

PELATIHAN PEMBUATAN *INTERACTIVE LEARNING MEDIA* 交互式学习媒体 BAGI GURU-GURU BAHASA MANDARIN SE-MALANG RAYA

Karina Fefi Laksana Sakti*, Amira Eza Febrian Putri, Aiga Ventivani, Lukluk UI Muyassaroh

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin/Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

*Email: karryna.sakti.fs@um.ac.id

Naskah diterima: 23-06-2025, disetujui: 04-07-2025, diterbitkan: 04-07-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v8i3.9444>

Abstrak - Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor yang mendukung berlangsungnya pembelajaran efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran Bahasa Mandarin saat ini masih terbatas yang sebagian besar hanya tersedia dalam Bahasa Mandarin. Tujuan umum pelatihan ini adalah untuk mengatasi kendala media pembelajaran bahasa Mandarin yang sangat terbatas dan menambah referensi media belajar bahasa Mandarin dengan cara melatih guru-guru Bahasa Mandarin untuk merancang dan merancang sebuah media interactive learning 交互式学习媒体 untuk mendukung pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah-sekolah se-Malang Raya. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu metode pembimbingan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体 berjalan lancar dan pelatihan ini sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang bahan ajar digital.

Kata kunci: pelatihan. Media, interactive, guru, Mandarin

LATAR BELAKANG

Berisi Penguasaan Bahasa asing menjadi kebutuhan yang penting saat ini. Selain Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin menjadi Bahasa asing yang penting untuk dikuasai. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Xuming (2013), yang menjelaskan bahwa Bahasa yang paling banyak digunakan di dunia adalah Bahasa Mandarin, dan telah menjadi salah satu ahasa resmi PBB. Dengan demikian ketertarikan masyarakat, termasuk masyarakat Indonesia dalam mempelajari Bahasa Mandarin semakin meningkat. Berkembang pesatnya Bahasa Mandarin di dunia menjadikan sekolah-sekolah di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) memunculkan mata pelajaran Bahasa Mandarin, sehingga kebutuhan guru Bahasa Mandarin di Indonesia semakin lama semakin meningkat.

Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor yang mendukung berlangsungnya pembelajaran efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang sangat

diperlukan dalam pengajaran untuk jembatan antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, begitu juga dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fadilah (2023) yang menjelaskan bahwa Media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh guru atau tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai atau tidak sesuai secara langsung mempengaruhi efek pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Surya (2016), yang menjelaskan bahwa optimalisasi media pembelajaran yang rasional dapat secara efektif meningkatkan efek pengajaran dan mencapai tujuan pengajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rohmah (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media pengajaran yang optimal menjadi perhatian penting seiring dengan berkembangnya reformasi kurikulum Pendidikan internasional. Guru bertugas menyusun materi dan mempersiapkan media

yang selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan ajar dan alat bantu dalam mengajar Bahasa Mandarin, terutama pengajaran Bahasa Mandarin di Indonesia yang masih sangat terbatas ketersediaan bahan ajar dan mediana. Menurut Sunardi (2021), pemanfaatan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar oleh guru menunjukkan bahwa guru telah melakukan perencanaan dalam melakukan pengajaran di kelas. Dengan kemampuan guru membuat media Bahasa Mandarin dengan baik, guru dapat membuat media yang tepat dan sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan siswa pada tiap jenjang sekolah.

Media pembelajaran Bahasa Mandarin saat ini masih terbatas yang sebagian besar hanya tersedia dalam Bahasa Mandarin. Media pembelajaran dengan versi full Bahasa Mandarin kurang cocok untuk diterapkan kepada siswa dengan kemampuan dasar. Dalam pengajaran bahasa Mandarin oleh guru-guru SMA diperlukan media pembelajaran bahasa Mandarin yang sesuai, agar pengajar atau guru dapat mentransfer ilmu bahasa Mandarin kepada siswa dengan baik. Penggunaan media atau bahan ajar yang tepat dan sesuai setiap jenjangnya dimaksudkan untuk mempermudah guru-guru dalam menjelaskan materi dan mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Mandarin. Tujuan umum pengabdian ini adalah untuk mengatasi kendala media pembelajaran bahasa Mandarin yang sangat terbatas dan menambah referensi media belajar bahasa Mandarin dengan cara melatih guru-guru Bahasa Mandarin untuk merancang dan merancang sebuah media interactive learning 交互式学习媒体 untuk mendukung pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah-sekolah se-Malang Raya.

