

MEDIA VIDEO ANIMASI IDIOM BAHASA MANDARIN TERHADAP MINAT BELAJAR DAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA MAHASISWA SASTRA CINA UNIVERSITAS BRAWIJAYA SEMESTER 7

Nabilah Riyadiani

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, Indonesia

Email: nabilahri99@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran peribahasa Cina dari pandangan pelajar bahasa mandarin dianggap sebagai suatu materi yang sulit dan membosankan. Hal ini berdampak pada kurangnya minat dan pemahaman pelajar terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi media pembelajaran di kelas diharapkan dapat mengatasi permasalahan ini, salah satunya dengan penggunaan media video animasi. Penelitian ini berfokus untuk memahami perbandingan minat dan pemahaman pendidikan karakter sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi oleh 10 orang mahasiswa semester 7 jurusan Sastra Cina Universitas Brawijaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sederhana dan kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner online yang memuat 28 buah pertanyaan dalam 3 bentuk variabel terkait teori indikator minat belajar oleh Slameto (1988) dan nilai pendidikan karakter oleh Gunawan (2012), serta beberapa pertanyaan bebas terkait efektifitas dan minat belajar tanpa media video animasi. Respon mahasiswa menunjukkan rasa kurang minat belajar tanpa video animasi, terlebih hanya menggunakan metode audio, namun hal ini tidak disebabkan oleh kesulitan materi. Respon lainnya yaitu mahasiswa merasa bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan peningkatan rasa suka belajar peribahasa Cina. Respon terhadap pendidikan karakter menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan pemahaman terhadap pendidikan karakter mandiri, bertanggung jawab, dan rasa ingin tahu.

Kata Kunci: minat belajar; pendidikan karakter; peribahasa cina; pembelajaran bahasa mandarin

Abstract

Learning Chinese proverbs from the perspective of Mandarin learners is considered a difficult and boring subject. This has an impact on the lack of interest and understanding of students in the material presented. use of animated video media. This study focuses on understanding the comparison of interest and understanding of character education before and after the use of animated video media by 10 7th semester students majoring in Chinese Literature, Universitas Brawijaya. This study uses simple quantitative methods and simple qualitative and qualitative online questionnaires containing 28 questions in 3 forms of variables

How to cite:	Nabilah Riyadiani (2022) Media Video Animasi Idiom Bahasa Mandarin terhadap Minat Belajar dan Pendidikan Karakter pada Mahasiswa Sastra Cina Universitas Brawijaya Semester 7. <i>Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia</i> , 7(4).
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

related to the theory of learning interest indicators by Slameto (1988) and the value of character education by Gunawan (2012), as well as several independent questions related to effectiveness and interest. learn without animated video media. Student responses showed a lack of interest in learning without animated videos, especially using the audio method, but this was not caused by material difficulties. Another response is that students feel that the use of animated video media can increase understanding and increase their sense of feeling towards character education.

Keywords: *Learning interest, Character Education, Chinese Proverb, Mandarin Language Learning*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi turut menyumbang inovasi dan efektifitas pada seluruh aspek kehidupan manusia. Sebagai contoh, teknologi dalam bidang pendidikan menjadi salah satu bidang yang inovasinya terus berkembang dalam menyediakan berbagai ragam media yang membantu pengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas. Media pembelajaran semakin beragam baik dalam bentuk audio, visual, dan campuran audio-visual yang dikemas melalui media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman demi meningkatkan minat pelajar untuk belajar suatu materi. Minat belajar sangat penting dan berkaitan dengan baik atau buruknya hasil belajar. Sebagaimana pernyataan dari (Renninger & Hidi, 2002) yang menyatakan bahwa perkembangan minat belajar yang baik dari pelajar akan suatu materi pelajaran diprediksikan akan mampu meraih prestasi yang lebih tinggi dibanding pelajar yang minat belajarnya kurang berkembang. Dengan memiliki minat belajar yang tinggi, pelajar akan merasa lebih paham dan memacu diri untuk berprestasi di kelas. Terlebih, pada zaman modern seperti ini pelajar sekarang lebih familiar dengan konten berbasis video dikarenakan terbiasa terpapar oleh aplikasi sosial media seperti Youtube dan Tiktok. Menonton video juga dapat menjadi solusi bagi pelajar yang memiliki karakteristik metode belajar audio-visual. Hal lainnya ditambahkan dari pernyataan Cole, Corrie, DuBreil, dan Herron (1999, dikutip dari Kubler 2011, hal.70) yang menyebutkan bahwa kurikulum berdasarkan penggunaan video dapat membuat pembelajaran terhadap bahasa dan budaya menjadi lebih hidup, menguatkan impresi pelajar terhadap materi dan meningkatkan ingatan dari suatu bahasa dan budaya yang dipelajari. Dengan begitu, penerapan kegiatan pembelajaran berbasis media video sangat membantu meningkatkan kemampuan internal dan eksternal pelajar. (Cahyono, 2017) juga menambahkan bahwa media video khususnya yang memuat cerita-cerita animasi dapat menjadi media yang membantu guru dan pelajar untuk melalui proses pembelajaran yang menyenangkan baik dalam segi kognitif (cara pikir) dan afektif (perasaan, karsa, dan olah hati).

