaitu sebagai berikut : : (1) Perbaiki bagian petunjuk penggunaan (2) Perbaiki beberapa pinyin dalam kartu (3) Perbaiki beberapa kosakata yang penerjemahannya kurang sesuai.

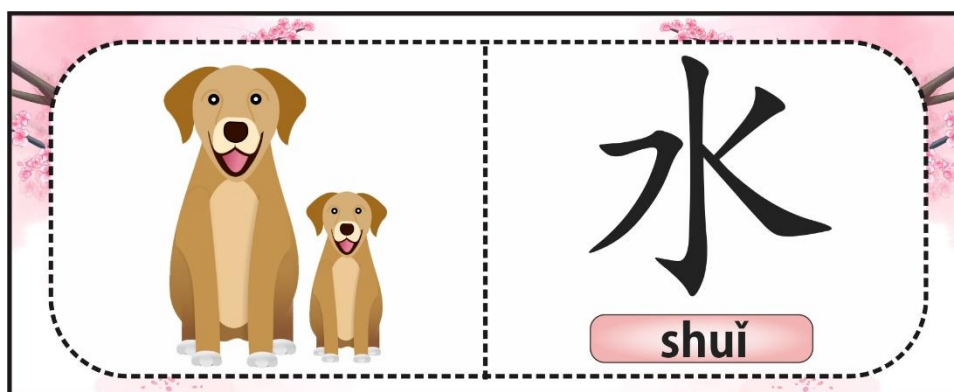
Aspek	Saran Perbaikan
Media	Lembar petunjuk penggunaan / permainan perlu direvisi, agar desainnya senada dengan kartu/kemasan.
	Ukuran kemasan baiknya disesuaikan dengan ketebalan kartu secara keseluruhan agar tidak ada ruang kosong yang ditemui.
	Tampilan border kartu domino tidak perlu diberi hairline pada bagian luar, sebab hairline tersebut akan menjadikan area kartu tampak lebih sempit. Jika pun harus diberi hairline, sebaiknya jangan menggunakan warna hitam.
Materi	Perbaiki bagian petunjuk penggunaan Perbaiki beberapa pinyin yang salah penulisan nada dalam kartu
	Perbaiki beberapa kosakata yang penerjemahannya kurang sesuai.

Tabel 4.45 Rekapitulasi saran perbaikan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino oleh ahli materi

Berdasarkan tabel di atas, terdapat beberapa perbaikan pada aspek media dan juga aspek materi yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut ini adalah hasil perbaikan terhadap prototipe media Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino

4.3.3.1 Perbaikan pada Media (Aspek Visual dan Aspek Komunikasi)

Menurut ahli media, perbaikan pada bagian aspek visual ini adalah Tampilan border kartu domino tidak perlu diberi hairline pada bagian luar, sebab hairline tersebut akan menjadikan area kartu tampak lebih sempit. Jika pun harus diberi hairline, sebaiknya jangan menggunakan warna hitam.



Sebelum Perbaikan



Setelah Perbaikan

Gambar 4.8 Perbaikan Aspek Visual

Sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, gambar diatas adalah perbaikan mengenai tampilan border kartu domino yang tidak perlu diberi hairline pada bagian luar agar area kartu tidak tampak sempit.

Pada aspek komunikasi, saran perbaikan yang diberikan oleh ahli yaitu agar lembar petunjuk permainan perlu direvisi agar desain senada dengan kartu / kemasan.



Setelah Perbaikan



Gambar 4.9 Perbaikan Aspek Visual

Sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, gambar diatas adalah perbaikan mengenai lembar petunjuk penggunaan / permainan yang masih memerlukan revisi, agar desainnya senada dengan kartu permainan/kemasan.

4.3.3.2 Perbaikan pada Materi (Aspek kelayakan isi, Aspek kelayakan penyajian, Aspek kelayakan kontekstual, Aspek kelayakan bahasa)

Selain perbaikan pada bagian media, validator juga memberikan saran perbaikan mengenai materi-materi yang ada dalam media. Pada aspek kelayak isi di dalam kartu ada beberapa pinyin yang harus dibenahi mengenai nada. Yaitu pada pinyin (bàbà) diubah menjadi (bàba)



