



PENGEMBANGAN MODUL AUDIO VISUAL BERDASARKAN FILM “20

***ONCE AGAIN*(重返 20 岁)” UNTUK PEMBELAJAR BAHASA**

MANDARIN TINGKAT MENENGAH

SKRIPSI

Disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh :

Nama : Rizky Kusumawati

NIM : 2404416023

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

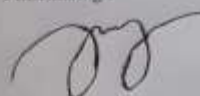
PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Tanggal : 28 September 2020

Semarang, 28 September 2020

Pembimbing I



Anggraeni, S.T., MTC SOL

NIP 198404012015042001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Hari : Senin

Tanggal : 28 September 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Ahmad Syaifudin, S.S.M., Pd

NIP 198405022008121005

Sekretaris,

Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd

NIP 197801132005012001

Penguji I,

Dr. Rina Supriatnaningsih, M.Pd

NIP 196110021986012001

Penguji II,

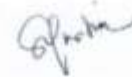
Ria Riski Marsuki S.S., MTCSOL

NIP 199108022019032019

Penguji III/Pembimbing I,

Anggraeni, S.T., MTCSOL

NIP 198404012015042001



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Kusumawati

NIM : 2404416023

Prodi : Pendidikan Bahasa Mandarin

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

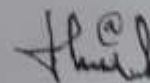
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi saya dengan judul "Pengembangan Modul Audio Visual Berdasarkan Film "20 ONCE AGAIN/ 重返20岁)" Untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Menengah" bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 28 September 2020

Peneliti



Rizky Kusumawati

NIM 2404416023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Sabarku memang ada batasnya...namun keyakinanku pada Allah ku tanpa batas.
2. Kerjakanlah apa yang ada dalam kehidupanmu dengan Ikhlas , jadilah seseorang yang dapat menabur manfaat bagi sesama.
3. Bersabarlah menunggu di ruang tunggu kehidupan, karena takdir Allah tak pernah salah – Oemar Mita

Persembahan : Skripsi ini dipersembahkan kepada Almamater Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan karunia dan rahmat kepada seluruh makhluk-Nya. Sholawat serta salam senantiasa dipanjatkan atas junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang semoga di hari akhir nanti kita mendapatkan syafa'at-Nya.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Audio Visual Berdasarkan Film 20 Once Again (重返 20 岁)” Untuk Pembelajar Bahasa Mandarin Tingkat Menengah “ tidak lepas dari bimbingan, nasihat, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Sri Rezeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada kepada peneliti untuk menyusun skripsi.
2. Dr. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., dosen penguji I sekaligus Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan masukan, motivasi dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini, dan memberikan kemudahan dalam mengurus izin penelitian dan pengesahan.
3. Anggraeni, S.T.,MTCSOL., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan dukungan, arahan, motivasi, masukan, dan wawasan pada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ria Riski Marsuki, S.S.,MTSCOL., selaku dosen penguji II atas segala arahan, kritik, motivasi dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini.

5. Ibu Retno Purnama Irawati, S.S.,M.A. selaku dosen validator. Terimakasih atas bimbingannya , masukan, serta motivasi yang telah diberikan.
6. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang yang tak kenal lelah dalam membimbing kami semasa kuliah , telah memberikan ilmu yang tak ternilai harganya dan bersedia menjadi informan dalam penelitian ini.
7. Keluarga tercinta: almarhum Bapak, mama, mbak Ipit, mba Irny, Vino ,Yesa , Agra, Agni, mbah serta keluarga besar yang selalu memberikan doa, bantuan, dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi.
8. Teman-teman Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2016 yang telah memberikan banyak warna semasa kita kuliah di Unnes.
9. Mas Agus yang tak kenal lelah membantu tersusunnya skripsi ini. Tempat konsultasi terbaikku : Sarah, Yulius& Mas Bisri. Serta dua teman konyolku Nadintul dan Amel yang selalu memberikan perhatian, bantuan makanan serta penginapan ternyaman.
10. Segenap pihak yang telah membantu dalam peyelesaian skripsi ini, terimakasih atas segala waktu dan perhatiannya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Semarang, 28 September 2020

Peneliti

SARI

Kusumawati , Rizky. Pengembangan Modul Audio Visual Berdasarkan Film “20 Once Again (重返20岁)” Untuk Pembelajar Bahasa Mandarin Tingkat Menengah. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing I Anggraeni, S.T, MTCSOL.

Kata kunci: audio visual, film, *prototype*, penelitian pengembangan, Bahasa Mandarin

Pembelajaran Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Semarang memiliki perkembangan yang baik. Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan pembelajaran dalam Bahasa Mandarin yaitu rasa ketidaktertarikan, sulit memahami kosakata, permasalahan berbicara juga mendengar audio Bahasa Mandarin. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk modul audio visual berbasis film. Narasi dalam film populer dijadikan sebuah materi yang bertujuan agar pembelajar Bahasa Mandarin dapat lebih mudah untuk memahami maksud dari film tersebut. Dari narasi film dalam modul audio visual tersebut akan dijelaskan setiap kosakata asing yang sekiranya sangat membantu untuk kemajuan pembelajaran Bahasa Mandarin.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) menganalisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap modul audio visual berdasarkan media film media film, (2) mendeskripsikan *prototype* modul audio visual berdasarkan media film, (3) menjelaskan tata cara validasi ahli terhadap modul audio visual berdasarkan media film.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analitis Bogdan dan Taylor dalam Moleong. Model penelitian ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yang diadaptasikan menjadi model 4-D yaitu pendefinsian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik notes yaitu wawancara, observasi, dan angket.

Hasil penelitian modul audio visual berdasarkan film “ 20 Once Again (重返20岁)” untuk pembelajar Bahasa Mandarin tingkat menengah dikembangkan dengan kualitas sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Hal itu ditunjukkan dengan masing- masing nilai yang diberikan validator yang menilai aspek kelayakan isi (materi), aspek kegrafikan (desain) , aspek kelayakan penyajian (Bahasa). Berdasarkan hasil validasi, ahli memberikan nilai dengan rata-rata 86,7 untuk aspek kelayakan isi (materi), dengan kategori sangat layak. Kemudian ahli memberikan nilai dengan rata-rata 86,9 untuk aspek kegrafikan (media) , dengan kategori sangat layak . Ahli memberikan nilai dengan rata rata 85,7 untuk aspek kelayakan penyajian (Bahasa) dengan kategori layak.

摘要

三宝垄国立大学的汉语教学发展很好。根据调查结果显示，学生在汉语学习中存在许多问题，即不感兴趣、词汇理解困难、口语问题以及听不懂普通话音频。基于这一背景，本研究尝试以电影视听模块的形式开发一种学习方式。通俗电影的叙事手法因为对学习者有特殊的吸引力，常常被用作教学材料，目的是为了使汉语学习者更容易理解汉语的意思。通过影片放映的同时讲解词汇的方式对汉语学习者非常有帮助。

本研究的目的是（1）分析学生和讲师对基于电影媒体的视听模块的需求，（2）描述一个基于电影媒体的原型视听模块，（3）解释对基于电影媒体的视听模块的专家验证程序。

本研究为发展性研究。本研究采用描述性质的研究方法，以及龙的博格丹和泰勒的分析方法。该研究模型由 4 个发展阶段组成，分别是定义、设计、开发和分销。在这项研究中，使用描述性质的研究方法集数据，即访谈、观察和问卷调查。

以电影《20 再次》（20 再一次）（重返 20 岁）为教学材料，研究成果显示针对中级汉语学习者的视听模块学习效果很好，适合于汉语学习。这是由验证器给出的每个值来表示的，验证器评估内容（材料）、图形方（设计）、呈现的可行性（语言）删除。研究成果显示，专家对内容（材料）的可行性给出了 86.7 分的平均分，属于非常可行的类别。删除专家给出了图形方面（设计）的平均得分为 86.9 分，也属于非常可行的类别。专家对呈现的（语言）删除可行性方面给出了 85.7 分的平均分，类别还算不错。

关键词：视听、电影、原型、研发、普通话

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
摘 要	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teoretis.....	25
2.2.1 Konsep Pengembangan.....	25

2.2.1.1	Proses Pengembangan.....	27
2.2.1.2	Langkah-langkah Penelitian Pengembangan.....	28
2.2.2	Bahasa Mandarin.....	30
2.2.2.1	Pembelajar Bahasa Mandarin Tingkat Menengah.....	30
2.2.2.2	Kosakata Untuk Pembelajar Bahasa Mandarin.....	32
2.2.2.3	Tata Bahasa dan Klausa Kata Pembelajar Bahasa Mandarin.....	34
2.2.2.4	Idiom Dalam Bahasa Mandarin.....	35
2.2.3	Media Pembelajaran.....	36
2.2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	36
2.2.3.2	Macam-macam Media.....	38
2.2.3.3	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	40
2.2.3.4	Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran.....	42
2.2.4	Film.....	44
2.2.4.1	Pengertian Film.....	44
2.2.4.2	Film Sebagai Media Pembelajaran.....	45
2.2.4.3	Kelebihan dan Kelemahan Film Sebagai Media Pendidikan.....	46
2.2.4.4	Film yang Digunakan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....		50
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	50
3.2	Tahap-tahap Penelitian.....	51
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.2.1.1	Wawancara.....	53
3.2.1.2	Observasi.....	54
3.2.1.3	Angket.....	54
3.2.2	Desain Produk.....	58
3.2.3	Validasi Produk.....	58
3.2.4	Revisi Produk.....	59
3.3	Subjek Penelitian.....	59
3.4	Instrumen Penelitian.....	60
3.4.1	Wawancara.....	61
3.4.2	Observasi.....	61