Penggunaan bantuan media video dapat membantu proses pembelajaran bahasa asing yang dirasa sulit menjadi lebih menarik. Contohnya dalam pembelajaran bahasa mandarin, mempelajari peribahasa merupakan suatu hal yang menakutkan dikarenakan

gaya bahasa peribahasa biasanya terdiri dari tingkat bahasa yang tinggi dan sulit dipahami. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh (Ningsih & Xiaoyan, 2020) yang menyebutkan bahwa idiom berbahasa mandarin biasanya terdiri dari empat karakter frasa atau Quadra-Syllabic Idiomatic Expressions (QSIEs) yang menyebabkan pemahaman terhadap makna sulit untuk dipelajari. Selain itu, idiom bahasa mandarin terkesan ringkas dan penuh akan majas. Hal ini menyebabkan banyak dari pelajar asing merasa mempelajari peribahasa sangat sulit dan tidak mudah untuk dipelajari. Media tulisan yang biasa digunakan dalam pembelajaran juga membuat pelajar menjadi mudah bosan dan kurang paham mengenai makna peribahasa tersebut. Padahal penggunaan video dapat lebih memberikan pemahaman yang mendalam kepada pelajar dikarenakan makna dan cerita dari peribahasa bisa dijelaskan secara menarik misalnya penjabaran story telling. Sebagaimana hasil penelitian oleh Ee Hui Li dan Soon Hin Hew (hal.265) menyebutkan bahwa pembelajaran peribahasa Cina secara story telling lewat multimedia menghasilkan temuan bahwa pengajaran secara story telling tradisional seperti guru yang menjelaskan pelajaran di kelas dirasa kurang efektif dibandingkan story telling melalui multimedia video (*digital story*). Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman terhadap idiom bahasa mandarin. terlebih apabila dalam bentuk video animasi. Oleh karena itu, media pembelajaran seperti video animasi yang ringan untuk diterima oleh pelajar sangat dibutuhkan demi meningkatkan minat dan pemahaman pelajar mengenai peribahasa mandarin.

Pada pengajaran peribahasa Cina terdapat banyak nilai pengembangan karakter yang ingin disampaikan agar pembacanya dapat meningkatkan kualitas diri dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, akan sangat disayangkan jika pelajar pada proses pembelajaran mengalami kesulitan dan kegagalan pemahaman tentang materi yang terkait. Hal ini terkait dengan hasil dari pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas pemahaman yang baik. Maka, penggunaan media pengajaran yang ringan dan menarik seperti video animasi diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut sehingga pelajar dapat meningkatkan pengembangan karakter seperti yang diamanatkan dalam idiom bahasa mandarin.

Penelitian sebelumnya terkait pembelajaran media video antara lain yang pertama dikaji oleh (Ningsih & Xiaoyan, 2020) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Study Analysis of Chinese Idiom Learning at Indonesian High School”. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui efektifitas dari penerapan pembelajaran idiom bahasa mandarin di sekolah. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil dari survey dan tes penilaian menunjukkan bahwa masih terdapat banyak sekolah di Indonesia yang kompetensi dasar pembelajaran mandarin dengan materi idiom. Alhasil, kompetensi dasar mengenai pembelajaran bahasa mandarin masih belum maksimal. Solusi untuk mengatasinya adalah dengan melakukan pengembangan materi ajar, pengembangan metodologi pengajaran bahasa, pengembangan guru profesional bahasa mandarin, dan pengembangan pembelajaran bahasa mandarin yang memadai.

Penelitian kedua dilakukan (Ju & Mei, 2020) yang berjudul “Student Attitudes and Perceptions of Learning Mandarin Chinese via Animated Video”. Penelitian ini

menggunakan metode kualitatif deskriptif analisis dan penerapan kuantitatif dengan SPSS (Statistical Package for Social Sciences) dari kuisioner terstruktur. Terdapat 5 hal yang dinilai berdasarkan persentase dan frekuensi untuk mendeskripsikan keseluruhan penilaian pelajar atas persepsi belajar bahasa mandarin melalui video animasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan respon positif dari pelajar dalam mempelajari bahasa mandarin melalui video animasi. Pelajar merasa dengan video animasi dapat meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara, meningkatkan pengetahuan kosakata dan struktur kalimat. Selain itu, pengajar dapat mengantarkan materi bahasa mandarin secara daring dengan menyenangkan lewat media video animasi.

Penelitian selanjutnya diteliti oleh (Alimah, 2020) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun 2020/2021”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang ditujukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan memperkenalkan anggota keluarga dalam bahasa Indonesia. Hasil menunjukkan terdapat peningkatan nilai dari siklus satu (65%), siklus dua (85%), dan siklus ketiga (95%).

