

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa punya peran yang begitu krusial dalam kehidupan kita. Pemerintah juga menekannya dalam kebijakan politik bahasa di Indonesia. Pemerintah tidak hanya menekankan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa daerah, tetapi juga penggunaan bahasa asing lainnya, seperti bahasa Mandarin. Meskipun sempat dilarang pada tahun 1975, kini bahasa Mandarin semakin diakui sebagai bahasa dengan pengaruh besar secara global. Rumusan Kebijakan Bahasa Nasional dalam Seminar Politik Bahasa tahun 1999 menegaskan bahwa pengajaran bahasa asing, termasuk bahasa Mandarin, menjadi salah satu prioritas dalam pendidikan (Sutami Hermina, 2016). Dengan meningkatnya hubungan diplomatik dan ekonomi antara Indonesia dan Tiongkok, penguasaan bahasa Mandarin menjadi keterampilan berharga, baik dalam dunia akademik maupun profesional.

Pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Mandarin, di Indonesia semakin merupakan aspek vital guna mengasah kapabilitas bersaing pemuda di tingkat global. Pada rentan umur 6 hingga 12 tahun, yang merupakan masa sekolah dasar, anak-anak berada pada periode perkembangan kognitif yang optimal, di mana mereka lebih mudah menyerap materi pelajaran, termasuk bahasa asing. Hal ini seiringan dengan pendapat Zakiah (2024), bahwa pada usia tersebut, kemampuan otak anak untuk belajar dan memahami informasi baru berada dalam kondisi yang sangat baik, sehingga pengenalan bahasa asing sejak dini dapat memberikan dampak positif dalam perkembangan kemampuan berbahasa mereka.

Meskipun sudah banyak sekolah dasar yang telah menambahkan bahasa Mandarin dalam kurikulum mereka, tantangan dalam pengajaran keterampilan berbicara masih menjadi hambatan yang perlu diatasi. Salah satu hal krusial yang menjadi kendala pembelajaran bahasa Mandarin adalah metode pengajaran yang

masih cenderung konvensional. Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan hafalan, yang sering kali membuat siswa pasif dan kurang percaya diri dalam berbicara. Dominasi guru dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara secara aktif. Hal ini berakibat pada rendahnya keterampilan berbicara siswa, karena mereka tidak terbiasa menggunakan bahasa Mandarin dalam komunikasi sehari-hari (Mahaputra dkk., 2016). Selain itu, pelafalan dan intonasi dalam bahasa Mandarin yang berbeda dari bahasa Indonesia juga menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Guna mengatasi hambatan tersebut, dibutuhkan suatu pendekatan pengajaran yang bersifat lebih atraktif dan mampu mengondisikan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang mungkin diimplementasikan ialah teknik bermain peran (*role playing*). Ini menjadi pendekatan yang memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata. Dengan memainkan peran tertentu, siswa dapat lebih aktif dalam menggunakan bahasa Mandarin, sehingga mereka lebih mudah menginternalisasi kosakata dan struktur bahasa yang dipelajari. Selain itu, metode *role playing* juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta interaktif (Bahtiar Reza, 2019). Beberapa penelitian sebelumnya telah memaparkan bahwa pendekatan pengajaran dengan metode *role playing* dinyatakan efektif sebagai peningkat keterampilan berbicara peserta didik. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih berwarna dan tidak kaku, karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas komunikasi. Mereka dapat mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, serta memahami penggunaan bahasa dalam konteks yang lebih nyata. Akhirnya, metode *role playing* tidak hanya menguatkan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa, namun juga membangun kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Mandarin (Bahtiar Reza, 2019).

SDK Kalam Kudus III Jakarta telah menambahkan bahasa Mandarin sebagai salah satu pelajaran sejak kelas 1 SD. Namun, dalam praktiknya, masih

dirasakan oleh siswa kelas 2 dalam berbicara bahasa Mandarin adalah kesulitan, terlebih kesulitan dalam hal pengucapan atau pelafalan dan perbendaharaan kosakata. Hal ini menjadi pemapar bahwa metode pengajaran disekolah yang digunakan dalam pembelajaran masih perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik terutama dalam kemampuan berbicara. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas 2 SDK Kalam Kudus III Jakarta. Dengan melakukan pendekatan ini, sangat diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konstektual berbicara bahasa Mandarin dan melatih kepercayaan diri siswa serta pelafalan dalam berbicara bahasa Mandarin.