3.4.3	Angket Kebutuhan.....	63
3.4.4	Angket Validasi.....	63
3.4.4.1	Aspek Kelayakan isi.....	63
3.4.4.2	Aspek Penilaian Kegrafikan.....	62
3.4.4.3	Aspek Penilaian Kelayakan Penyajian.....	65
3.5	Keabsahan Data.....	66
3.6	Teknik Analisis Data.....	68
3.6.1	Mengolah Hasil Wawancara.....	68
3.6.2	Mengolah Hasil Observasi.....	68
3.6.3	Mengolah Hasil Angket Kebutuhan.....	69
3.6.4	Mengolah Hasil Angket Validasi Ahli.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		71
4.1	Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	71
4.1.1	Pengumpulan Data Wawancara.....	71
4.1.2	Pengumpulan Data Observasi.....	77
4.1.3	Pengumpulan Data Analisis Kebutuhan (Angket).....	78
4.1.3.1	Pengolahan Data dan Analisis Kebutuhan Mahasiswa.....	80
4.1.3.2	Pengolahan Data dan Analisis Kebutuhan Dosen.....	93
4.2	Media	94
4.2.1	Deskripsi Produk Awal.....	94
4.2.1.1	Proses Pembuatan Modul Audio Visual.....	95
4.2.1.2	Komponen-komponen Dalam Modul Audio Visual.....	96
4.3	Data Validasi dan Revisi Produk.....	106
4.3.1	Deskripsi Data dan Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli.....	109
4.4	Analisis Data.....	114
4.4.1	Analisis Data Validasi Oleh Ahli Kategori Kelayakan Isi.....	114
4.4.2	Analisis Data Validasi Oleh Ahli Kategori Kegrafikan (desain)	116
4.4.3	Analisis Data Validasi Oleh Ahli Kategori Kelayakan Penyajian (Bahasa)	118
4.5	Penyempurnaan Produk Akhir.....	119
BAB 5 PENUTUP.....		121

5.1 Kesimpulan.....	121
5.2 Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka.....	19
Tabel 2.2 Daftar Kosakata Dalam HSK (Tingkatan Level Pembelajar Bahasa Mandarin).....	33
Tabel 3.1 Kisi-kisi dan Pedoman Wawancara Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin.....	54
Tabel 3.2 Rumus Slovin.....	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Dosen.....	56
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Mahasiswa.....	57
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Uji Validasi Produk Oleh Ahli.....	57
Tabel 3.6 Penilaian Observasi.....	62
Tabel 3.7 Kelayakan Isi Media.....	64
Tabel 3.8 Kegrafikan Media.....	65
Tabel 3.9 Kelayakan Penyajian.....	66
Tabel 3.10 Kategori Penilaian Prototipe Media.....	70
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Observasi	78
Tabel 4.2 Penilaian Prototipe Media	107

Tabel 4.3 Konversi Skor Aktual Menjadi Skala 4.....	107
Tabel 4.4 Kriteria Skor Skala 4.....	109
Tabel 4.5 Analisis Data Validasi Oleh Ahli Kategori Kelayakan Isi.....	115
Tabel 4.6 Analisis Data Validasi Oleh Ahli Kategori Kelayakan Kegrafikan	116
Tabel 4.7 Analisis Data Validasi Oleh Ahli Kategori Kelayakan Penyajian.....	118

DAFTAR GAMBAR

3.1 Diagram Alir Penelitian.....	52
3.2 Triangulasi Data Menurut Sugiyono (2013:372).....	67
4.1 Cover Modul Audio Visual.....	97
4.2 Prakata.....	98
4.3 Terimakasih.....	98
4.4 Pengenalan Tokoh.....	99
4.5 Peta Konsep.....	100
4.6 Cover Pembatas Bab Dalam Modul.....	101
4.7 Narasi Film (重返 20 岁).....	102
4.8 Penjelasan Kosakata dan Idiom.....	103
4.9 Klausa Kata dan Contoh Kalimat.....	103
4.10 Penjelasan Kalimat (Tata Bahasa).....	104
4.11 Lembar Latihan Soal.....	105
4.12 Daftar Pustaka.....	105
4.13 Diagram Penilaian Modul Audio Visual oleh Ahli Kategori Kelayakan	

Isi.....	116
4.14 Diagram Penilaian Modul Audio Visual oleh Ahli Kategori Kegrafikan....	117
4.15 Diagram Penilaian Modul Audio Visual oleh Ahli Kategori Kelayakan Penyajian.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Pertanyaan dan Respon Kuesioner Pengembangan Modul Audio Visual Berdasarkan Film “20 Once Again (重返 20 岁)” Untuk Pembelajar Bahasa Mandarin Tingkat Menengah.....	130
Lampiran 2 Angket Analisis Kebutuhan Dosen.....	135
Lampiran 3 Wawancara Mahasiswa.....	140
Lampiran 4 Angket Validasi Modul Audio Visual Berdasarkan Film “20 Once Again (重返 20 岁)” Untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Menengah.....	143
Lampiran 5 SK Dosen Pembimbing.....	150
Lampiran 6 Sertifikat HSK 4.....	151
Lampiran 7 Sertifikat Toefl.....	152

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi antara suatu kelompok masyarakat dengan masyarakat yang lainnya. Bahasa diperlukan untuk memberikan informasi dan mengemukakan pemikiran atau suatu gambaran terhadap sesuatu. Sebagai sarana intergrasi suatu bangsa, bahasa berkedudukan sebagai bahasa nasional atau bahasa negara dan ciri khas suatu negara. Sebagai sarana mengekspresikan, menuangkan, mengapresiasi diri dalam bentuk bahasa untuk mengungkapkan perasaan dirinya (Widjono, 2007:15-17).

Salah satu bahasa yang cukup berkembang di dunia adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin kini menjadi bahasa Internasional kedua setelah Bahasa Inggris. Bahasa Mandarin digunakan oleh lebih dari satu miliar orang di seluruh dunia. Ini semua sangat berpengaruh terhadap kondisi ekonomi dan budaya di Indonesia saat ini. Banyak lembaga-lembaga baik formal maupun non formal membuka kelas untuk mendalami bahasa Mandarin. "Pada era global sekarang ini, bahasa Mandarin sudah menjadi bahasa internasional dan sangat penting, karena digunakan hampir semua bidang. Tak hanya pendidikan, tetapi ekonomi dan industri," .(*Pentingnya Bahasa Mandarin di Era Pasar Global*, 2008. Para 30)

Berbagai upaya dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas oleh guru, dan ternyata penyampaian pesan materi kepada siswa tidak cukup

dilakukan oleh guru saja. Guru memerlukan bantuan alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan yang tidak dapat dilakukan oleh guru dalam kapasitasnya sebagai seorang penyampai pesan materi. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Rudy Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu : suara, visual, dan gerak. Disamping itu Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan kasifikasi media : media audiovisual gerak, media audio-visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak. Dari taksonomi Bretz dapat diambil kesimpulan bahwa unsur pokok dari media adalah unsur penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Agar media tersebut dapat berfungsi dengan maksimal maka dapat dilakukan kombinasi dari ketiga unsur tersebut.

Berdasarkan wawancara , observasi maupun diskusi yang dilakukan oleh peneliti pada tahun ajaran 2019/2020 dan 2020/2021 dengan mahasiswa dan dosen program studi pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Semarang, pembelajaran bahasa mandarin melalui media audio visual berbasis film memiliki kelebihan tersendiri. Narasi dalam film populer tersebut akan dijadikan sebagai bahan dalam modul pembelajaran. Peneliti akan menjadikan beberapa tata Bahasa, kosakata, maupun idiom yang ada didalam film menjadi sebuah materi yang bertujuan agar pembelajar bahasa mandarin dapat lebih

mudah menangkap maksud isi dari film tersebut dan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik.

Menjelaskan setiap kosakata asing, idiom yang ada dalam narasi film maupun pola kalimat yang disesuaikan dengan pembelajaran Bahasa Mandarin tingkat menengah yaitu pada tingkatan HSK 3- HSK 4 yang sekiranya sangat membantu untuk kemajuan pembelajaran bahasa Mandarin.

Pada penelitian ini film yang dipilih untuk dijadikan objek penelitian dengan judul *20 Once Again* (重返20岁). Peneliti memilih *20 Once Again* (重返20岁) sebagai objek penelitian dikarenakan tingkat kepopulerannya di masyarakat luas, tidak hanya di Negara China namun film ini juga di buat ulang di Negara Indonesia, maupun di beberapa negara lain seperti Korea Selatan, Amerika juga Spanyol.

Penentuan film yang akan digunakan sebagai penelitian juga berdasarkan hasil diskusi dengan dosen dan mahasiswa prodi pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang. Pertimbangan pemilihan berdasarkan plot cerita, rating juga dilihat dari pemilihan diksi yang dikemas dalam film ini sesuai dengan bahasa sehari-hari. Hal-hal tadi mempertimbangkan analisis kebutuhan pembelajar Bahasa Mandarin, sehingga pembelajar Bahasa Mandarin tingkat menengah juga lebih mudah untuk memahami penyampaian cerita dalam film tersebut.

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan. Hal ini dimaksudkan agar diperoleh hasil penelitian yang

dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Efisiensi pembelajaran yang dimaksud yaitu tentang bagaimana tujuan penggunaan media film populer yang digunakan peneliti, ditujukan untuk dapat membantu kemampuan pembelajaran Bahasa Mandarin tingkat menengah khususnya pembelajaran Audio Visual (sebuah pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu kegiatan atau proses).

1.2 Pembatasan Masalah

Analisis yang ditekankan dalam penelitian ini adalah pengembangan modul dari media film yang akan diujikan untuk pembelajar bahasa mandarin tingkat menengah, yaitu pada tingkatan kemampuan HSK 3 – HSK 4.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap modul audio visual berdasarkan media film ?
2. Bagaimana mendeskripsikan prototipe modul audio visual berdasarkan media film?
3. Bagaimana tata cara validasi ahli terhadap modul audio visual berdasarkan media film?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diinginkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap modul audio visual berdasarkan media film.