Sebelum Perbaikan

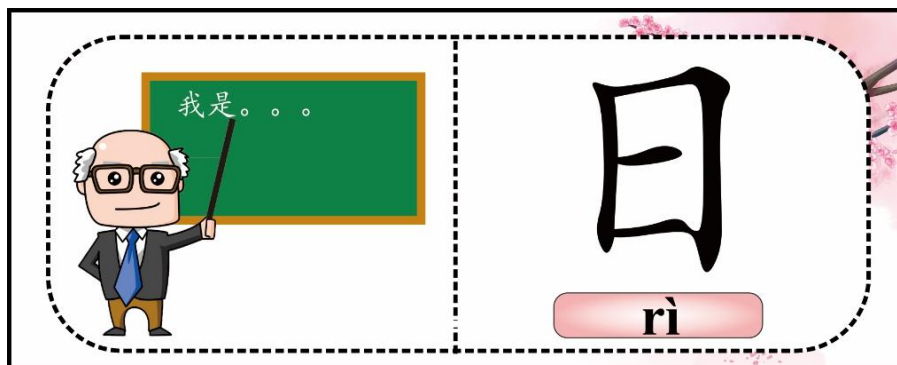
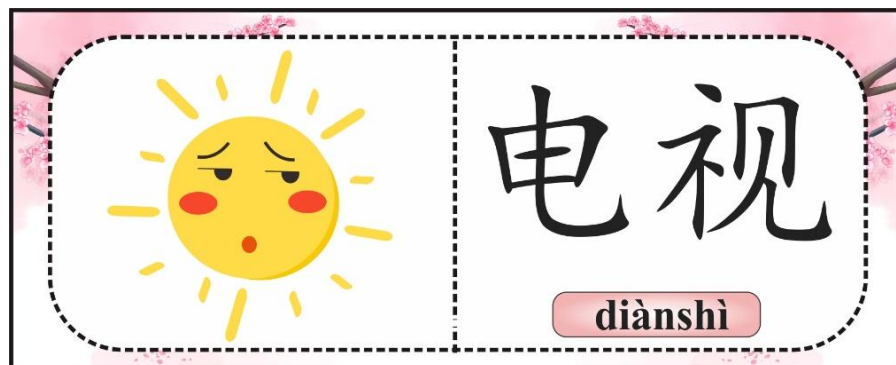


Setelah Perbaikan

Gambar 4.10 Perbaikan Kelayakan isi

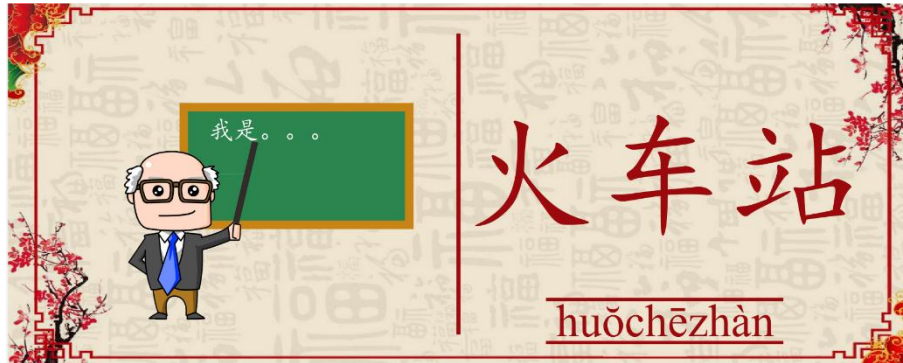
Sesuai dengan saran perbaikan dari validator mengenai beberapa pinyin yang harus dibenahi mengenai nada.

Selain nada pada pinyin yang kurang tepat dalam penulisannya, ada beberapa kosakata yang kurang tepat dalam menggunakan ilustrasi gambar dan beberapa kosakata yang kurang sesuai dalam penerjemahannya diantaranya, yaitu pada kosakata rì (日) memiliki arti hari bukan matahari.



Sebelum Perbaikan





Sesudah Perbaikan

Gambar 4.11 Perbaikan Kelayakan isi

Sesuai dengan saran dari validator, bahwa pada kosakata ini penerjemahannya kurang tepat atau kurang sesuai.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran, simpulan dari penelitian ini berupa garis besar pembahasan dari rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, sedangkan saran ditunjukkan kepada pihak terkait demi perbaikan media ini.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan “Permainan Kartu Domino” sebagai media Pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin khususnya pemula, maka dapat disimpulkan bahwa Kemampuan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin dengan media yang digunakan oleh guru saat ini masih kurang efektif, sehingga kebutuhan akan media pembelajaran baru khususnya untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin sangat perlu dikembangkan mengingat banyak peserta didik yang kesulitan dalam mengingat kosakata. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik menghendaki adanya pengembangan media baru yang kreatif, inovatif dan fleksibel dengan beberapa komponen sebagai berikut: (1) media menggunakan campuran warna gelap dan cerah namun tidak mengacaukan tampilan dan memberikan kenyamanan agar tulisan tetap terlihat jelas. (2) ukuran pada kartu domino ini sebaiknya berukuran sedang (3) huruf 汉子 (*hanzi*) yang digunakan, adalah jenis huruf *kaiti* agar lebih artistik karena menyerupai kaligrafi.

Prototipe media Permainan Kartu Domino untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin khususnya pemula memiliki bentuk horizontal dengan panjang 15 cm dengan lebar 6 cm. Dari bentuk yang memanjang tersebut akan dibagi atau dipotong menjadi 2 bagian, jadi 1 kartu bisa dibagi menjadi 2 bagian yang nantinya nanti akan ada beberapa lembar kartu, yang mana dalam setiap lembaran akan memiliki komposisi gambar yang menarik dari kosakata bahasa Mandarin, pinyin, serta hanzi. Desain kartu berwarna-warni sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar dan disesuaikan dengan selera peserta didik.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk *Permainan Kartu Domino* mendapat nilai rata-rata keseluruhan 85,90 yang berarti media masuk dalam kategori sangat layak/sangat sesuai dengan skor 4 (rentang nilai 86-100). Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk *Permainan Kartu Domino* mendapat nilai rata-rata keseluruhan 87,75 yang berarti media masuk dalam kategori sangat layak/sangat sesuai dengan skor A (rentang nilai 86-100).