Penelitian-penelitian diatas menunjukkan bahwa media audio-visual dapat memberikan pengaruh dan pengetahuan terhadap tingkat minat pelajar dalam mempelajari sesuatu. Selain itu idiom mandarin dalam penerapan pengajarannya masih belum maksimal. Dua fenomena ini sangat terkait dan menarik sekali untuk diteliti perkembangannya. Media audio-visual bisa dijadikan media pembelajaran yang memungkinkan untuk meningkatkan minat pelajar. Hal ini bisa menjadi suatu solusi terhadap kekurangan kualitas dalam pengajaran idiom berbahasa mandarin. Selain itu, dalam lingkup penelitian sebelumnya belum pernah ada yang mengkaji mengenai tingkat minat pelajar terhadap pembelajaran idiom mandarin, terlebih dalam lingkup pelajar sastra Cina di tingkat universitas. Hal menarik lainnya dalam penelitian ini yaitu, idiom berbahasa mandarin yang syarat akan nilai-nilai kebaikan belum pernah dianalisis klasifikasinya berdasarkan teori nilai-nilai pendidikan karakter di Indonesia. Padahal pendidikan karakter merupakan pendidikan dasar yang penting untuk menumbuhkan nilai karakter yang baik bagi mahasiswa. Untuk itu, pada penelitian ini ditujukan fokus untuk mengetahui pemahaman mahasiswa mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang dikandung peribahasa Cina dalam bentuk video animasi. Sebagai kesimpulan, ruang kosong dalam penelitian ini memberikan peneliti motivasi dan gagasan baru untuk mengisi kekosongan penelitian sebelumnya dengan mengadakan penelitian terkait hal tersebut.

Dengan begitu pada penelitian ini, penulis berfokus pada analisis minat dan pemahaman pendidikan karakter dari pembelajaran peribahasa Cina melalui media video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan mahasiswa terkait penggunaan media video yang digunakan, baik dari segi minat, pemahaman, dan keefektifitasan. Objek penelitian difokuskan pada mahasiswa semester 7 jurusan sastra Cina Universitas Brawijaya yang sedang mengikuti mata kuliah peribahasa Cina.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi hasil pengetahuan baru dan laporan evaluasi mengenai manfaat penggunaan media video animasi pada pembelajaran peribahasa Cina sehingga pada dosen selanjutnya dapat mengetahui media pembelajaran yang lebih efektif sekaligus menyenangkan untuk menarik minat belajar mahasiswa. Selain itu penelitian ini dapat menambah khasanah keilmuan dan melengkapi ruang lingkup penelitian yang belum pernah terjamah tentang penelitian minat dan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa mandarin, terlebih pada pelajaran peribahasa Cina.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif sederhana dan kualitatif deskriptif. Penjabaran dimuat secara deskriptif ditujukan untuk memberi gambaran tentang suatu masalah, gejala, fakta, peristiwa dan realita secara luas dan mendalam sehingga mendapatkan pemahaman baru (Semiawan, 2010). Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi sederhana terkait kegiatan pembelajaran peribahasa Cina pada mahasiswa Sastra Cina semester 7, Universitas Brawijaya. Peneliti menggunakan alat kuisioner untuk mengumpulkan data respon mahasiswa terkait dengan masalah yang ingin diteliti. Adapun maksud penggunaan kuisioner menurut (Pujihastuti, 2010) adalah untuk mendapatkan informasi data responden terkait perilaku, pandangan, kemauan, dan harapan.

Pelaksanaan penelitian ini berdasarkan pengamatan dari pembelajaran mata kuliah Peribahasa Cina oleh mahasiswa Sastra Cina Universitas Brawijaya pada semester 7. Terdapat 10 dari 20 mahasiswa semester 7 angkatan 2018 yang sedang mengikuti materi mata kuliah peribahasa Cina menggunakan media video animasi. Penelitian dimulai setelah pembelajaran mata kuliah peribahasa Cina telah berlangsung selama kurang lebih 3 bulan pada semester ganjil 2021/2022. Pada pertemuan keduabelas mahasiswa diminta mengisi kuisioner untuk memberikan tanggapan mengenai minat belajar dan pemahaman pendidikan karakter dalam pembelajaran peribahasa Cina menggunakan media video animasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan pembelajaran, pengajar cenderung mengajar dengan metode ceramah dan menggunakan media visual tekstual. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin melihat tiga aspek yang dirasa penting, yaitu: 1. Minat dan pemahaman belajar mahasiswa tanpa menggunakan video animasi, 2. Minat dan efektifitas belajar mahasiswa dengan menggunakan video animasi, 3. Pemahaman mahasiswa terhadap nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam materi pembelajaran peribahasa Cina lewat video animasi.