Pengabdian pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体 bagi guru-guru Bahasa Mandarin Se-Malang Raya ini diharapkan dapat menjadikan guru sebagai

pendidik mampu menyusun media interactive 交互式学习媒体 yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa pada tiap jenjangnya, selain itu dapat menjadikan guru lebih percaya diri dan mampu menggali potensi untuk peningkatan mutu pendidikan. Para pendidik mampu mengembangkan kreativitas dalam hal perkembangan teknologi yang ada pada saat ini. Training ini diharapkan mampu memberikan manfaat terbentuknya forum pembelajaran guru yang akan memfasilitasi kegiatan peningkatan kompetensi dan kreatifitas guru.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu metode pembimbingan. Menurut Knight (2018), *instructional coaching* atau pembimbingan instruksional adalah salah satu pendekatan paling efektif dalam pengembangan profesional guru. Guru-guru bahasa Mandarin se-Malang Raya dibimbing untuk membuat dan Menyusun media interactive learning 交互式学习媒体.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim pelaksana pelatihan menentukan waktu pelaksanaan pelatihan dan materi yang disampaikan saat pelatihan, mengkomunikasikan kepada guru Bahasa Mandarin di sekolah-sekolah yang menjadi mitra pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体. Menyosialisasikan kegiatan pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体 kepada guru-guru Bahasa Mandarin se-kota Malang. Menurut Daryanto (2013), pelatihan tanpa perencanaan yang sistematis akan menghasilkan program yang tidak fokus dan sulit diukur keberhasilannya. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan harus didasarkan pada analisis kebutuhan (need assessment) agar materi dan metode yang digunakan benar-benar relevan dengan konteks dan permasalahan yang dihadapi guru.

2. Pelaksanaan pelatihan pengembangan media interactive learning 交互式学习媒体

Pada tahap awal, guru-guru diberikan pengarahan tentang pentingnya dan manfaat media interactive learning 交互式学习媒体 dalam pengajaran bahasa Mandarin, Memperkenalkan media interactive learning 交互式学习媒体 bahasa Mandarin sebelum menginjak ke tahapan penjelasan materi, guru akan diberikan penjelasan secara detail mengenai media 数字教材.

- a. Menjelaskan Langkah-langkah atau tahapan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体. Pada tahap ini pemateri menjelaskan mengenai langkah-langkah pembuatan media 数字教材 secara langsung kepada guru guru bahasa Mandarin. Guru guru diwajibkan memperhatikan penjelasan materi media interactive learning 交互式学习媒体, sehingga nanti nya guru-guru akan memahami langkah membuat media interaktif.
- b. Guru mempraktekan secara langsung. Setelah guru memahami langkah pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体, guru-guru di perkenankan untuk mencoba mencoba membuat media interactive learning 交互式学习媒体 secara mandiri dengan materi yang ditentukan.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menentukan apakah pelatihan berjalan dengan lancar sekaligus mencari kekurangan dan kelebihan untuk dijadikan refleksi diri salam melakukan pelatihan selanjutnya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Mulyasa (2013) yang menyatakan bahwa evaluasi pelatihan guru merupakan proses sistematis untuk mengetahui efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi profesional guru. Evaluasi harus dilakukan secara menyeluruh, baik dari sisi input (peserta dan sumber daya), proses (pelaksanaan pelatihan), maupun output dan

outcome (hasil dan dampak pelatihan).Evaluasi program dilakukan melalui dua metode, yaitu observasi dan penyebaran angket. Angket disebarakan kepada para peserta setelah pelatihan berakhir guna mengetahui tingkat pemahaman, kepuasan, serta efektivitas keseluruhan pelatihan. Angket ini bertujuan untuk memperoleh masukan terkait pengalaman peserta selama mengikuti pelatihan. Di samping itu, proses observasi juga dilaksanakan selama kegiatan pelatihan berlangsung untuk mengamati sejauh mana peserta memahami materi yang disampaikan dan menilai kualitas media interaktif yang mereka hasilkan. Dalam konteks pengembangan profesional guru, Avalos (2022) menegaskan bahwa evaluasi yang melibatkan refleksi peserta terhadap pengalaman belajar mereka akan meningkatkan kesadaran profesional dan memperkuat komitmen terhadap pembelajaran berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Manuskrip Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut.