2. Mendeskripsikan prototipe modul audio visual berdasarkan media film.
3. Menjelaskan tata cara validasi ahli terhadap modul audio visual berdasarkan media film.

1.5 Manfaat Penulisan

Sesuai dengan tujuan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dimaksudkan agar dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai referensi penelitian tentang pengembangan media pembelajaran melalui media film. Penelitian ini juga diharapkan untuk bisa digunakan dalam menambah pengetahuan para pengajar bahasa mandarin tentang keberagaman metode pembelajaran yang menyenangkan dan kiranya cukup menarik untuk kita pilih sebagai media pembelajaran bahasa mandarin.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yang dibedakan menurut kategori pelaksanaannya, yaitu manfaat praktis bagi pembelajar, dan bagi pengajar.

a. Bagi pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi penunjang untuk pembelajar dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa mandarin. Sehingga pembelajar mampu melihat gambaran yang lebih luas dari

pembelajaran bahasa mandarin di lapangan atau lebih luas lagi dari materi yang diterima selama KBM.

b. Bagi pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gagasan mengenai pengembangan media pembelajaran melalui media film terhadap pembelajaran bahasa asing, khususnya pembelajar bahasa mandarin.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang pengembangan media film sudah banyak dilakukan, namun sebagian besar penelitian tersebut bertujuan untuk menguji keterampilan dalam mendengar serta menambah pengetahuan kosakata. Penelitian tentang pengembangan buku ajar juga telah banyak dilakukan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan dan mengembangkan produk berupa prototipe, desain, materi pembelajaran, media, strategi pembelajaran, alat evaluasi pendidikan, dsb. Penelitian untuk memecahkan masalah praktis dalam dunia pendidikan, masalah di kelas, yang dihadapi dosen/guru dalam pembelajaran. Penelitian bukan untuk menguji teori, menguji hipotesis, namun menguji dan menyempurnakan produk (Soenarto, 2008).

Muhammad Rahmattullah (2011) dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh pengaruh media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 6 Banjarmasin.

Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Hasil temuan menunjukkan: 1) tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi

sebelum perlakuan, 2) ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan, 3) ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan, 4) ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan, 5) ada perbedaan peningkatan hasil belajar Siswa kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi, dan 6) kendala yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran film animasi antara dalam proses pembelajaran yakni: a) kompetensi guru dalam dan pengelolaan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan b) keterbatasan muatan materi film animasi yang tidak mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rahmattullah dengan penelitian ini yakni penelitian menggunakan media film untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran (b) penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dengan inovasi media.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rahmattullah dengan penelitian ini yakni penelitian hanya sebatas menganalisis pengaruh film sebagai media pembelajaran, sedangkan peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran dengan mengembangkan media film sebagai modul pembelajaran (b) penelitiannya merupakan pengaruh film dalam inovasi belajar IPS, Sedangkan peneliti mengembangkan film sebagai sebuah modul pembelajaran bahasa

mandarin (c) Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode pengembangan (research and development).

Gusti Lanang Agung Kartika Putra (2014) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Data penelitian berupa video pembelajaran tentang pengenalan nama-nama buah dan sayuran pada mata pelajaran bahasa inggris. Teknik pengumpulan data menggunakan metode menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Pada penelitian pengembangan ini digunakan dua macam teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Dalam penelitian tersebut hasil penelitian pengembangan dipaparkan tiga hal pokok, yaitu (1) penyajian data dan analisis data, (2) revisi produk, dan (3) pembahasan produk .

Berdasarkan penelitian tersebut hasil menunjukkan penilaian terhadap produk media dilaksanakan berdasarkan enam aspek, yaitu: (1) ditinjau dari aspek isi bidang studi/mata pelajaran, media ini termasuk dalam kualifikasi/predikat sangat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 92.00%; (2) ditinjau dari aspek desain pembelajaran, media ini termasuk dalam kualifikasi/predikat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 85.00%; (3) ditinjau dari aspek media pembelajaran, media ini termasuk dalam kualifikasi/predikat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 88.00%; (4) ditinjau dari aspek uji coba perorangan, media ini termasuk dalam kualifikasi/predikat sangat baik, dengan persentase tingkat pencapaian

92.31%; (5) ditinjau dari aspek uji coba kelompok kecil, media ini termasuk dalam kualifikasi/predikat sangat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 92.24%; dan (6) ditinjau dari aspek uji coba lapangan, media ini termasuk dalam kualifikasi/predikat sangat baik, dengan persentase tingkat pencapaian 92.46%. Dengan demikian produk media video pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Gusti Lanang Agung Kartika Putra dengan penelitian ini yakni (a) kajian kedua penelitian ini menelaah mengenai pengembangan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa asing (b) metode yang digunakan yaitu pengembangan (research and development).

Adapun perbedaan penelitian Gusti Lanang Agung Kartika Putra dengan penelitian ini yakni (a) Gusti Lanang meneliti video pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris sedangkan penelitian ini meneliti film dalam bahasa mandarin (b) bahasa yang diteliti adalah bahasa Inggris, sedangkan pada penelitian ini adalah bahasa mandarin.

Balambo Jamal Tahir (2015) dalam jurnalnya yang berjudul *The Impact of Using Movies on Learning English Language At University of Halabja*. Metode penelitian yang digunakan dengan cara menganalisis melalui cara mengakses pendapat dan persepsi peserta didik ESL, alat kuesioner diadopsi 50 eksemplar dibagikan kepada siswa kelas 2, 3 dan 4, ini adalah tahap-tahap dari departemen di Universitas Halabja.

Kuesionernya terdiri dari pertanyaan terbuka, pertanyaan tertutup, dan skala penilaian. Pengumpulan dan analisis data, temuan dan interpretasi untuk menentukan tren apa dalam data yang disarankan tentang sikap siswa dan persepsi terhadap dampak film dalam pembelajaran bahasa Inggris, 21 tanggapan peserta dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase dan skor rata-rata.

Berdasarkan hasil akhir penelitian ini Penggunaan film sebagai teknologi modern di bidang pengajaran bahasa di ruang kelas ESL, telah menjadi kebutuhan esensial untuk keperluan pembelajaran bahasa kedua. Studi ini menganalisis secara cermat bahwa film memiliki peran penting dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan bahasa peserta didik ESL. Juga sebuah penelitian dilaksanakan, dipilih 50 mahasiswa dari tahap 2, 3 dan 4 di universitas Halabja untuk memperkirakan akseptabilitas peserta atas pemanfaatan teknologi kepada meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Hasilnya, kata penutup berikut ini dan rekomendasi dapat dicatat:

- 1- Dengan perkembangan teknologi saat ini, penggunaan film sebagai bagian teknologi dalam proses pengajaran menjadi tidak terhindarkan.
- 2- Para mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris Universitas Halabja, sangat menghargai dampak penggunaan film untuk meningkatkan bahasa Inggris mereka. Karena itu; kebijakan pembuat jurusan di universitas harus memberikan banyak perhatian dan melakukan lebih banyak penelitian tentang topik ini.
- 3- Film dapat membantu dalam menyatukan teori dan praktik dalam pembelajaran bahasa kedua.

4- Instruktur bahasa Inggris harus memotivasi dan mendorong siswanya menggunakan film untuk mengembangkan keterampilan bahasa mereka.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Balambo Jamal Tahir dengan penelitian ini yakni (a) kajian kedua penelitian ini menelaah mengenai pengaruh film untuk pembelajar Bahasa (b) Tujuan dari penelitian sama sama untuk menganalisis dampak film untuk kemampuan mendengar, menulis, dan berbicara serta meningkatkan kosakata (c) Beberapa hasil akhir dalam penelitian juga berupa bagaimana dampak film itu untuk peningkatan kemampuan berbahasa.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Balambo Jamal Tahir dengan penelitian ini yakni (a) Balambo Jamal Tahir melakukan penelitian analisis film, sedangkan peneliti melakukan penelitian berupa pengembangan modul audio visual berbasis film (b) penelitian dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pelajaran Bahasa Inggris, sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bahasa mandarin tingkat menengah (c) dalam penelitian tersebut film digunakan untuk analisis pemacu motivasi belajar, kemampuan mendengar, berbicara serta meningkatkan kosakata sedangkan peneliti mengembangkan film berdasarkan analisis menjadi sebuah modul audio visual.

Rika Aprianti (2015) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Dilengkapi Dengan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA*. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate).

Dalam penelitian tersebut modul dibuat dalam bentuk cetak sedangkan media audio-visual berupa video yang dikemas dalam bentuk keping CD. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan pengumpulan dokumen kuesioner dari instrumen penelitian yang telah divalidasi. Responden yang terlibat, yaitu: ahli materi, ahli media, guru fisika SMA dan siswa SMA kelas X. Hasil validasi digunakan sebagai bahan revisi untuk selanjutnya modul akan diujicobakan pada kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data pada tahap ini dilakukan menggunakan instrument tes formatif berbentuk soal pilihan ganda yang diukur pada awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) pembelajaran.

Berdasarkan hasil akhir penelitian ini diharapkan modul berbasis *contextual teaching and learning* dengan dilengkapi media audio-visual dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi optika geometri.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rika Aprianti dengan penelitian ini yakni (a) kajian kedua penelitian ini menelaah mengenai pengembangan modul berbasis media audio visual (b) metode yang digunakan yaitu pengembangan (research and devlopment) (c) hasil akhir dalam penelitian berupa modul yang digunakan untuk meningkatkan media pembelajaran.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan Rika Aprianti dengan penelitian ini yakni (a) Rika Aprianti melakukan penelitian pengembangan modul berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) dilengkapi dengan media audiovisual, sedangkan peneliti mengembangkan modul berbasis film (b) penelitian dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pelajaran fisika, sedangkan peneliti

melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bahasa mandarin tingkat menengah (c) dalam penelitian tersebut modul dibuat dalam bentuk cetak sedangkan media audio-visual berupa video yang dikemas dalam bentuk keping CD, sedangkan peneliti akan membuat hasil akhir dalam bentuk buku cetak.