Bagian pertama memuat 6 buah pertanyaan yang menanyakan perbandingan kepahaman dan minat antara penerapan metode pembelajaran media tekstual dan audio tanpa adanya penggunaan media video animasi yang dilabelkan dengan Variabel X. Bagian kedua menanyakan tentang minat mahasiswa terhadap mata kuliah peribahasa Cina setelah belajar menggunakan video animasi yang terdiri dari 4 buah pertanyaan sesuai dengan aspek indikator minat belajar oleh (Slameto, 1988) yang diberi label Variabel Y. Bagian ketiga memuat pertanyaan mengenai poin-poin dari pemahaman

pendidikan karakter yang terdiri dari 19 buah nilai pendidikan karakter yang disebutkan oleh (Heri, 2012) yang diberi label Variabel Z. Ketiga aspek ini dimuat dalam bentuk pertanyaan melalui kuisisioner online Google Form pada tautan berikut: <https://forms.gle/yCFpRx7SMhRpq6xk7>. Dalam kuisisioner terdapat 28 pertanyaan pilihan ganda sesuai dengan skala Likert yang menyediakan opsi “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Setuju”, “Netral”, dan “Sangat Setuju”. Hasil kuisisioner dari responden dihitung sesuai dengan metode kuantitatif sederhana melalui rumus perhitungan skala likert untuk melihat persentase respon mahasiswa. Selanjutnya keseluruhan hasil hitung dimuat dalam tabel untuk mengetahui perbandingan nilai persentase yang ditemukan. Pada tahap akhir, hasil keseluruhan data dijabarkan secara deskriptif dan memuat kesimpulan yang menjawab rumusan permasalahan yang diangkat.

Hasil dan Pembahasan

Minat Belajar Sebelum Menggunakan Video Animasi

Minat belajar dalam kuisisioner dibentuk dalam 6 buah pertanyaan bebas untuk mengetahui tingkat minat belajar peribahasa Cina sebelum menggunakan media video animasi yang dikategorikan dalam variable X. Pertanyaan nomor 4 diulang sebanyak satu kali untuk melihat konsistensi jawaban dan keseriusan dari responden dalam mengisi kuisisioner, dengan begitu hanya ada 5 pertanyaan sebenarnya. Pertanyaan nomor 4 dipilih sebagai indikator konsistensi jawaban mahasiswa dikarenakan pada pertanyaan tersebut menekankan minat mahasiswa terhadap pembelajaran secara audio dan visual-tekstual. Perhitungan data dan tampilan total data disajikan dalam tabel dibawah ini. Terdapat 5 opsi pilihan sesuai skala likert 5 opsi, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju) yang bernilai 1, opsi TS (Tidak Setuju) yang bernilai 2, opsi N (Netral) yang bernilai 3, opsi S (Setuju) yang bernilai 4, dan opsi SS (Sangat Setuju) yang bernilai 5.

% Respon dinilai untuk melihat persentase respon tertinggi mahasiswa terhadap fokus aspek yang ditanyakan, adapun rumus hitung menurut (Arikunto, 2014) adalah sebagai berikut:

$$\% \text{ Respon} = \text{Skor Jawaban Siswa} / \text{Jawaban Maksimal} \times 100\%$$

Adapun hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Data Variabel X

No.	Fokus Aspek Variabel X	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Responden Berdasarkan Jawaban					Total % Respon
			STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)	
1	Sulit Memahami Materi dengan Media Tekstual	1	-	2	3	4	1	34/100x100%
				(20%)	(30%)	(40%)	(10%)	=
				4	9	16	5	34%
2	Sulit Memahami Materi dengan Media Audio	1	-	2	1	6	1	36/100x100%
				(20%)	(10%)	(60%)	(10%)	=
				4	3	18	5	36%
3	Kesulitan Materi terhadap	1	1	3	1	4	1	27/100x100%
			(10%)	(30%)	(10%)	(40%)	(10%)	=

	Kehilangan Minat Belajar		1	6	3	16	5	27%
4	Kehilangan Minat dan Perhatian Belajar dengan Media audio-visual tekstual	2	-	2 (20%)	1 (10%)	7 (70%)	-	35/100x100% = 35%
5	Kesulitan dan Kurangnya Motivasi Belajar Terhadap Kepahaman Pelajar	1	-	3 (30%)	2 (20%)	4 (40%)	1 (10%)	33/100x100% = 33%
	Total		1	10	7	23	4	

Pada tabel variabel X, terlihat bahwa mahasiswa dominan merasa kesulitan dan kurang berminat dalam mempelajari peribahasa Cina dengan metode audio (mendengarkan ceramah dosen, dan lain-lain) dan tekstual (membaca buku, dan lain-lain). Penjelasan adalah sebagai berikut:

- Pada aspek pertama mengenai kesulitan pemahaman materi dengan media tekstual, terlihat respon terbanyak adalah setuju sebanyak 40% dari 4 orang responden, diikuti dengan respon sangat setuju sebanyak 10% dari 1 orang responden. Selain itu terdapat juga respon netral sebanyak 30% dari 3 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 34%.
- Respon lainnya yaitu tidak setuju dari 2 orang responden sebanyak 20%. Pada poin kedua mengenai kesulitan mahasiswa memahami materi dengan media audio mendapatkan respon tertinggi sebanyak 55,6% dari 5 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 36%.
- Poin ketiga mengenai kesulitan yang dirasakan mahasiswa dalam mempelajari peribahasa Cina yang berdampak pada hilangnya minat belajar mahasiswa sebanyak 44,4% dari 4 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase terendah sebanyak 27%.
- Poin keempat berdasarkan kurangnya minat mahasiswa terhadap metode pembelajaran gabungan audio dan visual tekstual sebanyak 66,7% dari 6 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase terendah sebanyak 35%.
- Poin kelima mengenai kesulitan dan kurangnya motivasi belajar peribahasa Cina yang berdampak pada ketidakpahaman mahasiswa sebanyak 44,4% dari 4 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase terendah sebanyak 33%.

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa keseluruhan aspek mengenai minat dan kephahaman mahasiswa terhadap pembelajaran peribahasa Cina dengan media audio dan tektual cukup rendah. Mahasiswa merasa bosan dan kurang minat dalam mempelajari pelajaran peribahasa Cina dengan media pembelajaran tanpa penggunaan teknologi yaitu seperti membaca buku dan mendengarkan penjelasan dosen di kelas. Berdasarkan

respon mahasiswa diantara seluruh aspek variable X, terlihat bahwa persentase terkait mahasiswa merasa sulit memahami materi lewat media audio seperti mendengarkan penjelasan dosen dan lain-lain adalah yang paling tinggi, yaitu sebanyak 36%.

Minat Belajar Setelah Menggunakan Video Animasi

Pada bagian ini ditampilkan hasil data untuk mengetahui tingkat minat belajar peribahasa Cina sesudah menggunakan media video animasi yang dikategorikan dalam variable Y. Terdapat sebanyak 4 total pertanyaan yang memuat indikator minat belajar dari (Slameto, 1988) dan satu pertanyaan bebas terkait efektifitas penggunaan media video animasi. Perhitungan data dan tampilan total data disajikan dalam tabel dibawah ini. Terdapat 5 opsi pilihan sesuai skala likert 5 opsi, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju) yang bernilai 1, opsi TS (Tidak Setuju) yang bernilai 2, opsi N (Netral) yang bernilai 3, opsi S (Setuju) yang bernilai 4, dan opsi SS (Sangat Setuju) yang bernilai 5. Hasil data variable Y ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Data Variabel Y

No.	Fokus Aspek Variabel Y	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Responden Berdasarkan Jawaban					Total % Respon
			STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)	
1	Peningkatan Pemahaman	1	-	-	2 (20%)	5 (50%)	3 (30%)	41/100x100% = 41%
					6	20	15	
2	Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Minat Belajar	1			3 (30%)	5 (50%)	2 (20%)	39/100x100% = 39%
					9	20	10	
3	Peningkatan Rasa Suka Belajar dengan Media Video Animasi	1	-	1 (10%)	-	6 (60%)	3 (30%)	41/100x100% = 41%
				2	-	24	15	
4	Efektivitas Belajar dengan Media Video Animasi	1		2 (20%)	1 (10%)	7 (70%)	-	35/100x100% = 35%
				4	3	28	-	
	Jumlah		-	3	6	23	8	

Dari tabel variable Y diatas, kita bisa melihat minat mahasiswa belajar peribahasa Cina menggunakan media video animasi cenderung tinggi. Penjelasan adalah sebagai berikut:

- Pada aspek pertama terhadap peningkatan pemahaman mendapatkan respon setuju terbanyak dari 5 orang responden sebanyak 50%, respon lainnya yaitu respon sangat setuju dipilih oleh 3 orang responden sebanyak 30%, dan respon terendah oleh respon netral dari 2 orang responden sebanyak 20%. Untuk keseluruhan total persen respon sesuai perhitungan skala likert, aspek ini mendapatkan persentase yang tertinggi sebanyak 41%.
- Aspek kedua terkait media video animasi terhadap peningkatan minat belajar terdapat respon terbanyak adalah respon setuju dari 5 orang responden sebanyak 50%, respon lainnya adalah sangat setuju dari 2 orang responden sebanyak 20%, dan

respon netral sebanyak 30% dari 3 orang responden. Total persen respon pada aspek ini mendapatkan persen keseluruhan sebanyak 39%.

- c) Aspek ketiga terkait peningkatan rasa suka belajar dengan media video animasi mendapatkan respon setuju terbanyak dari 6 orang responden sebanyak 60%, selanjutnya respon sangat setuju dari 3 orang responden sebanyak 30%, dan respon tersedikit adalah respon tidak setuju sebanyak 1% dari 1 orang responden. Aspek ini juga mendapatkan respon persen yang tinggi yaitu sebanyak 41%.
- d) Aspek keempat adalah terkait efektifitas belajar dengan media video animasi yang mendapatkan respon setuju terbanyak dari 7 orang responden sebanyak 70%, respon selanjutnya adalah respon tidak setuju sebanyak 20% dari 2 orang responden, dan respon terendah dari respon netral sebanyak 10% dari 1 orang responden. Aspek ini mendapatkan respon persen keseluruhan terendah, yaitu hanya sebanyak 35%.