I. Perencanaan Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体 yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

- a. Tim menentukan waktu pelaksanaan pelatihan dan materi yang disampaikan saat pelatihan.
- b. Mengkomunikasikan kepada guru Bahasa Mandarin di sekolah-sekolah yang menjadi mitra pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体. Pada tahap ini, tim pelaksana pelatihan menghubungi ketua MGMP Bahasa Mandarin kota Malang untuk berkoordinasi membahas kelanjutan kegiatan pelatihan.

c. Menyosialisasikan kegiatan pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体 kepada guru-guru Bahasa Mandarin se-kota Malang. Sosialisasi dilaksanakan secara daring menggunakan media zoom. Setelah tahap sosialisasi, tim pelaksana menyebarkan angket untuk menjangkau informasi ketersediaan guru-guru Bahasa Mandarin sekota Malang mengikuti pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体 serta permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran khususnya pada masa pandemi saat ini.

II. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa implementasi Program yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi zoom pada tanggal 13 dan secara luring di Universitas Negeri Malang pada 17 Juni 2025. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut.

Pertemuan pertama (13 Juni 2025)

a. Mejlaskan pentingnya Media pembelajaran
Sebelum menuju ke tahapan penyampaian materi, guru akan diberikan penjelasan secara detail mengenai pentingnya media pembelajaran. Penjelasan tentang media pembelajaran dibutuhkan agar guru-guru Bahasa Mandarin menyadari pentingnya menggunakan media pembelajaran yang tepat.

b. Menjelaskan media interactive learning 交互式学习媒体 menggunakan aplikasi Genially

Pada tahap ini pemateri menjelaskan mengenai jenis-jenis media interactive learning 交互式学习媒体. Penjelasan jenis-jenis media interactive learning 交互式学习媒体 ditujukan agar guru-guru Bahasa Mandarin memahami apa itu media interactive learning 交互式学习媒体, jenis-jenis media interactive learning 交互式学习媒体. Pada tahap ini narasumber memberikan bimbingan dan pelatihan terkait dengan cara pembuatan media interactive

learning 交互式学习媒体 dengan menggunakan aplikasi Genially serta fitur-fitur yang bisa digunakan kepada guru-guru Bahasa Mandarin se-kota Malang.

c. Sesi Tanya jawab.

Pada tahap ini peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai kendala-kendala yang dihadapi dalam membuat media interactive learning 交互式学习媒体, serta berbagi pengalaman tentang kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah. Menurut Sanjaya (2010), tanya jawab dalam kegiatan pelatihan merupakan bentuk komunikasi dua arah yang efektif untuk membangun pemahaman mendalam. Dengan adanya interaksi tersebut, pelatih dapat mengetahui sejauh mana peserta memahami materi, serta mendeteksi bagian-bagian yang perlu dijelaskan ulang.

Berikut dokumentasi saat pelatihan berlangsung:



Gambar 1. Foto pelatihan secara online

Pertemuan kedua (17 Juni 2025)

1. Tahap praktek membuat media interactive learning 交互式学习媒体.

Pada tahap ini guru-guru Bahasa Mandarin menentukan materi apa yang akan diajarkan dan praktek membuat media interactive learning 交互式学习媒体 menggunakan aplikasi Genially sesuai dengan materi yang dipilih. Pendapat ini diperkuat oleh Chen, Chai, & Lim (2021) yang menyebutkan bahwa pelatihan guru berbasis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) sangat penting dalam

mengintegrasikan teknologi secara bermakna dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, guru yang dilatih untuk merancang interactive learning media berbasis Genially telah menunjukkan integrasi aspek teknologi (Genially), pedagogi (desain aktivitas interaktif), dan konten (materi pembelajaran bahasa Mandarin) secara optimal. Praktek membuat media interactive learning 交互式学习媒体 menggunakan aplikasi Genially ini dilakukan dengan alokasi waktu 90 menit.