Pemilihan siswa kelas 2 sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan perkembangan usia mereka yang unik. Menurut Wood (2007), anak usia 7 tahun umumnya menunjukkan sikap serius, berhati-hati, dan tidak suka melakukan kesalahan, namun pada saat yang sama mulai mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam kelompok kecil. Mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang memberi rasa aman, struktur yang jelas, dan kesempatan untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan. Oleh karena itu, penerapan metode *role playing* yang dirancang secara terarah dan berpasangan dapat menjadi strategi yang sesuai untuk membantu mereka membangun keberanian berbicara dan menggunakan bahasa secara bertahap dalam situasi yang aman dan mendukung.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian secara lebih mendalam pada efektivitas pendekatan pembelajaran *role playing* dalam mendukung peningkatan kemampuan berbicara bahasa Mandarin, khususnya bagi peserta didik kelas 2 SDK Kalam Kudus III Jakarta yang merupakan pembelajar pemula di tingkat dasar. Pemilihan kelas 2 sebagai subjek penelitian bukan tanpa alasan, mengingat pada usia ini siswa sedang berada dalam fase perkembangan bahasa yang aktif, penuh rasa ingin tahu, serta memiliki daya tangkap yang baik terhadap stimulasi komunikatif dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Pembelajaran dirancang secara tematik, disesuaikan dengan karakteristik usia dan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar, sehingga penyampaian materi terasa lebih kontekstual dan mudah dipahami. Adapun penilaian difokuskan pada aspek keterampilan lisan, yang mencakup empat komponen utama yaitu pelafalan, kelancaran berbicara, penguasaan kosakata, serta ketepatan penggunaan struktur kalimat dalam bahasa Mandarin. Keempat aspek ini dipilih karena merupakan indikator penting dalam menilai sejauh mana kemampuan berbicara siswa berkembang dalam konteks bahasa asing yang baru dipelajari.

Lebih dari sekadar melihat hasil akhir, penelitian ini juga bertujuan untuk menelaah bagaimana metode *role playing* dapat menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan mendekati realitas, di mana siswa dapat mempraktikkan bahasa target dalam suasana yang lebih alami, interaktif, dan bermakna. Diharapkan melalui simulasi peran yang dilakukan secara konsisten, siswa tidak hanya menjadi lebih terbiasa menggunakan bahasa Mandarin secara aktif, tetapi juga mengalami peningkatan kepercayaan diri dan kesiapan untuk berkomunikasi dalam berbagai situasi.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa yang komunikatif, interaktif, dan relevan dengan dunia siswa. Lebih jauh lagi, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan dalam pengembangan model pembelajaran bahasa asing yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar, sehingga proses pembelajaran tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan membekas dalam jangka panjang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Metode pengajaran yang monoton seperti penjelasan satu arah membuat siswa bosan dan tidak terlibat aktif.

2. Kesulitan berbicara siswa disebabkan sedikitnya kesempatan berlatih berbicara dan berlatih kepercayaan diri siswa, karena belum tercapainya metode pengajaran yang tepat.
3. Pendekatan belajar terlalu berpusat pada guru sehingga kurangnya partisipasi aktif dari setiap siswa.

### 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkatan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas 2 SDK Kalam Kudus III Jakarta sebelum diterapkannya metode pengajaran *role playing*?
2. Bagaimana efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas 2 SDK Kalam Kudus III Jakarta?
3. Faktor pendukung apa saja yang mempengaruhi efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas 2 SDK Kalam Kudus III Jakarta?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan penerapan metode *role playing* di kelas 2 SDK Kalam Kudus III Jakarta untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Mandarin.
2. Menganalisis efektivitas metode *role playing* di kelas 2 SDK Kalam Kudus III Jakarta untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Mandarin.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Mandarin di kelas 2 SDK Kalam Kudus III Jakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pengembangan teori pengajaran bahasa Mandarin melalui penggunaan metode *role playing*.
- b. Menambah wawasan mengenai pendekatan pembelajaran bahasa Mandarin untuk siswa sekolah dasar.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan referensi bagi guru bahasa Mandarin dalam memilih metode pembelajaran bahasa Mandarin yang cocok dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Mandarin siswa.
- b. Menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa, yang diharapkan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Mandarin siswa.
- c. Menjadi acuan untuk penerapan metode pembelajaran dengan *role playing* dalam konteks bahasa asing selain bahasa Mandarin.