Berdasarkan persentase keseluruhan respon mahasiswa, penggunaan media video animasi dirasa terbaik dalam hal meningkatkan aspek pemahaman dan rasa suka terhadap pelajaran peribahasa Cina. Hal ini terlihat dari hasil persentase terhadap aspek pemahaman dan peningkatan perasaan suka belajar yang keduanya memiliki persentase terbanyak sejumlah 41%. Pada aspek efektifitas belajar, persentase kesetujuan mahasiswa cenderung banyak, walaupun terdapat dua responden yang tidak setuju.

Pemahaman Pendidikan Karakter Menggunakan Video Animasi

Pertanyaan mengenai pendidikan karakter menggunakan video animasi dikategorikan sebagai variable Z. Terdapat sebanyak 19 buah pertanyaan yang masing-masingnya terkait dengan nilai-nilai pendidikan karakter sesuai dengan teori oleh (Heri, 2012). Perhitungan data dan tampilan total data disajikan dalam tabel dibawah ini. Terdapat 5 opsi pilihan sesuai skala likert 5 opsi, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju), opsi TS (Tidak Setuju), opsi N (Netral), opsi S (Setuju), dan opsi SS (Sangat Setuju). Adapun hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Data Variabel Y

No.	Aspek Pendidikan Karakter		Jumlah Pertanyaan	Jumlah Responden Berdasarkan Jawaban					Total % Respon
				STS	TS	N	S	SS	
1	Pemahaman Religius Melalui Animasi	Aspek Melalui Video	1	-	-	6 (60%)	4 (40%)	-	34/100x100% = 34%
2	Pemahaman Kejuruan Melalui Animasi	Aspek Melalui Video	1	-	-	3 (33,3%)	5 (55,7%)	1 (11,1%)	34/100x100% = 34%
3	Pemahaman Toleransi Melalui Animasi	Aspek Melalui Video	1	-	-	4 (44,4%)	5 (55,6%)	-	32/100x100% = 32%
4	Pemahaman Disiplin Melalui Animasi	Aspek Melalui Video	1	-	-	4 (40%)	6 (60%)	-	36/100x100% = 36%
5	Pemahaman Keras Melalui Animasi	Aspek Kerja Melalui Video	1	-	-	4 (40%)	6 (60%)	-	36/100x100% = 36%
6	Pemahaman Kreatifitas Melalui Animasi	Aspek Melalui Video	1	-	-	3 (30%)	6 (60%)	1 (10%)	38/100x100% = 38%

Media Video Animasi Idiom Bahasa Mandarin terhadap Minat Belajar dan Pendidikan Karakter pada Mahasiswa Sastra Cina Universitas Brawijaya Semester 7

7	Pemahaman Mandiri Melalui Animasi	Aspek Video	1	-	-	4 (40%)	6 (60%)	-	40/100x100% = 40%
						16	24		
8	Pemahaman Demokratis Melalui Animasi	Aspek Video	1	-	-	5 (50%)	5 (50%)	-	35/100x100% = 35%
						15	20		
9	Pemahaman Ingin Tahu Melalui Animasi	Aspek Rasa Video	1	-	-	2 (20%)	8 (80%)	-	38/100x100% = 38%
						6	32		
10	Pemahaman Semangat Melalui Animasi	Aspek Kebangsaan Video	1	-	1 (10%)	4 (40%)	5 (50%)	-	34/100x100% = 34%
						2	12	20	-
11	Pemahaman Tanah Air Melalui Animasi	Aspek Cinta Video	1	-	1 (10%)	5 (50%)	4 (40%)	-	33/100x100% = 33%
						2	15	16	-
12	Pemahaman Menghargai Melalui Animasi	Aspek Prestasi Video	1	-	-	4 (40%)	5 (50%)	1 (10%)	37/100x100% = 37%
						12	20	5	
13	Pemahaman Bersahabat Melalui Animasi	Aspek Sikap Video	1	-	-	4 (40%)	5 (50%)	1 (10%)	37/100x100% = 37%
						12	20	5	
14	Pemahaman Damai Melalui Animasi	Aspek Cinta Video	1	-	1 (10%)	4 (40%)	5 (50%)	-	34/100x100% = 34%
						2	12	20	
15	Pemahaman Membaca Melalui Animasi	Aspek Gemar Video	1	-	-	4 (40%)	6 (60%)	-	36/100x100% = 36%
						12	24	-	
16	Pemahaman Lingkungan Melalui Animasi	Aspek Peduli Video	1	-	1 (10%)	4 (40%)	5 (50%)	-	34/100x100% = 34%
						2	12	20	
17	Pemahaman Sosial Melalui Animasi	Aspek Peduli Video	1	-	1 (10%)	4 (40%)	5 (50%)	-	34/100x100% = 34%
						2	12	20	
18	Pemahaman Bertanggung Jawab Melalui Animasi	Aspek Jawab Video	1	-	-	3 (30%)	6 (60%)	1 (10%)	38/100x100% = 38%
						9	24	5	