Raniah Hassen Kabooha (2016) dalam jurnalnya yang berjudul *Using Movies in EFL Classrooms: A Study Conducted at English Language Institute (ELI), King Abdul-Aziz University*. Studi ini bertujuan untuk menguji sikap Saudi English sebagai pembelajar bahasa asing (EFL) serta guru terhadap integrasi film Inggris di ruang kelas mereka sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan bahasa siswa.

50 siswa perempuan tingkat menengah yang belajar bahasa Inggris dalam program tahun persiapan (PYP) mereka di Institut Bahasa Inggris (ELI) di Universitas King Abdul-Aziz (KAU), Jeddah, Arab Saudi, berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut. Kuesioner diberikan kepada siswa untuk menyelidiki persepsi mereka tentang integrasi film Inggris di kelas mereka untuk mengembangkan keterampilan bahasa mereka. Peneliti juga melakukan wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru untuk mengeksplorasi persepsi mereka tentang penggunaan film di kelas. Selain itu, guru juga diminta untuk menulis jurnal reflektif tentang penggunaan film di kelas bahasa Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa dan guru memiliki sikap positif terhadap penggunaan film di ruang kelas mereka untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa. Studi ini menawarkan implikasi pedagogis bagi instruktur EFL sehubungan dengan integrasi film di ruang kelas mereka untuk meningkatkan pembelajaran bahasa

siswa. Materi film yang dipilih dengan baik dapat meningkatkan proses dan meningkatkan motivasi belajar bahasa siswa dalam mempelajari bahasa target. angka keterampilan bahasa mereka.

Peneliti dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan metode campuran untuk menjawab hal tersebut pertanyaan penelitian, yang merupakan pendekatan untuk penelitian di mana peneliti menggabungkan kuantitatif dan data kualitatif, dan kemudian memperoleh interpretasi tergantung pada kekuatan terintegrasi dari kedua data untuk menyajikan pemahaman menyeluruh tentang masalah penelitian (Creswell, 2015). Penelitian ini menggunakan Skala Likert 5 poin kuesioner untuk mencari tahu sejauh mana para siswa percaya menonton film dapat membantu mereka meningkatkan kualitas mereka kemampuan bahasa. Peneliti juga melakukan wawancara semi-terstruktur dengan serangkaian pertanyaan terbuka itu memeriksa persepsi siswa dan guru terhadap integrasi film di ruang kelas mereka untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa. Selain itu, para guru diminta untuk menulis jurnal reflektif tentang ini mengalami dan berpikir kritis tentang kelas mereka ketika mereka menggunakan film sebagai metode pengajaran.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa film adalah alat pengajaran yang kuat yang dapat membantu dalam pengembangan keterampilan bahasa siswa. Para peserta dalam penelitian ini memiliki sikap positif terhadap integrasi film di kelas mereka untuk meningkatkan bahasa Inggris mereka. Studi ini juga menunjukkan bahwa menggunakan film dalam bahasa asing kelas dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa. Guru dalam penelitian ini menyatakan bahwa film meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa di kelas. Para siswa juga percaya

itu film dapat membantu meningkatkan perolehan kosa kata mereka karena mereka memberi mereka banyak informasi tentang berbagai kosa kata, frasa, dan ungkapan sehari-hari. Namun, untuk memenuhi tujuan pedagogisnya, film harus dipilih secara strategis berdasarkan silabus mata kuliah, minat siswa, dan kemahiran mereka tingkat. Sementara merancang tugas dan bahan yang memasukkan film ke dalam kelas, tujuan utama menggunakan bahan otentik ini dan tujuan pelajaran khusus harus selalu diingat. Tambahan, guru bahasa tidak boleh mengabaikan pentingnya merencanakan tugas yang berguna dan bermakna bagi siswa sebelumnya dan setelah melihat untuk membuat fokus pengajaran lebih eksplisit, maka siswa ingin memperlakukannya sebagai sumber murni kenikmatan dan hiburan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Raniah Hassen Kaboocha dengan penelitian ini yakni (a) penelitian sama sama mengkaji film untuk menambah keterampilan berbahasa asing (b) penelitian ditujukan untuk membuat inovasi pembelajaran dalam pelajaran bahasa asing (c) penelitian ditujukan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata dalam bahasa asing.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Raniah Hassen Kaboocha dengan penelitian ini yakni (a) penelitian Raniah mengadopsi pendekatan metode campuran untuk menjawab hal tersebut pertanyaan penelitian, yang merupakan pendekatan untuk penelitian di mana peneliti menggabungkan kuantitatif dan data kualitatif, sedangkan peneliti melakukan penelitian pengembangan (research and devlopment) (b) dalam penelitian Raniah melakukan metode pendekatan dan survey secara langsung, sedangkan peneliti tidak hanya melakukan analisis saja tetapi juga

mengembangkan sebuah produk modul. (c) dalam penelitian Raniyah adalah untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan pembelajaran bahasa mandarin.

Tri Wahyuni (2017), dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Pada Pokok Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA*. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development) yang menggunakan modifikasi model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu define, design, develop, dan disseminate. Kemudian, dimodifikasi oleh peneliti menjadi 3 tahap yaitu: (1) tahap pendefinisian; (2) tahap perencanaan; dan (3) tahap pengembangan. Pada penelitian ini tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki peneliti. Terdapat lima langkah dalam tahap define yaitu: analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap perancangan terdiri dari tiga langkah, yaitu: pemilihan media, pemilihan format, analisis awal. Tahap pengembangan meliputi langkah validasi ahli dan uji pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa Modul Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning pada Pokok Bahasan Besaran dan Satuan di SMA. Modul yang dikembangkan merupakan modul yang digunakan di kelas X untuk jenjang SMA

Berdasarkan penelitian tersebut penelitian menunjukkan (1) Modul multimedia interaktif berbasis e-learning ini telah melalui tahap validasi ahli dan dikategorikan valid dengan nilai validasi sebesar 4,1. Secara keseluruhan modul multimedia interaktif berbasis e-learning telah dikategorikan baik dan dapat

digunakan pada kegiatan pembelajaran; (2) Efektifitas pada validasi audience modul multimedia interaktif berbasis e-learning pada pokok bahasan besaran dan satuan di SMA termasuk dalam kriteria efektif; dan (3) Hasil belajar siswa setelah menggunakan modul multimedia interaktif berbasis e-learning dapat dikategorikan hasil belajar tinggi dengan nilai rata-rata 87,14 dengan nilai ranah kognitif 67,26, ranah psikomotor 92, dan ranah afektif sebesar 94,92.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyuni dengan penelitian ini yakni (a) kajian kedua penelitian ini menelaah mengenai kajian metode pengembangan (research and development) (b) Persamaan juga terdapat pada metode Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan modifikasi model pengembangan (c) hasil akhir yang dihasilkan berupa pengembangan produk modul pembelajaran.

Perbedaan penelitian Tri Wahyuni dengan penelitian ini yakni (a) objek kajian penelitian, Tri Wahyuni mengembangkan modul multimedia interaktif berbasis E-Learning, sedangkan peneliti mengembangkan modul berbasis film (b) dalam penelitian Tri Wahyuni penelitian berhubungan dengan pokok bahasan besaran dan satuan di SMA, sedangkan penelitian ini untuk pembelajar bahasa mandarin tingkat menengah.

Berikut tabel persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya :

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Rahmattullah (2011)	<i>Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar .</i>	(a) penelitian menggunakan media film untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran. (b) penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dengan inovasi media.	(a) penelitian hanya sebatas menganalisis pengaruh film sebagai media pembelajaran, sedangkan peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran dengan mengembangkan media film sebagai modul pembelajaran (b) penelitian meneliti pengaruh film dalam inovasi belajar pelajaran IPS, sedangkan peneliti mengembangkan film sebagai sebuah modul pembelajaran bahasa mandarin (c) metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, sedangkan peneliti

				menggunakan metode pengembangan (research and development).
2.	Gusti Lanang Agung Kartika Putra (2014)	<i>Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat.</i>	(a) kajian kedua penelitian ini menelaah mengenai pengembangan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa asing (b) metode yang digunakan yaitu pengembangan (research and development).	(a) Gusti Lanang meneliti video pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris sedangkan penelitian ini meneliti film dalam bahasa mandarin (b) bahasa yang diteliti adalah bahasa Inggris, sedangkan pada penelitian ini adalah bahasa mandarin
3.	Rika Aprianti (2015)	<i>Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Dilengkapi Dengan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA</i>	(a) kajian kedua penelitian ini menelaah mengenai pengembangan modul berbasis media audio visual. (b) metode yang digunakan yaitu pengembangan (research and development) (c) hasil akhir dalam penelitian berupa modul yang digunakan untuk meningkatkan	(a) Rika Aprianti melakukan penelitian pengembangan modul berbasis contextual teaching and learning (CTL) dilengkapi dengan media audiovisual, sedangkan peneliti mengembangkan modul berbasis film (b) penelitian dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pelajaran fisika, sedangkan

			media pembelajaran.	peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bahasa mandarin tingkat menengah (c) dalam penelitian tersebut modul dibuat dalam bentuk cetak sedangkan media audio-visual berupa video yang dikemas dalam bentuk keping CD, sedangkan peneliti akan membuat hasil akhir dalam bentuk buku cetak.
4.	Balambo Jamal Tahir (2015)	The Impact of Using Movies on Learning English Language At University of Halabja.	(a) kajian kedua penelitian ini menelaah mengenai pengaruh film untuk pembelajar Bahasa (b) tujuan dari penelitian sama sama untuk menganalisis dampak film untuk kemampuan mendengar, menulis, dan berbicara serta meningkatkan kosakata	(a) Balambo Jamal Tahir melakukan penelitian analisis film, sedangkan peneliti melakukan penelitian berupa pengembangan modul audio visual berbasis film (b) penelitian dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pelajaran Bahasa Inggris, sedangkan