Adapun saran perbaikan dari ahli media adalah sebagai berikut: (1) Lembar petunjuk penggunaan / permainan perlu direvisi, agar desainnya senada dengan kartu/kemasan. (2) Ukuran kemasan baiknya disesuaikan dengan ketebalan kartu secara keseluruhan agar tidak ada ruang kosong yang ditemui. (3) Tampilan border kartu domino tidak perlu diberi hairline (garis batas) pada bagian luar, sebab hairline tersebut akan menjadikan area kartu tampak lebih sempit. Namun, Jika pun harus diberi hairline, sebaiknya jangan menggunakan warna

hitam. Sedangkan saran perbaikan dari ahli materi adalah sebagai berikut: (1) Perbaiki bagian petunjuk penggunaan (2) Perbaiki beberapa pinyin dalam kartu (3) Perbaiki beberapa kosakata yang penerjemahannya kurang sesuai.

5.2 Saran

Saran yang diharapkan oleh peneliti demi keberlanjutan penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berbentuk *Permainan Kartu Domino* ini dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan keterampilan lainnya.
- 2) Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap validasi ahli dan revisi desain produk. Penelitian lebih lanjut akan menghasilkan saran-saran dan perbaikan sehingga akan tercipta media dengan kualitas yang lebih baik dan lebih teruji sehingga penelitian ini memungkinkan peneliti lain untuk melanjutkan penelitian lanjutan.
- 3) Pendidik maupun peserta didik berkenan menggunakan media ini untuk pembelajaran guna meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, M. (2015). *THE IMPORTANCE OF VOCABULARY IN LANGUAGE LEARNING AND HOW TO BE TAUGHT*. III(3), 21–34. <https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>
- Arlianti, Nofyta. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw diiringi dengan Media Domino Kelas VII_n MTSN Pendung Tengah Penawar. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*, 17(1): 67-71.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Garuda Persada Press.
- Aqib, Z. (2014). *Model-model media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Bachri, B. S. (2010). *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Unesa.
- Basuki, Sulistyono. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Budianto, Pauw. 2014. *Keterkaitan New Hsk Dan Kurikulum Bahasa Mandarin Di Perguruan Tinggi*. *Jurnal Lingua Cultura* Vol.8 No.1
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers
- Febriana, Suci Wulan, 2019. Pengembangan Aplikasi Game “*Chinese Find Object*” Bagi Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Tingkat Dasar Berbasis *Smartphone Android*

- Hastuti, Dian Nur Antika Eky. 2016. "Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPS Di SDN Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo". *Premiere Educandum*, 6(1): 42-60.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika
- Husein, A. (1994). *Pengertian Kosakat Menurut Para Ahli*. Online: Diakses dari <http://miragustina90.blogspot.com/2014/03/pengertian-kosakata-menurut-para-ahli.html>.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Imam, G. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Pratik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Janawati, Desak Putri Anom., Sudiana, I Nyoman., & Dantes Nyoman. 2013. "Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kartu Kata dalam Permainan Domino terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa". *E-Journal Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3
- Jamil, Sya'ban. 2016. *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus
- Jojo and Lau Wing Sum (2015) *A Study on the Effectiveness of Using Domino for Consolidating Vocabulary in Upper Primary ESL Classrooms*
- Karsono, Sujana, Yudianto., Daryanto, Joko., & Yustinus, Ngadino. 2014. Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1): 43-49.
- Khotimah, K. (2012). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA POP-UP TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN UNTUK MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA SISWA KELAS XI BAHASA 1 SMA AL ISLAM KRIAN SIDOARJO. *Unesa*, 1, 1–
- Larasati, Lucky Dwi. & Poedjiastoeti, Sri. 2016. "Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu". *Journal of Chemical Education*, 5(1): 115-119.
- Madayani, N.S. (2016) . Improving The Students Vocabulary Mastery Through Modified Domino Cards At Elementary School. *Lingua Scientica*, 8(1): 91-98.

- Melina, Veni (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Domino Nusantara (DONAT) Konservasi untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif. *Siswa kelas iv sdn purwoyoso 01 semarang*
- Mintowati, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Mandarin. *Jurnal Cakrawala Manadarin*, 1(1), 1–10.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muryaningsih, S., & Irianto, S. (2015). Math Games Domino Effect On The Result Of The Learning Math Fractions in class IV SD Negeri Kalikabong. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(2): 31-42
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. 1992. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nopriliani. 2017. *Kriteria Penilaian Pengembangan Media*. (Online). (<http://noprilianikimia.blogspot.co.id/2017/04/kriteria-penilaianpengembangan-media.html>),
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prihantini, Maria D.R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Berbantuan Kartu Domino Matematika Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal mitra pendidikan*, 1(9):891-903.
- Rahaju & Hartono, S.R. Pembelajaran Operasi Pecahan dengan Kartu Domino Pintar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2):173-181.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbook
- Rendana, Fitria. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd/Mi*
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan Pemanfaatan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Sapto, Arfano. 2010. *China dan Pentingnya Bahasa Mandarin*. (Online). (<https://www.kompasiana.com/lanosapto/55002dfa813311c91dfa727b/chi-na-dan-pentingnya-bahasa-mandarin>)
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Setyaningrum, Rita. 2012. *Keefektifan Penggunaan Media Permainan Thematic Dominoes Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Sma Negeri 9 Yogyakarta*
- Setyawan, Arief. 2015. *Hubungan antara penguasaan kosakata dan motivasi belajar dengan keterampilan menulis teks narasi pada siswa kelas xi smk negeri 1 sawit boyolali tahun ajaran 2014/2015*. Surakarta: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya, Vol. 3 No. 2
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Squline. 2018. *Belajar Bahasa Mandarin (online)* (<https://squline.com/belajarmandarin-dasar/>)
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Susilana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, Tri (2017) *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Ipa Materi Indra Pendengar Dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kenteng*
- Yu, Fei. 2015. *An Analysis of Pictures for Improving Reading Comprehension: A Case Study of the New Hanyu Shuiping Kaoshi*. The Nebraska Educator: A Student-Led Journal. 27.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PANDUAN OBSERVASI