Data dari variable Y menunjukkan bahwa masing-masing aspek nilai pemahaman yang dipelajari memiliki perbedaan nilai yang cukup menonjol. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

- a) Pada poin pertama mengenai aspek pemahaman **religius** mendapatkan persentase terbanyak yaitu 60% dari 6 orang responden yang memilih netral, respon lainnya adalah setuju sebanyak 40%. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 34%.
- b) Pada poin kedua mengenai aspek pemahaman **kejujuran** persentase terbanyak adalah jawaban setuju sebanyak 55,7% dari 5 orang responden, respon sangat setuju oleh 1 orang responden sebanyak 11,1%, sementara sisanya adalah respon netral sebanyak 11,1% dari satu responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 34%.
- c) Nilai ketiga terhadap pemahaman aspek **toleransi** terdapat persentase terbanyak dari 55,6% dari 5 orang responden, sementara sisanya adalah respon netral dari 4 orang responden sebanyak 44,4%. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 32%.

- d) Nilai keempat mengenai aspek **disiplin** mendapatkan respon terbanyak dari 6 orang responden sebanyak 60%, sementara respon lainnya adalah netral sebanyak 40% dari 4 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 36%.
- e) Nilai kelima mengenai aspek **kerja keras** mendapat respon terbanyak 60% dari 6 orang responden dengan respon netral sebanyak 40% dari 4 responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 36%.
- f) Nilai keenam mengenai pemahaman aspek **kreatifitas** mendapatkan respon setuju terbanyak yaitu 60% dari 6 orang responden, dengan respon lain yaitu sangat setuju sebanyak 10% dari satu orang dan sisanya dengan respon netral sebanyak 30% dari 3 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 38%.
- g) Nilai ketujuh mengenai aspek **mandiri** mendapatkan respon setuju terbanyak yaitu 60% dari 6 orang responden dan respon netral sebanyak 40% dari 4 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 40%.
- h) Nilai kedelapan yaitu aspek pemahaman **demokratis** mendapatkan hasil respon yangimbang antara netral dan setuju sebanyak 50%:50%. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 35%.
- i) Nilai kesembilan mengenai aspek **rasa ingin tahu** mendapatkan respon setuju terbanyak yaitu 80% dari 8 orang responden dan respon lainnya adalah netral sebanyak 20% dari 2 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 38%.
- j) Nilai kesepuluh mengenai aspek **semangat kebangsaan** mendapatkan respon setuju terbanyak yaitu 50% dari 5 orang responden, respon netral sebanyak 40% dari 4 orang responden, dan respon tidak setuju sebanyak 10% yang hanya diisi oleh 1 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 34%.
- k) Nilai kesebelas mengenai **cinta tanah air** dengan respon terbanyak adalah netral sebanyak 50% dari 5 orang responden, respon lainnya setuju sebanyak 40% dari 4 orang responden, dan satu respon tidak setuju sebanyak 10% dari 1 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 33%.
- l) Nilai kedua belas mengenai aspek **menghargai prestasi** diisi dengan respon setuju terbanyak yaitu 50%, respon sangat setuju sebanyak 10% dari 1 orang responden, dan respon netral sebanyak 40% dari 4 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 37%.
- m) Nilai ketiga belas mengenai **aspek bersahabat** diisi dengan respon setuju terbanyak yaitu 50%, respon sangat setuju sebanyak 10% dari 1 orang responden, dan respon netral sebanyak 40% dari 4 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 37%.
- n) Nilai keempat belas mengenai aspek **cinta damai** diisi dengan respon setuju sebanyak 50% dari 5 orang responden, respon netral sebanyak 40% dari 4 orang

responden dan respon tidak setuju sebanyak 10% dari 1 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 34%.

- o) Aspek kelimabelas mengenai **gemar membaca** memiliki respon terbanyak setuju sebanyak 60% dari 6 orang responden dan respon netral sebanyak 40% dari 4 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 36%.
- p) Aspek **peduli lingkungan** memiliki respon terbanyak pada respon setuju sebanyak 50% dari 5 orang responden, respon netral sebanyak 40% dari 4 orang responden, dan satu respon tidak setuju sebanyak 10% dari 1 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 34%.
- q) Aspek **peduli sosial** memiliki respon setuju terbanyak yaitu 50% dari 5 orang responden, respon netral sebanyak 40% dari 4 orang responden, dan respon tidak setuju sebanyak 10% dari 1 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 34%.
- r) Aspek terakhir mengenai **tanggung jawab** mendapatkan respon setuju terbanyak sebanyak 60% dari 6 orang responden, respon sangat setuju sebanyak 10% dari 1 orang responden, dan respon netral sebanyak 30% dari 3 orang responden. Pada hasil persen respon, aspek ini mendapatkan persentase sebanyak 38%.