			(c) beberapa hasil akhir dalam penelitian juga berupa bagaimana dampak film itu untuk peningkatan kemampuan berbahasa	peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bahasa mandarin tingkat menengah (c) dalam penelitian tersebut film digunakan untuk analisis pemacu motivasi belajar, kemampuan mendengar, berbicara serta meningkatkan kosakata sedangkan peneliti mengembangkan film berdasarkan analisis menjadi sebuah modul audio visual.
5.	Raniah Hassen Kabooha (2016)	<i>Using Movies in EFL Classrooms: A Study Conducted at the English Language Institute (ELI), King Abdul-Aziz University</i>	(a) penelitian sama sama mengkaji film untuk menambah keterampilan berbahasa asing. (b) penelitian ditujukan untuk membuat inovasi pembelajaran dalam pelajaran bahasa asing	(a) penelitian Raniah mengadopsi pendekatan metode campuran untuk menjawab hal tersebut pertanyaan penelitian, yang merupakan pendekatan untuk penelitian di mana peneliti menggabungkan kuantitatif dan data kualitatif,

			(c) penelitian ditujukan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata dalam bahasa asing	sedangkan peneliti melakukan penelitian pengembangan (research and development) (b) dalam penelitian Raniah melakukan metode pendekatan dan survey secara langsung, sedangkan peneliti tidak hanya melakukan analisis saja tetapi juga mengembangkan sebuah produk modul. (c) dalam penelitian Raniah adalah untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan pembelajaran bahasa mandarin.
6.	Tri Wahyuni (2017)	<i>Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Pada Pokok</i>	(a) kajian kedua penelitian ini menelaah mengenai kajian metode pengembangan (research and devlopment)	(a) objek kajian penelitian, Tri Wahyuni mengembangkan modul multimedia interaktif berbasis E-

		<i>Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA.</i>	(b) persamaan juga terdapat pada metode Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan modifikasi model pengembangan (c) hasil akhir yang dihasilkan berupa pengembangan produk modul pembelajaran.	Learning, sedangkan peneliti mengembangkan modul berbasis film (b) dalam penelitian Tri Wahyuni penelitian berhubungan dengan pokok bahasan besaran dan satuan di SMA, sedangkan penelitian ini untuk pembelajar bahasa mandarin tingkat menengah.
--	--	---	--	---

Dari beberapa kajian pustaka diatas, menunjukkan bahwa penelitian tentang pengembangan berbasis film pernah dilakukan. Penelitian mengenai pengembangan modul pembelajaran juga telah dilakukan. Dari beberapa kajian pustaka di atas belum ada penelitian yang mengembangkan modul Bahasa Mandarin berbasis film. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian pengembangan modul Bahasa Mandarin belum pernah dilakukan. Sementara seiring berkembangnya minat masyarakat terhadap bahasa Mandarin dan daya tarik dari film populer yang berbahasa mandarin akan membantu daya tari dan mempermudah pemahaman.

Film yang akan dikembangkan menjadi sebuah modul pembelajaran yaitu film yang populer di kalangan masyarakat Negara China maupun Negara Indonesia ,dan beberapa Negara lainnya. Isi film tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah modul pembelajaran, dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Dengan adanya modul pembelajaran berbasis film tersebut semoga bisa bermanfaat untuk membantu mempermudah pemahaman siswa dalam pelajaran bahasa mandarin dan menambah keterampilan mereka dalam bahasa Mandarin baik dari aspek mendengarkan, kosakata dalam berbicara, dsb.

2.2 Landasan Teoretis

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang teori teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal-hal yang dibahas dalam bab ini meliputi : konsep pengembangan : bahasa mandarin : media pembelajaran : dan film yang digunakan .

2.2.1 Konsep Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (2008 : 414). Selain itu, pengembangan dapat dimaknai sebagai tindakan menyediakan sesuatu dari tidak tersedia menjadi tersedia atau melakukan perbaikan-perbaikan dari sesuatu yang tersedia menjadi lebih sesuai, lebih tepat guna dan lebih berdaya guna.

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan

digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (develop) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Validasi model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar.
2. Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi

3. Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
- 4) Revisi model berdasarkan hasil uji coba
- 5) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas model dan perangkat model yang dikembangkan.

2.2.1.1 Proses Pengembangan

Model pengembangan perangkat Four-D Model disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

a. Tahap I: Define (Pendefinisian) Tahap define adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap define ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (front-end analysis), analisis siswa (learner analysis), analisis tugas (task analysis), analisis konsep (concept analysis) dan perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives).

b. Tahap II: Design (Perancangan) Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (criterion-test construction), (2) pemilihan media (media selection) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (format selection), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (initial design) sesuai format yang dipilih.

c. Tahap III: Develop (Pengembangan) Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (expert appraisal) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (developmental testing). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil ujicoba.

d. Tahap IV: Disseminate (Penyebaran) Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Diseminasi bisa dilakukan di kelas lain dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Penyebaran dapat juga dilakukan melalui sebuah proses penulisan kepada para praktisi pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu.

Berdasarkan tahap penelitian diatas, peneliti hanya melakukan tahapan hingga tahap revisi produk, dikarenakan terbatasnya sumber daya, waktu dan materi.

2.2.1.2 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Langkah – langkah Penelitian Pengembangan Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan

yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan Borg & Gall (1983:775) keterangan dibawah ini

1. *Research and information collecting* termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;
2. *Planning* termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;
3. *Develop preliminary form of product* yaitu mengembangkan bentuk
4. Permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat pendukung
5. *Preliminary field testing* yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan subjek sebanyak langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
6. *Main product revision* yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas.

7. *Main field testing*, uji coba utama yang melibatkan seluruh siswa.
8. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
9. *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan
10. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)
11. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan.

2.2.2 Bahasa Mandarin

2.2.2.1 Pembelajar Tingkat Menengah Bahasa Mandarin

Bahasa Mandarin sebagai bahasa yang saat ini sangat diminati oleh banyak kalangan, dikarenakan dampak bangkitnya China bagi negara-negara di dunia baik negara berkembang maupun negara maju menjadi sangat luar biasa sehingga mereka perlu membangun strategi dengan tanggapan untuk menghadapi tantangan itu (Shenkar, 2007:1).

Kurikulum Bahasa Mandarin di perguruan tinggi Indonesia saat ini secara umum mengacu pada kurikulum program Bahasa Mandarin untuk orang asing yang ada di universitas-universitas di China, yang kurikulum dirancang untuk pembelajar pemula. Bahan ajar yang digunakan pun umumnya mengadopsi serial buku teks

yang digunakan di negeri itu walaupun dalam penggunaannya dilakukan penyesuaian-penyesuaian sejalan dengan kebutuhan real masing-masing institusi.

Walaupun demikian, pengadopsian kurikulum dan bahan ajar ini tidak serta merta menyelesaikan semua persoalan pengajaran Bahasa Mandarin di perguruan tinggi di Indonesia karena dalam praktiknya terdapat banyak kendala. Sebutlah latar belakang budaya, kompetensi pengajar, teknik pengajaran, kekosongan lingkungan berbahasa Mandarin untuk mempraktikkannya, konteks materi dalam buku ajar, alokasi jumlah jam pelajaran, kecepatan belajar peserta didik, standarisasi kompetensi dan faktor-faktor lainnya.

Pendekatan sistematis terhadap kurikulum bahasa mencakup analisis kebutuhan, tujuan pengajaran, dan pengujian/testing, bahan ajar, dan pengajaran. Unsur-unsur tersebut kemudian dievaluasi terus-menerus untuk mencapai hasil terbaik. Kegunaan pengujian atau tes dalam kurikulum merupakan salah satu fungsi sentral. Pengujian atau tes sering kali merupakan komponen untuk penaksiran kebutuhan, yang sangat berpengaruh terhadap rancang bangun dan pelaksanaan suatu program bahasa, sehingga sangat berperan penting untuk pengembangan kurikulum bahasa.

Tujuan tersebut, misalnya, mensyaratkan pencapaian level tertentu dalam Tes Kompetensi Bahasa Mandarin Internasional yang dikenal luas dengan sebutan New HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi). Tes kompetensi Bahasa Mandarin Internasional New HSK tersebut sebenarnya memudahkan penetapan target/tujuan kurikulum Bahasa Mandarin di perguruan tinggi. Meskipun penetapan target tidak

harus persis sama dengan universitas di China, target disesuaikan dengan kondisi nyata berbagai faktor di masing-masing institusi.

Secara tradisional ada empat jenis tes yang umum digunakan, yaitu: tes kecakapan (proficiency test), untuk menguji seberapa baik seorang pembelajar dapat menggunakan suatu bahasa; tes tingkat (placement test), untuk menempatkan pembelajar pada tingkat yang tepat; tes prestasi (achievement test), untuk mengukur perolehan kecakapan berbahasa dari suatu program; dan tes diagnostik (diagnostic test), untuk mendiagnosa masalah pembelajaran, seperti kesulitan fonetik dan faktor-faktor lain.

Sejak November 2009 hingga sekarang, Hanban memberlakukan penerapan 6 level dalam ujian HSK (dari sebelumnya 11 level). Level 1 dan 2 merupakan level dasar, level 3 dan 4 merupakan level menengah, level 5 dan 6 merupakan level atas. Semakin tinggi level yang dicapai, berarti semakin mahir seseorang dalam berbahasa Mandarin. (<https://www.tionghoa.info/mengenal-hsk-hanyu-shuiping-kaoshi-sertifikasi-resmi-berbahasa-mandarin-bagaimana-cara-mendaftar-mengikuti-hsk/>).