No	Aspek yang Diamati	Pelaksanaan			
		25% (rendah)	50% (Sedang)	75% (tinggi)	100% (Sangat Tinggi)
1.	Keefektifan pembelajaran kosakata tingkat dasar untuk peserta didik				
2.	Rasa ingin tahu, inisiatif dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran kosakata				
3.	Tingkat kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari kosakata				
4.	Keberagaman media yang digunakan untuk pembelajaran kosakata				
5.	Kebutuhan media lain dalam pembelajaran kosakata				

Lampiran 2

LEMBAR INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata HSK 1 Bagi Pemula

Mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Nama :

Instansi :

Assalamu'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh

Perkenalkan saya Nur Wahyu Wulandari, mahasisi Pendeddikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang angkatan 2015. Berkenaan dengan mata kuliah skripsi yang saya tempuh, saya berniat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata HSK 1 Bagi Pemula”. Media tersebut merupakan media berbentuk cetak yang bisa dibilang modivikas dari kartu domino.

Pembuatan Permainan Kartu Domino ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan tujuan agar media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan. Oleh sebab itu, agar *media* tersebut dapat menjadi media yang baik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan, peneliti mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi angket ini. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media ini.

Atas kesediaan Anda dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih dan semoga kebaikan Anda mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Wassalammu'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh

PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah terlebih dahulu identitas Anda pada kolom yang tersedia.
2. Anda diharapkan membaca dengan seksama setiap pertanyaan yang disediakan.
3. Anda dapat memberikan jawaban berupa tanda (√) pada kolom yang tersedia pada setiap aspek analisis kebutuhan.
4. Pada soal yang diberi tanda bintang (*) diakhir pertanyaan, Anda boleh memilih jawaban lebih dari satu.
5. Apabila Anda menghendaki jawaban lain selain yang ada pada pilihan jawaban yang tersedia, Anda dapat memberikan tanda cek (√) dan menuliskan jawabannya pada tempat jawaban yang tersedia.
6. Anda dimohon memberikan alasan singkat pada tiap-tiap jawaban yang telah diberikan pada tempat jawaban yang tersedia.

A. ANALISIS KEBUTUHAN RESPONDEN TERHADAP MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO YANG AKAN DIKEMBANGKAN

1. Bagaimana tingkat kesulitan yang Anda hadapi dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin?
 - () sangat sulit
 - () sulit
 - () cukup sulit
 - () tidak sulit
 - () sangat tidak sulit
 Alasan :
2. Menurut Anda, apakah Anda perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap kosa kata bahasa Mandarin?
 - () sangat perlu
 - () perlu
 - () cukup perlu
 - () tidak perlu
 - () sangat tidak perlu
 Alasan :
3. Bagaimana ketersediaan media untuk belajar kosa kata bahasa Mandarin disekolah Anda?

- sudah memadai
- kurang memadai
- tidak memadai

Alasan:

4. Apakah anda menginginkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan?
- Sangat Perlu
 - Perlu
 - Cukup Perlu
 - Tidak Perlu
 - Sangat tidak perlu

Alasan :

5. Menurut Anda, apakah permainan *Kartu Domino* jika dijadikan sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik?
- sangat membantu
 - membantu
 - kurang membantu
 - tidak membantu
 - sangat tidak membantu

Alasan:

6. Bagaimana tanggapan anda terhadap adanya media pembelajaran berbentuk *Kartu Domino* untuk membantu mempelajari kosa kata bahasa mandarin?
- sangat setuju
 - setuju
 - kurang setuju
 - tidak setuju
 - sangat tidak setuju

Alasan :

B. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO

7. Jenis huruf mana yang Anda sukai untuk penulisan karakter *hanzi*?

我爱你(SimSun Body)

我爱你(KaiTi)

我爱你(Fangsong)

我爱你(DFKai-SB)

lainnya,

Alasan:

8. Ilustrasi warna seperti apa yang anda harapkan dalam tampilan *Permainan Kartu Domino* sebagai media pembelajaran ?

warna-warna cerah yang tidak mengacaukan ilustrasi dan memberikan kenyamanan

warna-warna gelap yang tidak mengacaukan ilustrasi dan memberikan kenyamanan

campuran warna gelap dan cerah namun tidak mengacaukan ilustrasi dan memberikan kenyamanan

