

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aktivitas yang bermanfaat untuk memberikan perubahan terhadap siswa dan memberikan dampak terhadap perkembangan pada sikap maupun pengetahuan. Pendidikan yang diterima oleh anak merupakan dasar untuk membentuk kemampuan berpikir yang mengikuti arus perkembangan yang berkaitan erat dengan teknologi. Menurut Dewey(2003:9), pendidikan adalah pekerjaan dalam menggembleng kepandaian pertama secara pemikiran dan emosional ke arah lingkungan dan kearah setiap individu. Menurut Heineich(1999:8) mengemukakan bahwa belajar adalah proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar diperlukan pemilihan, penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi siswa dengan lingkungannya.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, 2007:3). Sejalan dengan hal tersebut, Dimiyati dan Mudjiono (2011:62) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Karena hal tersebut, dalam proses pembelajaran tenaga pendidik perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pendidik, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan tenaga pendidik yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran tersebut sehingga membawa keberhasilan pencapaian target

belajar. Target belajar tersebut dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar.

Di dalam dunia pendidikan di Indonesia, mulai tahun 2002 Depdiknas memulai penggunaan bahasa mandarin sebagai pilihan bahasa asing dalam kurikulum pendidikan nasional. Pelajaran Bahasa Mandarin diajarkan di sekolah dengan tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mampu menguasai dan menggunakan dengan baik Bahasa Mandarin, baik lisan maupun tulisan, (2) Memiliki kesadaran bahwa Bahasa Mandarin juga merupakan salah satu bahasa internasional yang banyak digunakan dalam masyarakat global, (3) Membuka wawasan peserta didik, bahwa dengan belajar Bahasa Mandarin mereka juga akan memperoleh pengetahuan tentang budaya dan tradisi masyarakat China.

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang sulit untuk dipelajari dan dipahami. Sehingga mempelajari bahasa Mandarin tidak cukup membaca dan menghafalkan seperti mata pelajaran eksakta tetapi perlu pemahaman yang kuat terhadap materi dasar bahasa Mandarin (Maylana, 2018). Hal tersebut disebabkan karena penyampaian materi bahasa Mandarin dasar diperlukan audio sebagai peraga contoh dari pelafalan dalam bahasa Mandarin khususnya dalam materi *phonetic* dan nada. Sedangkan dalam materi goresan diperlukan suatu tampilan animasi sebagai peraga arah goresan dalam karakter. Selain pembelajaran menuliskan karakter mandarin serta pelafalan kosa kata, biasanya pembelajaran juga diikuti dengan tema tertentu pada setiap bab. Pada penelitian ini, hasil observasi awal menunjukkan pada topik bab 我们应该庆祝一下 (kita harus merayakannya), telah ditemukan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pada bab tersebut, terkhusus kesulitan untuk memahami bagaimana menggunakan kosa kata ke dalam kalimat bahasa Mandarin (kemampuan menulis), diikuti dengan metode pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan. Dengan kata lain,

pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan metode pembelajaran tanpa media bantu kurang efektif jika diterapkan pada mata pelajaran bahasa Mandarin (Sadiman, 2019).

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi dan digunakan sebagai alat pemersatu manusia. Bahasa merupakan alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi. Selain sebagai sarana komunikasi, bahasa juga berperan sebagai sarana untuk menunjukkan identitas diri. Melalui bahasa, semua orang dapat menunjukkan sudut pandangnya, pemahaman atas suatu hal, asal usul bangsa dan negaranya, pendidikan, bahkan sifat seseorang. Bahasa menjadi cermin diri, baik sebagai bangsa maupun sebagai diri sendiri (NOFCL, 2019).

Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang wajib bagi siswa kelas X sampai kelas XII di SMA Swasta Santo Thomas 1 Medan. Materi yang diajarkan mulai dari level dasar, menengah, hingga lanjut sehingga penyampaian materi ajar pengenalan bahasa Mandarin dasar harus benar-benar dapat diserap dan dipahami siswa. Berdasarkan hasil observasi di SMA Santo Thomas 1 Medan, peneliti menemukan permasalahan yang dialami oleh siswa, yakni (1) siswa masih kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin dan menuliskan kalimat dalam Bahasa Mandarin, (2) tidak semua siswa memiliki aplikasi *smartphone* yang memudahkan belajar bahasa Mandarin, (3) ketika guru mengajar, sebagian siswa masih kurang memperhatikan dan banyak yang masih mengobrol sendiri, mengantuk dan ada pula yang tidak memperhatikan, (4) ketika diberi tugas rumah, siswa sering tidak mengerjakan, (5) siswa lebih aktif dan semangat ketika pembelajaran bernuansa permainan. Berdasarkan Observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di SMA Santo Thomas 1 Medan dengan guru mata pelajaran Bahasa Mandarin dari hasil ujian semester kelas XI masih ditemui siswa yang memperoleh nilai yang setara dengan Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini dapat dipresentasikan dalam tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Rekapitulasi Dokumen Hasil Belajar Bahasa Mandarin pada topik 我们应该庆祝一下 (kita harus merayakannya)

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase(%)
1	80-85	4	12
2	75-79	5	15
3	69-74	7	21
4	65-69	7	21
5	60-64	4	12
6	55-59	1	3
7	50-54	4	12
	Jumlah	32	100