2. Mempresentasikan media interactive learning 交互式学习媒体 yang telah dibuat.

Pada tahap ini setiap guru bahasa Mandarin menunjukkan media media interactive learning 交互式学习媒体 yang telah dibuat menggunakan Genially, serta meminta peserta lain mencoba memainkan media tersebut. Menurut Desimone & Garet (2015), pelatihan yang efektif harus bersifat aktif, berkelanjutan, dan kontekstual, serta memberi kesempatan pada guru untuk menerapkan pengetahuan baru dalam konteks pekerjaan mereka. Hal ini tercermin dalam kegiatan pelatihan yang tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga memberikan praktik langsung dan bimbingan dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 2. Foto pelatihan secara *Offline*

Evaluasi

Setelah pelatihan selesai, tim melaksanakan menyebarkan angket untuk diisi oleh peserta pelatihan. Berdasarkan observasi dan hasil angket yang dikumpulkan dari para

guru peserta pelatihan, diketahui bahwa sebagian besar peserta pelatihan sangat senang dan puas dengan kegiatan pelatihan pembuatan media interaktif (交互式学习媒体 ini. Dari sisi evaluasi pelatihan, Dixon et al. (2020) menekankan pentingnya participant voice dalam menilai keberhasilan pelatihan guru. Pengumpulan umpan balik melalui angket dan sesi refleksi merupakan praktik yang tidak hanya mendukung pengembangan pelatihan selanjutnya, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan agency guru sebagai praktisi yang reflektif dan adaptif. Berdasarkan hasil angket, guru-guru mengaku mudah memahami materi yang disampaikan oleh pemateri serta merasa lebih percaya diri dalam mengaplikasikan materi pelatihan ke dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif (交互式学习媒体). Secara umum, mayoritas peserta memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体 sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang bahan ajar digital. Pelatihan ini juga berperan penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri guru serta mendorong mereka untuk lebih aktif mengembangkan potensi diri demi peningkatan kualitas pendidikan. Selama pelaksanaan pelatihan, tampak jelas antusiasme para guru Bahasa Mandarin yang menjadi peserta. Mereka secara aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, termasuk mempraktikkan pembuatan media interactive learning 交互式学习媒体 berdasarkan materi yang telah disampaikan. Selain itu, para peserta juga menunjukkan keterlibatan aktif melalui berbagai pertanyaan dan diskusi selama sesi tanya jawab. Oleh

karena itu, pelatihan ini dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan guru Bahasa Mandarin dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Lebih jauh, pelatihan ini diharapkan dapat mempererat hubungan dan komunikasi antar guru Bahasa Mandarin. Dengan terjalannya interaksi tersebut, pelatihan lanjutan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Mandarin di masa depan dapat terus melibatkan para guru Bahasa Mandarin di tingkat SMA se-Malang Raya melalui forum MGMP.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Kegiatan pelatihan ini didanai oleh Hibah Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Penulis atau peneliti berterima kasih kepada asisten peneliti atas upaya yang dilakukan dalam membantu pelaksanaan kegiatan pelatihan ini baik dalam pengumpulan data maupun transkripsi data. Selain itu, penulis berterima kasih kepada keluarga, staf sekolah, para guru Bahasa Mandarin, siswa, dan kolega atas partisipasi dan dukungannya dalam membantu terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Avalos, B. (2022). Teacher professional development in the Global South: Sustained collaboration and reflexive practice. *International Journal of Educational Development*, 90, 102574.
- Chen, W., Chai, C. S., & Lim, C. P. (2021). A review of TPACK research with teacher professional development. *Educational Technology & Society*, 24(1), 11–27.
- Darling-Hammond, L., Hyster, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective Teacher Professional Development*. Palo Alto, CA: Learning Policy Institute.
- Daryanto. (2013). *Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dixon, M., Dixon, R., & Johansson, M. (2020). Evaluating teacher professional learning: Developing confidence and competence. *Professional Development in Education*, 46(5), 803–818.
- Fadilah, A., Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Knight, J. (2018). *The Impact Cycle: What Instructional Coaches Should Do to Foster Powerful Improvements in Teaching*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohmah, Mitah. (2016). *Pengembangan Media "Kurze Marchen" Berbasis Android untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Pada Kelas XII Bahasa SMA Negeri 3 Madiun*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sma Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(1), 29–34.
- Surya, Sonya. (2016). *Pengembangan Media Kartu Domino untuk Pembelajaran Gramatika Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Taman Harapan Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Xuming, N. (2013). *中国概况 China Overview*. Beijing Language and Culture University Press北京语言大学出版社.