Alasan :

9. Apakah perlu adanya penyertaan petunjuk dalam *Permainan Kartu Domino* ?

sangat perlu

perlu

cukup perlu

tidak perlu

Alasan :

Lampiran 3

PANDUAN WAWANCARA UNTUK PENDIDIK BAHASA MANDARIN

1. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengajarkan kosakata Bahasa Mandarin?
2. Bagaimana tipe Anda mengajarkan kosakata Bahasa Mandarin?
3. Apakah peserta didik sulit dalam menghafal kosakata Bahasa Mandarin?
4. Bagaimana pendapat Anda mengenai ketersediaan media untuk mengajarkan kosa kata bahasa Mandarin yang efektif?
5. Bagaimana pendapat Anda tentang pengembangan media permainan *Kartu Domino* sebagai media pembelajaran untuk membantu Anda dalam mengajar kosakata Bahasa Mandarin?
6. Menurut Anda apakah murid akan tertarik dengan media pembelajaran berbasis permainan *Kartu Domino* ?
7. Bagaimana tampilan media permainan *Kartu Domino* yang Anda harapkan?
8. Apa harapan/saran anda terhadap pengembangan media permainan *Kartu Domino* ini ?

Lampiran 4

LEMBAR VALIDAS AHLI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata HSK 1 Bagi Pemula

Mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Nama :

Profesi :

Instansi :

Assalamu'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh

Perkenalkan saya Nur Wahyu Wulandari, mahasisi Pendeddikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang angkatan 2015. Berkenaan dengan mata kuliah skrpsi yang saya tempuh, saya berniat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata HSK 1 Bagi Pemula”. Media tersebut merupakan media berbentuk cetak yang bisa dibilang modivikas dari kartu domino.

Pembuatan Permainan Kartu Domino ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan tujuan agar media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan. Oleh sebab itu, agar *media* tersebut dapat menjadi media yang baik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan, peneliti mengharapakan bantuan Anda untuk mengisi angket ini. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media ini.

Atas kesediaan Anda dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih dan semoga kebaikan Anda mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Wassalammu'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh

PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon membaca dan mengamati dengan seksama isi dan tampilan media.
2. Mohon memberikan nilai berupa tanda centang \checkmark yang tersedia di aspek

Rentan Nilai	Kategori	Skor
86-100	Sangat layak/sangat sesuai	A
71-85	Layak/sesuai	B
56-70	Tidak layak/tidak sesuai	C
41-55	Sangat tidak layak/sangat tidak sesuai	D

penilaian dengan kategori penilaian yang ditentukan dibawah ini

3. Mohon memberikan catatan-catatan khusus tentang kekurangan atau perbaikan metode.
4. Mohon memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf ahli media.

A. ASPEK VISUAL

No	Aspek	Skor				Nilai	Keterangan
		A	B	C	D		
1.	Desain layout (penempatan judul dan ilustrasi seimbang dan tidak mengganggu pemandangan)						
2.	Tipografi (ukuran dan jenis tulisan mudah dibaca dan terlihat jelas)						
3.	Komposisi warna (komposisi warna sesuai dan warna belakang kontras /mudah dibedakan dengan warna tulisan gambar)						
4.	Gambar (gambar terlihat jelas dan menarik dan mudah dimengerti)						
5.	Background (warna/gambar background menarik dan tidak mengganggu tampilan)						
6.	Tampilan font (jenis dan ukuran font yang digunakan sesuai sehingga tulisan						

	terlihat jelas dan mudah dibaca						
Saran :							

B. ASPEK KOMUNIKASI

No	Aspek	Skor				Nilai	Alasan
		A	B	C	D		
1.	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)						
2.	Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan (menggunakan kinerja ilmiah, menggunakan ilustrasi berupa gambar)						
3.	Sederhana dan memikat (tampilan media sederhana, gambar sederhana, kalimat dan media mudah dimengerti, media mudah digunakan dan media menyenangkan serta memikat)						

	penggunanya)						
4.	Pemberian motivasi belajar (pemberian motivasi berupa semangat untuk semangat belajar dan berlatih)						
5.	Kemudahan menggunakan media (media dapat dioperasikan dengan mudah dan tidak memerlukan peralatan khusus)						
Saran :							

C. KRITIK DAN SARAN

.....

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan (*):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*) lingkari salah satu

.....2019

Validator,

.....
 NIP

Lampiran 5

LEMBAR VALIDAS AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata HSK 1 Bagi Pemula

Mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Nama :

Profesi :

Instansi :

Assalamu'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh

Perkenalkan saya Nur Wahyu Wulandari, mahasisi Pendenza Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang angkatan 2015. Berkenaan dengan mata kuliah skrpsi yang saya tempuh, saya berniat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata HSK 1 Bagi Pemula”. Media tersebut merupakan media berbentuk cetak yang bisa dibilang modivikas dari kartu domino.