Berdasarkan keseluruhan persentase respon yang diberikan mahasiswa terkait variable Z, aspek kemandirian adalah yang paling dipahami mahasiswa dari mempelajari peribahasa Cina lewat video animasi. Sedangkan aspek toleransi memperoleh persentase terendah yang menunjukkan bahwa media video animasi yang selama ini diajarkan kurang memberikan eksposur terhadap pendidikan karakter aspek toleransi pada mahasiswa, begitupula dengan aspek cinta tanah air.

Kesimpulan

Terdapat 3 variabel X, Y, dan Z yang masing-masingnya menilai aspek yang berbeda. Pada variabel X, menilai tentang minat mahasiswa sebelum mempelajari peribahasa Cina melalui video animasi. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa kebanyakan mahasiswa merasa memiliki minat yang kurang terhadap mempelajari peribahasa Cina tanpa menggunakan video animasi. Sedangkan untuk penilaian aspek kesulitan belajar membuat minat belajar berkurang memiliki respon terendah, hal ini menunjukkan bahwa kesulitan belajar bukan merupakan faktor permasalahan dari minat belajar mahasiswa, hal ini ditunjukkan dengan persentase sebanyak 27% mengenai kesulitan materi terhadap minat belajar. Namun, permasalahan mahasiswa kebanyakan adalah tentang media pembelajaran yang digunakan. Dengan begitu, dalam kuisisioner terdapat pertanyaan mengenai kurangnya minat mahasiswa mempelajari peribahasa Cina dengan melalui media audio, visual tekstual, dan campuran keduanya. Dari keseluruhan pertanyaan tersebut, respon mahasiswa terhadap kurangnya minat belajar melalui media audio adalah yang paling besar, yaitu sebanyak 36%. Pada variabel Y terkait dengan minat dan kephahaman mahasiswa dalam mempelajari peribahasa Cina melalui video mendapatkan respon rata-rata yang tinggi terhadap pemakaian media

video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi disukai mahasiswa dalam pembelajaran peribahasa Cina, terlebih pada aspek peningkatan pemahaman dan peningkatan rasa suka belajar peribahasa Cina yang keduanya memiliki respon terbanyak yaitu 41%. Sementara itu, respon yang cukup rendah adalah mengenai efektifitas penggunaan media video animasi sebanyak 35%. Hal ini menjadi evaluasi untuk meningkatkan efektifitas penggunaan media video animasi yang digunakan oleh dosen saat mengajar di kelas. Salah satunya adalah dengan menyesuaikan konteks video yang lebih lebih sederhana dan mudah dimengerti oleh mahasiswa. Pada variabel Z mengenai pemahaman pendidikan karakter oleh mahasiswa melalui media video animasi menghasilkan data bahwa kebanyakan mahasiswa merasa media video animasi dapat mengajarkan aspek pendidikan karakter sikap mandiri dengan total persentase respon terbanyak yaitu 40%., diikuti dengan aspek karakter bertanggung jawab dan rasa ingin tahu yang keduanya mendapatkan penilaian persentase respon sebanyak 38%. Sementara itu, mahasiswa merasa bahwa media video animasi kurang mengajarkan aspek terkait toleransi dengan persentase respon terendah sebanyak 32% dan juga aspek terkait cinta tanah air sebanyak 33%. Hal ini disebabkan oleh materi yang diajarkan kepada mahasiswa kebanyakan mengandung pesan akan nilai pendidikan karakter mandiri dan rasa ingin tahu, sedangkan faktor lainnya adalah keterbatasan materi yang diajarkan kepada mahasiswa yang tidak bisa menggapai keseluruhan nilai-nilai pendidikan karakter yang ada.

BIBLIOGRAFI

- Alimah, Nurul. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1). [Google Scholar](#)
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyono, Bambang Yudi. (2017). Potensi Video Cerita Animasi Untuk Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*. [Google Scholar](#)
- Heri, Gunawan. (2012). Pendidikan karakter konsep dan implementasi. *Bandung: Alfabeta*, 7–31. [Google Scholar](#)
- Ju, Suo Yan, & Mei, Suo Yan. (2020). Students Attitudes And Perceptions Of Learning Mandarin Chinese Via Animated Video. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. [Google Scholar](#)
- Ningsih, Lestari Puspita, & Xiaoyan, Jin. (2020). The Study Analysis of Chinese Idiom Learning at Indonesian High School. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 3(2), 520–537. [Google Scholar](#)
- Pujihastuti, Isti. (2010). Prinsip penulisan kuesioner penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43–56. [Google Scholar](#)
- Renninger, K. Ann, & Hidi, Suzanne. (2002). Student interest and achievement: Developmental issues raised by a case study. In *Development of achievement motivation* (pp. 173–195). Elsevier. [Google Scholar](#)
- Semiawan, Conny R. (2010). *Metode penelitian kualitatif*. Grasindo. [Google Scholar](#)
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Nabilah Riyadiani (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