2.2.2.2 Kosakata Untuk Pembelajar Bahasa Mandarin .

Kosakata dalam Bahasa Mandarin sangatlah beragam dan luas penggunaannya, baik secara sehari-hari, industry, perkantoran ,pariswisata, medis dsb. Namun dengan adanya tes HSK yang dijadikan standar kurikulum internasional dalam belajar Bahasa Mandarin , tentu saja membuat lebih mudah serta lebih jelas dalam pembatasan masalah pembelajaran/kurikulum yang akan diajarkan.

Tabel dibawah ini merupakan gambaran serta penjelasan penggunaan kosakata dalam Bahasa Mandarin berdasarkan jumlah dan levelnya.

Tabel 2.2 Daftar Kosakata Dalam HSK
(Tingkatan Level Pembelajar Bahasa Mandarin)

Level HSK	Jumlah Kosakata		Deskripsi
	Total	Baru	
1	150	150	Dirancang untuk pembelajar yang bisa mengerti dan menggunakan beberapa aksara dan kalimat sederhana untuk berkomunikasi, dan mempersiapkan mereka untuk belajar bahasa Mandarin lebih lanjut.
2	300	150	Dirancang untuk pembelajar yang dapat menggunakan bahasa Mandarin sederhana dan langsung, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
3	600	300	Dirancang untuk pembelajar yang dapat menggunakan bahasa Mandarin untuk memenuhi penggunaan dalam hidup sehari-hari, belajar, dan bekerja, dan dapat menyelesaikan sebagian besar dialog yang mereka temui.
4	1200	600	Dirancang untuk pembelajar yang dapat berdiskusi menggunakan bahasa Mandarin dalam berbagai topik yang relatif luas dan mampu berkomunikasi dengan pembicara asli dengan kualitas yang baik.
5	2500	1300	Dirancang untuk pembelajar yang sudah dapat membaca surat kabar dan majalah berbahasa Mandarin, menonton film

			berbahasa Mandarin, serta mampu menulis dan menyampaikan pidato berbahasa Mandarin yang cukup panjang.
6	5000	2500	Dirancang untuk pembelajar yang dapat dengan mudah mengerti segala informasi yang disampaikan dalam bahasa Mandarin dan dapat mengekspresikan diri dalam bahasa Mandarin dengan lancar baik lisan maupun tulisan

2.2.2.3 Tata Bahasa dan Klausa Kata Pembelajar Bahasa Mandarin

Tata bahasa merupakan suatu komponen terpenting yang terdapat dalam bahasa suatu suku bangsa. Tata bahasa juga memegang peranan penting dalam keutuhan suatu kalimat. Tanpa menggunakan tata bahasa yang tepat, makna suatu kalimat tidak dapat diutarakan dengan baik dan benar. Zhao Yongxin dan Pauw Budianto dalam bukunya yang berjudul Intisari Tata Bahasa Mandarin (2005:1) mengatakan, “Tata bahasa merupakan suatu kaidah pembentukan kalimat dengan kata yang ada. Tanpa adanya tata bahasa, tidak akan muncul bahasa”. Diberikan pula contoh betapa pentingnya tata bahasa dalam kalimat Mandarin.

Setiap bahasa memiliki beberapa jenis kata. Setiap jenis kata tersebut memiliki arti dan kegunaannya masing-masing. Di dalam bahasa Mandarin terdapat banyak jenis klausa kosakata, di antaranya adalah kata benda, kata bilangan, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata ganti, kata depan, kata sambung, dan kata bantu (Zhao Yongxin dan Budianto:2005).

Penggunaan kata dalam kalimat pada bahasa asing secara benar bukanlah hal yang mudah seperti membalikkan telapak tangan, hal ini melalui proses pembelajaran yang lama, dan dibutuhkan keterampilan khusus sehingga seseorang yang mempelajari bahasa asing tersebut dapat menuangkan gagasan, perasaan, dan kehendak melalui penggunaan bahasa yang benar. Pada umumnya, mahasiswa yang mempelajari bahasa asing langsung menerjemahkan sebuah kalimat dari satu bahasa ke bahasa lainnya tanpa terlebih dahulu melihat struktur kata yang terdapat dalam bahasa dari bahasa tujuan tersebut.

2.2.2.4 Idiom Dalam Bahasa Mandarin

Idiom itu adalah suatu ungkapan (istilah atau frase) yang maknanya tak dapat diturunkan dari definisi langsung dan penyusunan bagian-bagiannya, melainkan merupakan suatu makna tak langsung yang hanya dikenal melalui penggunaan umum.

Idiom merupakan salah satu hal yang dipelajari dalam studi bahasa Mandarin sebagai bahasa asing pada tingkat menengah. Namun, penerkaan makna idiom tergolong tidak mudah karena idiom tidak dapat diterjemahkan secara harfiah. Meski demikian, pola struktural yang terkandung di dalam idiom dapat memudahkan pemaknaannya.

Idiom adalah perpaduan dua kata atau lebih yang maknanya tidak dapat secara langsung ditelusuri dari makna tiap-tiap kata yang tergabung (Alwi, 2014:56). Dalam Bahasa Mandarin, sebagian besar idiom terbentuk dari empat karakter

Fungsi idiom dalam sebuah kalimat dapat menjadi subjek, objek, predikat, keterangan, modifikator, dan pelengkap. Idiom yang berfungsi sebagai predikat dapat terlihat dari idiom.

Menerjemahkan idiom kata per kata ke dalam bahasa lain tidak akan memberikan makna sama sekali (Larson, 1989:22). Meski demikian, terdapat cara untuk memaknai idiom bahasa Mandarin. Idiom Bahasa Mandarin dapat dimaknai dengan memisahkan karakter-karakter pembentuknya dan menerjemahkannya sesuai pola yang membentuknya. Salah satu pola yang membentuknya adalah pola pada tingkat struktural (Stellard, 2011:13). Pengertian struktural adalah berkenaan dengan struktur, yaitu pengaturan pola dalam bahasa secara sintagmatis. Sintagmatis adalah hubungan linier antara unsur bahasa dalam tataran tertentu (2005:1092). Hubungan linier antara unsur bahasa dalam teori Stellard (2011) adalah hubungan linier antara makna setiap karakter.

2.2.3 Media Pembelajaran

2.2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Yuyus Suherman (2009) dalam makalahnya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK*. Dalam proses komunikasi, media merupakan apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi. Di dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis buku atau tadul, perancang dan pembuat media pembelajaran lainnya; sedangkan penerimaan informasi adalah siswa atau warga belajar.

Pengertian media pembelajaran bervariasi. Ada ahli media yang membuat definisi yang mengacu hanya pada alat atau perangkat keras, ada juga yang menonjolkan perangkat lunak. Contoh definisi yang mengacu pada perangkat keras adalah definisi yang dikemukakan oleh Schramm dan Briggs (Sudjana & Rivai, 2002: 4). Schramm mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar; sedangkan Briggs mendefinisikannya sebagai sarana fisik untuk menyampaikan bahan ajar.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1994) di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2006:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape 66 recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

2.2.3.2 Macam-macam Media

Pengelompokan media oleh Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Arsyad, (2006:36) dibagi dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trap); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (zworkbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Disamping itu, pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.

2. Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah

buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan cetakan warna merah. Selanjutnya, huruf yang dicetak tebal atau dicetak miring memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul. Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunakan kotak. Penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena membuat kata itu sulit dibaca. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar.

3.. Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan.

5. Media Berbasis Komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI).

Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. terprogram, tutorial intelijen, drill and practice, dan simulasi: Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan.

Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah diprogram oleh guru /perancang), dan berdasarkan hasil analisis itu akan ada umpan balik yang sesuai program yang dirancang.

2.2.3.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap jenis media mempunyai karakteristik atau ciri tertentu, masing-masingnya memiliki kelebihan dan kekurangan. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media untuk dikembangkan dan digunakan. Yaitu seperti beberapa point dibawah ini :

1. Kesesuaiannya dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi pembelajaran, dan alokasi waktu juga perlu dipertimbangkan. Selain itu bagi media tertentu yang memerlukan fasilitas pendukung, perlu dipertimbangkan apakah fasilitas itu tersedia atau tidak; dan bagi media yang harganya atau biaya pembuatannya mahal juga perlu dipertimbangkan efektifitas biaya dalam jangka waktu lama. Adakalanya, ada media yang walaupun biayanya mahal tetapi penggunaannya dapat berulang-

ulang dalam jangka waktu yang panjang, sebaliknya ada media yang walaupun biaya pembuatan murah, karena hanya dapat digunakan untuk sekali waktu saja, akhirnya kalau dihitung untuk jangka panjang, malah jadi lebih mahal. Penggunaan media di atas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran. .

2. Guru terampil membuat media pembelajaran sederhana untuk keperluan pembelajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi.
3. Pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menilai keefektifan media pembelajaran penting bagi guru agar ia bisa menentukan apakah penggunaan media mutlak diperlukan atau tidak selalu diperlukan dalam pembelajaran sehubungan dengan prestasi belajar yang dicapai siswa. Apabila penggunaan media pembelajaran tidak mempengaruhi proses kualitas pembelajaran, sebaiknya guru tidak memaksakan penggunaannya, dan perlu mencari usaha lain di luar media pembelajaran.

Dalam hubungannya dengan penggunaan media pada waktu berlangsungnya pembelajaran Arsyad (2006:38) menjelaskan setidaknya-tidaknya digunakan guru pada situasi sebagai berikut:

- a. Perhatian siswa terhadap pembelajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian guru. Penjelasan atau penuturan secara verbal oleh guru mengenai bahan pembelajaran biasanya sering membosankan apalagi bila cara

guru menjelaskannya tidak menarik. Dalam situasi ini tampilnya media akan mempunyai makna bagi siswa dalam menumbuhkan kembali perhatian belajar para siswa.