Pembuatan Permainan Kartu Domino ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan tujuan agar media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan. Oleh sebab itu, agar *media* tersebut dapat menjadi media yang baik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan, peneliti mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi angket ini. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media ini.

Atas kesediaan Anda dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih dan semoga kebaikan Anda mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Wassalammu'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh

PETUNJUK PENGISIAN

5. Mohon membaca dan mengamati dengan seksama isi dan tampilan media.
6. Mohon memberikan nilai berupa tanda centang \checkmark yang tersedia di aspek penilaian dengan kategori penilaian yang ditentukan dibawah ini:

Rentan Nilai	Kategori	Skor
86-100	Sangat layak/sangat sesuai	A
71-85	Layak/sesuai	B
56-70	Tidak layak/tidak sesuai	C
41-55	Sangat tidak layak/sangat tidak sesuai	D

7. Mohon memberikan catatan-catatan khusus tentang kekurangan atau perbaikan metode.
8. Mohon memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf ahli media.

A. ASPEK PENILAIAN
Aspek Penilaian Kelayakan Isi

No	Aspek	Skor				Nilai	Alasan
		A	B	C	D		
1.	Kesesuaian materi dengan kosakata HSK						
2.	Keakuratan materi (materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai konsep dan definisi yang berlaku dalam bahasa mandarin)						
3.	Keakuratan gambar (Gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa)						
4.	Kemutakhiran materi (materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan pada pelajara bahasa mandarin)						

5.	Mendorong keingintahuan (Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan menciptakan kemampuan bertanya)						
Saran :							

Aspek Kelayakan Penyajian

No	Aspek	Skor				Nilai	Alasan
		A	B	C	D		
1.	Teknik penyajian (Teknik penyajian media sederhana dan tidak rumit)						
2.	Penyajian pembelajaran (materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak penafsiran dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam pembelajaran)						

	bahasa mandarin)						
3.	Pengantar dan keterlibatan peserta didik (gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan kemampuan menghafal siswa						
4.	Kebutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar (materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan pada pelajaran bahasa mandarin)						
Saran :							

Aspek Penilaian Kontekstual

No	Aspek	Skor				Nilai	Alasan
		A	B	C	D		
1.	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata						

	kehidupan siswa						
2.	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari						
3.	Konstruktivisme (materi dalam media bersifat mengkontruksi engetahuan dan bukan hanya proses menerima pengetahuan)						
4.	Menemukan (inquiry) (materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri)						
Saran :							

Aspek Kelayakan Bahasa

No	Aspek	Skor				Nilai	Alasan
		A	B	C	D		
1.	Lugas (bahasa yang digunakan jelas dan tidak berelit, mudah difahami oleh siswa)						
2.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa (bahas yang digunakan sesuai dengan tingkat pengetahuan kognitif siswa)						
3.	Penggunaan istilah (istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa mandarin)						
Saran :							

D. KRIKTIK DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan (*):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*) lingkari salah satu

Responden

Semarang,.....2019

.....

Lampiran 6**DAFTAR NAMA SUBJEK PENELITIAN****DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK SUBJEK PENELITIAN****SMA MARSUDIRINI SEDES SAPIENTIAE SEMARANG**

NO.	NAMA	INSTANSI
1	Amelia Cindy	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
2	Cathleen D	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
3	David Saputra W	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
4	Denise Ivy	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
5	Devina A	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
6	Elgan	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
7	Enrico Rafael	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
8	Fidelia sesafina	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
9	Levina R	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
10	Kayla Leilani	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
1	G. Vincent C.S	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
12	Ivan Christian Susanto	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
13	JANET	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
14	JANSSEN	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
15	Jap. Cleveland Wijaya	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
16	jason Federico Irawan	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
17	jessica M	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae

18	Joyce	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
19	JUSTIN	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
20	LOUISA	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
21	margaretha	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
22	Melvina Odyssey	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
23	Michael Christano S	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
24	nicholas	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
25	Octavianus Benny M	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
26	Galeh	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
27	Ritchie M H	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
28	Sabrina	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
29	Sahala	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
30	DEKA	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
31	Steven Pranata	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
32	valentino Ryo K	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
33	VERINKA	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
34	RUDOLF	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
35	Yosapat Stephen S	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK SUBJEK PENELITIAN
SMA DON BOSKO SEMARANG

NO	NAMA	INSTANSI
1	Albertin noiifumi	SMA DON BOSKO SEMARANG
2	Alfalion Hessel I	SMA DON BOSKO SEMARANG
3	Aureli Agna M	SMA DON BOSKO SEMARANG
4	Bernadita Meidina M	SMA DON BOSKO SEMARANG
5	Cheriasa Putri KO	SMA DON BOSKO SEMARANG
6	Devi Putri Anggraeni	SMA DON BOSKO SEMARANG
7	Elisabeth Vania S	SMA DON BOSKO SEMARANG
8	Fedora Ting Santoso	SMA DON BOSKO SEMARANG
9	Hillary Laras A	SMA DON BOSKO SEMARANG
10	Iman Sentosa H	SMA DON BOSKO SEMARANG
11	Jessica Natasya	SMA DON BOSKO SEMARANG
12	Kelda Nerissa W	SMA DON BOSKO SEMARANG
13	Laurensius Ardian P	SMA DON BOSKO SEMARANG
14	Maria Christiana W P	SMA DON BOSKO SEMARANG
15	Noveherman H	SMA DON BOSKO SEMARANG
16	Nataya Talenta CK	SMA DON BOSKO SEMARANG
17	Pastiya Neva a	SMA DON BOSKO SEMARANG
18	Paskila Intan P	SMA DON BOSKO SEMARANG