Sumber : daftar kumpulan nilai siswa kelas XI Santo Thomas 1 (2023)

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan dari 32 siswa hanya 9 orang siswa yang nilainya tuntas atau melampaui nilai ketuntasan (KKM=75) atau 28,125% siswa, sisanya sebanyak 23 siswa atau 71,875% memiliki nilai yang belum tuntas. Dari permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan adanya media yang dapat mengatasi permasalahan. Media yang dapat mempermudah siswa untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin, dapat mempermudah siswa menulis, membaca, menghafal dan membuat kalimat dari kosakata yang dipelajari serta membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman siswa. SMA Santo Thomas ini memiliki fasilitas yang cukup mumpuni dimana sekolah ini memberi ruang kepada guru untuk memanfaatkan fasilitas sekolah yang memiliki peralatan multimedia yang cukup lengkap.

Untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta untuk mengatasi proses pembelajaran yang kurang menarik, monoton, dan membosankan, maka perlu adanya pengembangan pada berbagai media pembelajaran yang tentunya harus kreatif dan inovatif. Maka dari itu, peran media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk mengatasi kebosanan siswa. Perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan karena

pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi melalui penggunaan media pembelajaran (Hujair, 2019). Pengembangan media diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan media. Pemanfaatan media seperti multimedia interaktif merupakan solusi dalam memudahkan siswa mempelajari materi (Armansyah, 2019). Multimedia interaktif adalah suatu media yang terdiri gambar, suara, dan bahan-bahan video yang disajikan di bawah kontrol komputer untuk peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya melihat gambar dan mendengar suara tetapi juga membuat respon aktif. Respon tersebut mempengaruhi kecepatan dan urutan penyajian materi pembelajaran (Heinich et al, 2002).

Media interaktif yang mulai terkenal dan sangat digemari sekarang ini adalah dengan menggunakan program *macromedia flash*. Teknik operasional yang mudah dengan memanfaatkan program *macromedia flash* memiliki banyak fitur dan animasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu masalah pelafalan dan kesulitan menuliskan huruf mandarin (hanzi) dan membuat kalimat menggunakan kosakata dalam bahasa mandarin diminimalisasi dengan adanya fitur suara (audio) dan animasi pada program tersebut.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian terkait pada ragam bidang pembelajaran. Penggunaan media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Sudirohusodo, 2019). Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan aktivitas baca peserta didik secara signifikan. Selain itu media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan positif terhadap keingintahuan peserta didik untuk belajar lebih dalam (Rahmat, 2018). Media interaktif dinyatakan efektif dan dapat membantu peserta didik dalam proses belajar bahasa Mandarin (Anisah, 2017). Namun hingga saat ini belum ada yang mempublikasikan keterujian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa mandarin pada kompetensi melakukan percakapan dengan menanyakan kepada orang dalam melakukan perayaan.

Sehubungan dengan itu maka perlu dilakukan penyelidikan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa mandarin pada kompetensi melakukan percakapan dengan menanyakan kepada orang dalam melakukan perayaan, dengan salah satu indikator pencapaian adalah menunjukkan penulisan karakter mandarin dengan tujuan siswa dapat menuliskan karakter maupun kalimat dalam bahasa mandarin. Penelitian ini penting dilakukan karena melalui penggunaan multimedia interaktif, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Media pembelajaran yang akan dikembangkan sejalan dengan dukungan dari sikap penerimaan guru. Para guru juga setuju penggunaan multimedia interaktif sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa mandarin. Selanjutnya akan dilakukan percobaan menguji kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa mandarin pada kompetensi melakukan percakapan dengan menanyakan kepada orang dalam melakukan perayaan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tenaga pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal selama proses pembelajaran berlangsung, dan peserta didik belum memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia sebagai sumber belajar.
2. Pembelajaran yang cenderung pasif dan kurang interaktif yang menyebabkan siswa mudah bosan dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Mandarin.
3. Kurangnya variasi media dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

4. Pemanfaatan sumber dan sarana belajar yang ada di sekolah belum digunakan secara optimal.
5. Peserta didik belum mendapatkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik dengan menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan zaman.
6. Kurangnya kemampuan tenaga pendidik dalam mengembangkan media dan sumber belajar yang tersedia sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Materi pelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis dan membaca kalimat dalam bahasa mandarin
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash 8*
- c. Analisis kebutuhan hanya dilakukan pada kelas XIIPS di SMA Santo Thomas 1 Medan

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dibahas adalah:

- a. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada kemampuan berbahasa mandarin di kelas XI SMA Santo Thomas 1 Medan?

- b. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa mandarin di kelas XI SMA Santo Thomas 1 Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mandarin di kelas XI SMA Santo Thomas 1 Medan.
- b. Untuk mengetahui media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa mandarin di kelas XI SMA Santo Thomas 1 Medan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penulis berharap dalam penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

#### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajarn khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran bahasa mandarin multimedia interaktif.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, pengelola, pengembangan lembaga pendidikan.
- c. Diharapkan melalui penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dimasa yang akan datang.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Media yang dirancang mengenai pembelajaran bahasa mandarin layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah menengah atas.



- b. Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran kepada siswa sehingga dapat merancang suatu media pembelajaran yang menarik untuk siswa.