- b. Bahan pembelajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami siswa. Dalam situasi ini sangat bijaksana apabila guru menampilkan media untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai bahan pembelajaran. Misalnya menyajikan bahan dalam bentuk visual melalui gambar, grafik, bagan atau model-model yang berkenaan dengan isi bahan pembelajaran. Terbatasnya sumber pembelajaran. Tidak semua sekolah mempunyai buku sumber, atau tidak semua bahan pembelajaran ada dalam buku sumber.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan pentingnya memilih inovasi media pembelajaran untuk mempermudah guru maupun siswa dalam menyerap ilmu yang disampaikan agar mudah diingat dan tidak jenuh juga saat pembelajaran berlangsung.

2.2.3.4 Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran

Didalam proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran memegang peranan yang penting. Dimana media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari materi pembelajaran itu sendiri. Media merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Dengan media, guru dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini akan berdampak baik pada siswa, karena siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih nyata. Melalui pengalaman belajar siswa yang semakin baik, diharapkan juga prestasi belajar siswa semakin meningkat.

Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan dalam pengajaran Bahasa Mandarin. Melalui pemanfaatan media pembelajaran ini akan memberikan variasi didalam proses belajar mengajar didalam kelas. Dimana suasana kelas akan lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Menurut Djamarah media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam tiga jenis, yaitu: 1) media audio yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, contohnya *tape recorder*, CD dan radio; 2) media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual, contohnya gambar, poster dan koran; 3) media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar, contohnya video dan komputer.

Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, akan dibahas lebih lanjut mengenai manfaat media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Mandarin.

Rohani (dalam Harmawan, 2007) mengemukakan bahwa, media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar). Sedangkan menurut Winataputra (2002 : 5), audio visual merupakan kombinasi audio dan visual.

Penyajian materi atau bahan ajar akan lebih optimal dengan menggunakan media ini. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan dapat didengar dan dapat sebagai bahan diskusi. Media audio visual dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu :

1) Slide Suara

Slide suara adalah pengembangan dari slide biasa yang belum menggunakan suara kemudian digabungkan dengan audio yang berhubungan dengan temanya. Slide suara biasanya berupa power point yang berisi materi pembelajaran disertai dengan suara.

2) Film Nyata

Film nyata menggambarkan kejadian tertentu secara lebih hidup, karena diperagakan langsung oleh manusia atau makhluk hidup lainnya dan ditampilkan apa adanya sesuai dengan alur cerita. Film nyata dapat berupa film dokumenter, sinetron, radio, vision dan sebagainya.

3) Film Tidak Nyata

Secara umum, film tidak nyata juga menggambarkan kejadian tertentu dengan disertai alur cerita. Namun, film tidak nyata termasuk film ringan dan cenderung menghibur.

2.2.4 Film

2.2.4.1 Pengertian Film

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasilah) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Ada juga yang memakainya dalam menjelaskan kata “pertengahan” seperti dalam kalimat “medio abad 19” (atau pertengahan abad 19). Ada yang memakai kata media dalam istilah “mediasi”, yakni sebagai kata yang biasa dipakai dalam proses perdamaian dua belah pihak yang sedang bertikai.

Secara lebih khusus Azhar Arsyad (2009) mengatakan, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat diterima dengan baik.

Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata.³ Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan= gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya.

2.2.4.2 Film Sebagai Media Pembelajaran

Carpenter dan Greenhill (1956) mengemukakan, menggunakan film dalam pendidikan dan pengajaran sangat berguna terutama untuk :

1. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
2. Menambah daya ingat pada pelajaran.
3. Mengembangkan daya fantasi anak didik
4. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

Maka dari itu film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film yang tersedia dan lebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. Sesudah film dipertunjukkan perlu diadakan diskusi, yang juga perlu disisipkan sebelumnya.

Ada kalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu. Agar anak-anak jangan hanya memandangi film itu sebagai hiburan, sebelumnya mereka ditugaskan untuk memperhatikan hal-hal tertentu. Sesudah itu dapat ditest berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari film itu

2.2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Film Sebagai Media Pendidikan

Sebagai media pendidikan film memiliki kelebihan dan kelemahan. Beberapa kelebihan film sebagai media dalam pendidikan yaitu film kurang efektif jika diberikan tersendiri, karena itu harus digunakan dengan metode lain setelah penayangan film selesai. Film berperan sebagai penarik perhatian yang bersifat menghibur. Berikut beberapa kelebihan dan kelemahan media film. (Behrens dan Evens, 1984).

A. Kelebihan Film

- Menarik perhatian
- Dapat menunjukkan langkah atau tahapan yang diperlukan untuk melakukan tugas tertentu
- Dapat menayangkan peristiwa yang terjadi
- Dapat dipercepat dan diperlambat untuk memahami sebuah peristiwa.

B. Kelemahan Film

- Mahal
- Jika digunakan kurang tepat dampaknya negatif
- Kurang efektif untuk memberikan pengajaran sesungguhnya
- Baru bermanfaat jika digunakan sebagai pelengkap dari metode pengajaran yang lain.

2.2.4.4 Film yang digunakan

20 Once Again (Chinese: 重返 20 岁 *Chóng fǎn èrshí suì*) adalah film komedi Tiongkok tahun 2015 yang disutradarai oleh Leste Chen dan dibintangi oleh Yang Zishan, Kuei Ya-lei, Bolin Chen dan Lu Han. Film ini merupakan daur ulang dari film Korea Selatan *Miss Granny*. Film ini dirilis pada tanggal 8 Januari 2015.

Sutradara Leste Chen ('Eternal Summer', 'The Great Hypnotist') me-remake film Korea 'Miss Granny' yang sukses secara komersial pada 2014 menjadi '20 Once Again'. Versi Cina dari 'Miss Granny' ini menawarkan rasa dan kesenangan yang lebih kurang sama. Sutradara Chen tidak merombak banyak struktur cerita. Plot berjalan persis sesuai film aslinya, sampai dialog pun tak begitu banyak diutak-atik.

Premis dari film ini sebenarnya seperti model Hollywood, yaitu tentang seorang nenek tua yang kembali muda ke usia 20-an karena sesuatu hal yang tak terjelaskan. Nenek tua yang kembali muda itu ke sana ke mari bertingkah layaknya orangtua dalam tubuh seorang cewek belia, membuat pusing banyak orang di sekitarnya. Bertingkah ganjil, dan terlibat dalam romansa dengan seorang cowok keren, sungguh tak terbayangkan bagaimana jadinya bila ia menyadari usianya yang sebenarnya.

Cerita dari film ini alkisah Mengjun dilanda masalah ketika ulahnya yang terus-terusan mengomel setiap hari yang menyebabkan perselisihan keluarga. Dia akan dikirim ke panti jompo. Tapi, secara tak sengaja ia mengunjungi sebuah studio foto ajaib, dan setelah berfoto di sana ia tiba-tiba jadi muda kembali dan cantik jelita. Ia menyusuri jalanan dengan pakaian baru nan trendy diiringi lagu 'Pretty

Woman.

Mengjun tak bisa pulang untuk menemui anaknya, Guobin dan keluarganya. Lantas dia berganti nama jadi Meng Lijun dan menyewa kamar kos pada teman lama sekaligus pengagumnya, Li Dikai. Li Dikai merupakan seorang yang semasa muda dulu sempat naksir dirinya. Li Dikai juga tak mengenali pula bahwa Lijun adalah Mengjun. Cukup mudah ditebak, Mengjun kemudian terlibat dalam kehidupan cucunya sendiri, Qianjin, yang memintanya menjadi vokalis band setelah ia kedatangan menyanyikan lagu Teresa Teng dengan amat mengesankan di rumah jompo. Ini memang terdengar agak menyeramkan; ditaksir oleh cucu sendiri, dan dalam sekejap ada seorang produser rekaman yang mengejar-ngejar dirinya pula.

Hasil dari remake film ini dibandingkan dengan versi aslinya sebenarnya tak se-sitkom film aslinya. Tone film ini lembut dan lebih riang, ditambah pembuat film ini melebih-lebihkan dengan membuat adegan-adegan komikal jadi jauh lebih lucu dibandingkan film aslinya. Ada banyak penambahan variasi adegan-adegan mengundang tawa, membuat film ini jadi terasa "sama namun berbeda". Ini merupakan kelebihan tersendiri, walau pun di sisi lain film ini jadi kekurangan unsur kegetiran.

Ekspresi wajah Yang Zishan tidak sespontannya atau semengejutkan yang ditampilkan oleh bintang aslinya, Shim Eun-kyung. Namun, Yang Zishan membuat sosok Meng Lijun jadi lebih cantik dan lebih menggemaskan di film ini. Leste Chen mengemas film ini dalam *pace* yang lambat; tak semua konten dalam film aslinya ia adaptasi, namun film ini justru malah memiliki durasi yang sedikit lebih panjang.

Resolusi antara Mengjun dan anaknya Guobin ditangani dengan lebih gamblang dan tegas di film ini, dan untuk alasan yang tepat, pembuat film ini meniadakan ending yang mengejutkan seperti yang terjadi dalam film aslinya. '20 Once Again' benar-benar terlihat dan terasa hampir persis seperti 'Miss Granny', dan bila ada faktor lain yang membuatnya jadi sedikit lebih baik itu mutlak berkat penampilan yang gemilang dari Yang Zishan, aktris yang menambah poin plus untuk kepopuleran film ini.