19	Philip Jonathan	SMA DON BOSKO SEMARANG
20	Rafael Deny Adhitya	SMA DON BOSKO SEMARANG
21	Tabita Devakinanda LS	SMA DON BOSKO SEMARANG
22	Teresa Artika Jati	SMA DON BOSKO SEMARANG

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK SUBJEK PENELITIAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI BAHASA MANDRIN UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG ANGKATAN 2019

NO	NAMA	INSTANSI
1	Salma Putri Aisyah	Universitas Negeri Semarang
2	Aurellia E.C	Universitas Negeri Semarang
3	Priscillia Bilha DM	Universitas Negeri Semarang
4	Pratama Priya P	Universitas Negeri Semarang
5	Iqlima Dwi Syifani	Universitas Negeri Semarang
6	Tiara Agnesia	Universitas Negeri Semarang
7	Devi Ola	Universitas Negeri Semarang
8	Shinta Meiviana H P	Universitas Negeri Semarang
9	Hansen Oscanus Lavisanjaya	Universitas Negeri Semarang
10	Putri Septiana	Universitas Negeri Semarang
11	Adira Salsabila Purnomo	Universitas Negeri Semarang
12	Vina Kurnia Saputri	Universitas Negeri Semarang
13	Dewi Erviana	Universitas Negeri Semarang
14	Noviani Nurhasanah	Universitas Negeri Semarang
15	Kartika Dewi S	Universitas Negeri Semarang
16	Rahmat Aldzuhry	Universitas Negeri Semarang
17	Elisabeth Putri Kinanti PG	Universitas Negeri Semarang
18	Eka	Universitas Negeri Semarang

19	Hana Saifana	Universitas Negeri Semarang
20	Andini Yunita	Universitas Negeri Semarang
21	Ratna Putri	Universitas Negeri Semarang
22	Nabilla Sarawati A	Universitas Negeri Semarang
23	Lisa Putri Mardiana	Universitas Negeri Semarang
24	Ridwan L	Universitas Negeri Semarang
25	Denis Rahmatika Siam	Universitas Negeri Semarang
26	Berlian Farra Abida	Universitas Negeri Semarang
27	Berlian Permatasari	Universitas Negeri Semarang
28	Evi Julia	Universitas Negeri Semarang
29	Farida Bamkudo	Universitas Negeri Semarang

DAFTAR NAMA GURU BAHASA MANDARIN SUBJEK PENELITIAN


NO	NAMA	INSTANSI
1	Veronica, S. Hum	SMA Marsudirini Sedes Sapientiae
2	Lailatul Nurus S, S.Pd	SMA Semesta Semarang
3	Ria Riski M, S S. MTCSOL	Universitas Negeri Semarang


Lampiran 7

**TAMPILAN MEDIA PERMINAN KARTU DOMINO UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA HSK 1 BAGI PEMULA**

Tampilan Media Permainan Kartu Domino	Keterangan
	Kartu 1
	Kartu ke - 2
	Kartu ke - 3
	Kartu ke - 4

 <p>饭馆</p> <p>fànguǎn</p>	Kartu ke - 5
 <p>狗</p> <p>gǒu</p>	Kartu ke - 6
 <p>椅子</p> <p>yǐzi</p>	Kartu ke - 7
 <p>杯子</p> <p>bēizi</p>	Kartu ke - 8
 <p>雨</p> <p>yǔ</p>	Kartu ke - 9

	<h1>飞机</h1> <p>fēijī</p>	Kartu ke - 10
	<h1>妈妈</h1> <p>māma</p>	Kartu ke - 11
	<h1>家</h1> <p>jiā</p>	Kartu ke - 12
	<h1>医生</h1> <p>yīshēng</p>	Kartu ke - 13
	<h1>爱</h1> <p>ài</p>	Kartu ke - 14

 <h1>衣服</h1> <p>yī fu</p>	Kartu ke - 15
 <h1>水果</h1> <p>shuǐguǒ</p>	Kartu ke - 16
 <h1>米饭</h1> <p>mǐfàn</p>	Kartu ke - 17
 <h1>学校</h1> <p>xuéxiào</p>	Kartu ke - 18
 <h1>电脑</h1> <p>diànnǎo</p>	Kartu ke - 19

 <h1>出租车</h1> <p>chūzūchē</p>	Kartu ke - 20
 <h1>钱</h1> <p>qián</p>	Kartu ke - 21
 <h1>菜</h1> <p>cài</p>	Kartu ke - 22
 <h1>猫</h1> <p>māo</p>	Kartu ke - 23
 <h1>月</h1> <p>yuè</p>	Kartu ke - 24