Penulis memilih menggunakan film ini sebagai bahan penelitian untuk pembuatan modul pembelajaran dikarenakan cerita film yang ringan dan menarik sehingga diharapkan dapat menambah point positif untuk menarik perhatian pembelajar bahasa mandarin untuk belajar secara asyik menggunakan film. Selain itu film ini cukup populer dan di remake oleh beberapa negara, salah satunya Negara kita Indonesia.

Penulis akan memperhatikan setiap kosakata yang sekiranya asing / belum dan perlu dipelajari yang ada di dalam film ini dan beberapa tata bahasa kehidupan sehari-hari yang ada dalam setiap plot film ini. Dari situ akan diambil menjadi bahan pembelajaran dalam modul yang akan dibuat oleh penulis.

Seperti penjelasan pada teori-teori diatas, peneliti akan mengembangkan sebuah modul audio visual berdasarkan film populer yang telah dipilih dengan berbagai pertimbangan. Narasi dalam film tersebut dianalisis mulai dari kosakata, klausa kata , tata bahasa maupun idiom, Dengan pembatasan untuk pembelajar Bahasa Mandarin tingkat menengah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai modul audio visual berdasarkan film “ 20 Once Again (重返 20 岁)” untuk pembelajar Bahasa Mandarin tingkat menengah , dapat disimpulkan bahwa :

1. Modul audio visual berdasarkan film “ 20 Once Again (重返 20 岁)” untuk pembelajar Bahasa Mandarin tingkat menengah dikembangkan dengan mengadaptasi model penelitian pengembangan model 4D. Model pengembangan perangkat Four-D Model disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model penelitian ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran.
2. Modul audio visual berdasarkan film “ 20 Once Again (重返 20 岁)” untuk pembelajar Bahasa Mandarin tingkat menengah dikembangkan dengan kualitas sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Hal itu ditunjukkan dengan masing- masing nilai yang diberikan validator yang menilai kategori kelayakan isi (materi), kategori kegrafikan (desain) , kategori kelayakan penyajian (Bahasa). Berdasarkan hasil validasi, ahli memberikan nilai dengan rata-rata 86,7 untuk kategori

kelayakan isi (materi), dengan kategori sangat layak. Kemudian ahli memberikan nilai dengan rata-rata 86,9 untuk kategori kegrafikan (media), dengan kategori sangat layak . Ahli memberikan nilai dengan rata rata 85,7 untuk kategori kelayakan penyajian (Bahasa) dengan kategori layak.

3. Penggunaan modul audio visual untuk pembelajaran sangat dianjurkan agar disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar Bahasa Mandarin tingkat menengah. Karena kosakata untuk level menengah itu sangat beragam untuk Bahasa Mandarin , cakupan kosakata sehari hari yang ada di dalam film begitu beragam sehingga pembelajar Bahasa Mandarin tingkat menengah dapat mempelajari beraneka ragam kosakata dalam berbagai bidang, terutama kosakata sehari-hari ,idiom dan sebagainya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian tentang pengembangan (R&D) yang mengembangkan modul audio visual berdasarkan film berikut beberapa saran untuk perbaikan penelitian pengembangan selanjutnya :

1. Untuk Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin

Prodi diharapkan dapat melakukan berbagai inovasi pembelajaran , baik itu berupa modul , media pembelajaran , teknik pembelajaran atau mata kuliah yang mengadaptasi metode audio visual seperti film , lagu , penerjemahan subtitle dan sebagainya.

Diharapkan juga prodi menambah lagi referensi referensi media pembelajaran , buku dipergustakaan atau audio – audio yang dapat membangkitkan semangat belajar dan memperluas ilmu pengetahuan dan tidak terpaku dengan model pembelajaran *textbook* saja.

2. Untuk Pembelajar Bahasa Mandarin

Pembelajar Bahasa Mandarin diharapkan lebih inovatif dalam membangun motivasi untuk belajar dan meningkatkan rasa ketertarikan dalam mempelajari Bahasa Mandarin . Diharapkan untuk menyadari betapa luasnya teknik belajar Bahasa Mandarin.

Pembelajar Bahasa Mandarin harus selalu up to date dalam memperbarui gaya belajar agar dapat membantu belajar Bahasa Mandarin dengan efektif , efisien serta menyenangkan .

3. Untuk Peneliti lain

Belajar dari saran perbaikan ahli maupun penelitian terdahulu serta menyesuaikan dengan kebutuhan zaman yang semakin bergerak cepat peneliti lain diharapkan tidak kehabisan ide untuk selalu berinovasi dalam mengembangkan sebuah produk yang bisa dijadikan acuan media belajar baru dan dapat meningkatkan minat siswa .

Penelitian ini memungkinkan konten bisa diperdalam lagi , penjelasan kosakata bisa diperinci. Kemudian tingkatan kesulitan dalam bab bisa diperjelas lagi, agar penyajian materi memudahkan pembelajar memahami materi yang akan disampaikan . Peneliti lain diharapkan dapat membuat

penyajian instrument soal lebih variatif dengan disesuaikan kebutuhan pembelajar Bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Ida Rochani Adi. 2011. *Fiksi Populer: Teori & Metode Kajian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aji, Sudi, Muhammad Nur Hudha dan Astri Rismawati .2014. Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. Malang : Universitas Kanjuruhan Malang
- Akker, J. Van den. 1999. *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". *Design approaches and tools in educational and training* .Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Anas, Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aprianti, Rika. 2015. *Pengembangan Modul Berbasis Contextual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA*. Jurnal. Universitas Negeri Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Balambo, Jamal Tahir. 2015. A Research Paper Submitted To The Council Of The Department Of English Language – University Of Halabja In Partial Fulfillment Of The Requirements For The Degree Of Bachelor In Teaching English Language And Literature. Iraq : English Language At University of Halabja
- Bretz, Rudy. 1971. *A Taxonomy of Communication Media*. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N.J
- Chengwei, Xu. 2011. *Intermediate Reading Course vol.1 (2nd ed.)*. Beijing : Beijing Languange University Press
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Darmawan, Arif. 2018. *Membuat Media Video Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan* . Depok: PT. Raja Grafindo.
- Fang, Deng & Liu Lixin. 2011. *A Handbook of Chinese Idioms* 汉语成语学习手册. Beijing : Peking University Press
- Gusti Lanang Agung Kartika Putra. 2014. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat*. Edutech Journal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (vol: 2 No: 1 Tahun: 2014).
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*, by V.S.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, 1982. *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Kabooha, Raniah.S. 2016. *Using Movies in EFL Classrooms: A Study Conducted at the English Language Institute (ELI)*. King Abdul-Aziz University.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lixin, Dai Guifu Liu. 2004. *Hanyu kouyu (second edition)*. Beijing : Peking University Press
- Lixin, Liu. 2009. *家有儿女: 汉语视听说教程, Volume 1*. Beijing : 世界图书出版公司北京公司
- Margono, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Moh. Nazir. 1988. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- P Budianto. 2014. *Keterkaitan New HSK dan Kurikulum Bahasa Mandarin di Perguruan Tinggi* *Lingua Cultura* 8 (1), 16-21

- Purwahida, Rahmah. 2018. *Problematika Pengembangan Modul Pembelajaran Baca Tulis Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta
- Rahmatullah, Muhammad. 2011. *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. ISSN: 1412-565X.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung:
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Schramm. 1985. *Media Besar Media Kecil*. (Semarang: IKIP Semarang Press).
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses/Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Soenarto, 2008. *Penelitian Pengembangan Research & Development (R&D) Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Makalah disajikan dalam Sarasehan Metodologi Penelitian, di Program PascaSarjana UNY*.
- Sutikno, M.S. 2009. *Belajar dan pembelajaran “Upaya kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil”*. Cetakan kelima, Bandung: Prospect.
- Tanaga, S. (2008, 17 Feb). *Pentingnya Bahasa Mandarin di Era Pasar Global*. Diakses dari <http://sylvietanaga.com/2008/02/17/pentingnya-bahasa-mandarin-diera-pasar-global/>
- Tessmer, M. 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.
- Thiagarajan Sivasailam, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.

- Wahyuni, Tri, Sri Wahyuni dan Yushardi Y. 2017. *Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Pada Pokok Bahasan Besaran dan Satuan di SMA*. Jurnal Pembelajaran Fisika. Universitas Jember.
- Widjono, Hs. 2007. *Bahasa Indonesia: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo
- Xiaoqing, Hu. 2016. *中级汉语听说教程（下册）（附 MP3 光盘 1 张*. Beijing : Beijing Language University Press
- Z Yongxin. 2005. *Bahasa Mandarin: Intisari Tata Bahasa Mandarin*. Bandung: Rekayasa Sains
- Zhu, Lu Fu Bo. 2016. *Teaching Foreigner Practical Chinese Grammar*. Beijing : Beijing Language University Press
- <http://easy99-flobert.blogspot.com/2011/04/pengertian-bahasa-mandarin.html>
(diakses pada 20 November 2019)
- [\(http://yusrizalfirzal.wordpress.com/tag/pengertian-instrumen-penelitian/\)](http://yusrizalfirzal.wordpress.com/tag/pengertian-instrumen-penelitian/).
(diakses pada 5 Februari 2020)
- <https://www.rumusstatistik.com/2020/04/rumus-slovin.html>
(diakses pada 19 Agustus 2020)
- <https://www.tionghoa.info/mengenal-hsk-hanyu-shuiping-kaoshi-sertifikasi-resmi-berbahasa-mandarin-bagaimana-cara-mendaftar-mengikuti-hsk/>
(diakses pada 29 September 2020)
- <https://siswonugroho.wordpress.com/2017/04/03/pemanfaatan-media-audio-visual-dalam-pengajaran-bahasa-indonesia/>
(diakses pada 29 September 2020)
- <http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/963>
(diakses pada 29 September 2020)
- <https://www.mandarin.web.id/%E6%88%90%E8%AF%AD-chengyu-idiom-bahasa-mandarin/>
(diakses pada 29 September 2020)