 <p>老师</p> <p><u>lǎoshī</u></p>	Kartu ke - 25
 <p>爸爸</p> <p><u>bàba</u></p>	Kartu ke - 26
 <p>电视</p> <p><u>diànshì</u></p>	Kartu ke - 27
 <p>火车站</p> <p><u>huǒchēzhàn</u></p>	Kartu ke - 28
 <p>书</p> <p><u>shū</u></p>	Kartu ke -29

Lampiran 8

SURAT KETERANGAN DOSEN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 14892/UN37.1.2/EP/2019
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bahasa Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bahasa Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES:
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bahasa Mandarin Tanggal 12 November 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Anggraeni S.T., MTCSOL
NIP : 198404012015042001
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I - III/b
Jabatan Akademik : Tenaga Pengajar
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : NUR WAHYU WULANDARI
NIM : 2404415024
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bahasa Mandarin
Topik : Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata HSK 1 Bagi Pemula
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan

Tembusan
1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

7404415024

FM-03-AKD-24/Rev. 00



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 18 November 2019
DEKAN

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum
NIP: 196202211989012001



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 JURUSAN BAHASA & SASTRA ASING
 Gedung B-4 Ruang. Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-850-8072
 Laman: . surel:

Nomor :
 Lamp. :
 Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
 Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan

Nama : Anggraeni, S.T., MTC SOL.
 NIP : 198404012015042001
 Pangkat/Golongan : III/b
 Jabatan Akademik : Tenaga Pengajar
 Sebagai Dosen Pembimbing

Dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir untuk mahasiswa

Nama : NUR WAHYU WULANDARI
 NIM : 2404415024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Mandarin, S1
 Topik : Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata HSK 1 Bagi Pemula
 Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya



Semarang, 12 November 2019
 Ketua Jurusan

Dra. Rina Supriatnaningsih, M. Pd
 NIP. 196110021986012001

Lampiran 9

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

SMA MARSUDIRINI SEDES SAPIENTIAE

Jl. MT. Haryono 908 Semarang – 50242

Telpon : (024) 8310880 , 8411271 Fax. 8318704

Email : sedesku@gmail.com Website : www.smasedes-smg.sch.id**SURAT KETERANGAN**

226/SMA.SS/S.6/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. M.M Lenawati Winarto

NUPTK : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nur Wahyu Wulandari

NIM : 2404415024

Jurusan/Prodi : Bahasa dan Sastra Asing/ Pendidikan Bahasa Mandarin

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Instansi : Universitas Negeri Semarang

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMA Sedes Sapientiae dengan judul **“Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata HSK I Bagi Pemula”** pada tanggal 11 November 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Semarang, 13 November 2019

Kepala Sekolah

Dra. M.M Lenawati Winarto

Lampiran 10

Sertifikat TOEFL

1908204



 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
LEMBAGA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN PROFESI (LP3)
PUSAT LAYANAN BAHASA DAN PELATIHAN PENDIDIKAN
 Gedung Prof. Sartoko Laboratorium Terpadu LPTK Lantai 3, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon (024) 8508079 Laman : <http://p2bpp.unnes.ac.id>

CERTIFICATE

NO.: 10691/UN37.3.2.4/TU/2019

Head of Pusat Pengembangan Bahasa dan Pelatihan Pendidikan of Universitas Negeri Semarang certifies that :

name : **NUR WAHYU WULANDARI**
 place & date of birth : **BOYOLALI, 29 OCTOBER 1996**

has successfully taken the **UNNES TOEFL Test** conducted on **17 September 2019** with score **443**.

Upon the test, the person is granted the certificate with all privileges and responsibilities attached to the certificate and the score.


 Director of LP3,
 Dr. S Martono, M.Si.
 NIP 19660308198901 1 001

Listening	43
Structure	44
Reading	46


 Semarang, 18 September 2019
 Head,
 Mohamad Khwan Rosyidi, S.S., M.A.
 NIP 19801506200912 1 001



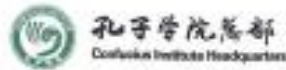


* TOEFL® is registered trademark of Educational Testing Service.
 This test or this program is not approved or endorsed by ETS.
 * This certificate is valid for 2 years.

Scanned with

Lampiran 11

SERTIFIKAT HSK 4



孔子学院总部
Confucius Institute Headquarters

汉语水平考试 Chinese Proficiency Test

HSK (四级) 成绩报告

HSK (Level 4) Examination Score Report

姓名: NUR WAHYU WULANDARI
Name

性别: 女 国籍: 印度尼西亚
Gender Nationality

考试时间: 2019 年 11 月 16 日
Examination Date Year Month Day

编号: H41911093308
No.

准考证号: H41916848050040002
Admission Ticket Number



	满分 Full Score	你的分数 Your Score
听力 Listening	100	59
阅读 Reading	100	57
书写 Writing	100	65
总分 Total Score	300	181

听力 Listening	阅读 Reading	书写 Writing	总分 Total Score	百分等级 Percentile Rank
100	99	94	287	99%
93	92	83	262	90%
88	88	76	247	80%
83	82	72	235	70%
80	78	67	222	60%
76	71	64	209	50%
70	65	59	195	40%
64	58	55	179	30%
58	50	50	162	20%
50	40	43	139	10%

总分180分为合格 (Passing Score: 180)



中国 · 北京
Beijing · China

