

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki era globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa asing menjadi hal yang cukup penting, salah satu bahasa asing tersebut adalah bahasa Mandarin. Seperti yang dilansir dalam *Tribun news* 2018/03/26, bahasa Mandarin telah menjadi bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris. Sehingga di era globalisasi ini telah membuat masyarakat semakin sadar pentingnya mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Mandarin. Kemampuan dalam mempelajari bahasa asing dijadikan sebagai suatu persiapan demi meningkatkan kompetensi saat memasuki dunia kerja. Kesadaran itu membuat banyak orang Indonesia tertarik bahkan pergi ke negara China untuk mempelajari bahasa Mandarin. Penggunaan bahasa Mandarin di era globalisasi saat ini sangat dibutuhkan guna memperlancar hubungan bisnis, studi, perdagangan dan pariwisata. Ketertarikan masyarakat dalam mempelajari bahasa Mandarin dapat dilihat dari banyaknya lembaga formal maupun non formal yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Mandarin.

Pada saat ini banyak lembaga sekolah mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) memasukkan bahasa Mandarin menjadi pelajaran wajib atau sebagai eStrakulikuler di sekolah.

Dalam mempelajari suatu bahasa, khususnya bahasa Mandarin, diperlukan penguasaan yang baik dan benar dalam mengenal kosakata, karena dalam kehidupan berbahasa seseorang, penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa (Tarigan, 1992 :40). Pada tingkat sekolah dasar, penguasaan dalam mengenal kosakata yang baik akan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh anak-anak, maka kemampuan dalam merangkai

kalimat pun akan semakin baik. Begitupun dalam mempelajari bahasa Mandarin semakin banyak kosakata atau karakter *hanzi* yang dikenali oleh pelajar, maka akan semakin mudah juga dalam merangkai kalimat dan kemampuan berbahasanya pun akan semakin berkembang. Kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa (Burhan Nurigiyantoro 2001: 213). oleh sebab itu dalam pembelajaran bahasa, anak-anak dituntut untuk bisa mengenal dan menguasai kosakata lebih banyak. Dengan berkembangnya kemampuan pelajar dalam mengenal dan menggunakan kosakata, maka secara tidak langsung bakat dan minat untuk terus belajar bahasa Mandarin akan semakin maju dan berkembang.

Pengetahuan dalam mengenal kosakata khususnya kosakata *hanzi*, sangat memiliki peranan penting dalam mempelajari bahasa Mandarin. Akan tetapi, dalam mempelajari kosakata *hanzi* ini, tidak sedikit siswa atau pelajar mengalami kesulitan dalam mengenal bahkan mengingat tulisan *hanzi* yang baru dipelajari salah satu contoh adalah Siswa Sekolah Dasar (SDS) tingkat 5 Tambun Selatan. Banyak dari antara mereka yang merasa kesulitan dalam mengenal dan mengingat kosakata *hanzi*. Hal ini bisa terlihat saat memasuki materi baru juga saat mengerjakan latihan soal yang berhubungan dengan *hanzi*. Tidak sedikit siswa yang sudah mengikuti pembelajaran tersebut belum dapat membaca dan mengenal *hanzi* yang telah dipelajari. Tidak sedikit dari mereka yang merasa jenuh, bosan, ngantuk bahkan izin keluar masuk kelas dengan alasan buang air kecil disaat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga pada saat mengerjakan latihan soal, banyak dari mereka yang mengalami kesusahan dalam mengerjakannya. Apabila selama proses pembelajaran selalu dalam situasi tersebut, maka akan sangat mengganggu proses belajar mengajar.

Masing-masing Siswa mempunyai karakteristik dan gaya belajar yang berbeda satu dengan yang lainnya dalam mempelajari suatu bahasa. Untuk mengatasi perbedaan tersebut maka usaha

yang dilakukan oleh seorang pengajar atau guru adalah mencari teknik atau cara yang tepat agar materi atau kosakata yang disampaikan dapat dengan mudah, cepat diingat dan dipahami oleh pelajar atau murid (dalam Hamzah B Uno, 2009:2). Teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai. Salah satu cara untuk bisa membantu pelajar dalam mengenal dan mengingat kosakata ialah menggunakan media pembelajaran sebagai alat dalam membantu menyampaikan materi pelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran yang bertujuan untuk membangkitkan motivasi dan memberikan rangsangan belajar pada siswa. Tidak hanya untuk mudah kenal dan diingat, tetapi juga bisa menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa senang, santai dan bisa menikmati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pemakaian media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar, bahkan membawa pengaruhpengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2009:15). Dengan memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi, maka tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu daya ingat adalah media gambar bentuk *Memory-Spiel* (dalam Urrahmah Aulia2016:4). *Memory-Spiel* ini adalah media yang menggunakan kartu bergambar sebagai sebuah cara untuk menyampaikan tujuan dan maksud agar siswa dapat dengan mudah mengingat dan mengerti kosakata baru yang sedang dipelajari dalam situasi yang menarik tidak menjenuhkan, atau membosankan. Permainan *Memory-Spiel* terdiri dari beberapa kartu bergambar yang masing-masing mempunyai dua gambar yang sama. Kartu-kartu tersebut kemudian diacak, lalu kartu-kartu tersebut diletakkan di atas meja secara terbalik. Cara bermain dengan membuka dua kartu, jika pemain membuka dua kartu yang

bergambar sama maka pemain bisa membuka kartu yang lain, tapi jika pemain tidak membuka kartu yang bergambar sama maka pemain harus ganti dengan pemain yang lainnya.

Dengan menggunakan media *Memory-Spiel* diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dalam mengenal setiap kosakata yang baru dipelajari dan sedang dipelajari serta dapat memberikan kontribusi pada guru untuk meningkatkan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian di SDS Bina Pelita Bangsa-Tambun Bekasi karena sekolah tersebut merupakan salah satu Sekolah Swasta yang memasukkan pelajaran bahasa Mandarin dalam kurikulum, dan penulis memilih kelas 5 sebagai subjek penelitian karena kelas 5 adalah kelas yang mengalami kesulitan dalam mengenal dan mengingat kosakata hanzi yang telah dipelajari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa Kelas 5 SDS Bina Pelita Bangsa-Tambun Bekasi mengalami kesulitan dalam mengenal kosakata *Hanzi* bahasa Mandarin.
2. Penggunaan media *Memory-Spiel* untuk membantu siswa kelas 5 SDS Bina Pelita Bangsa-Tambun Bekasi untuk meningkatkan pengenalan kosakata Bahasa mandarin.
3. Respon siswa kelas 5 SDS Bina Pelita Bangsa-Tambun Bekasi dalam menggunakan media *Memory-Spiel*

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian skripsi ini penulis membatasi masalah tentang bagaimana meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengingat kosakata hanzi dengan menggunakan media gambar

(*Memory-Spiel*) dari buku pelajaran 4 好学生华文 *hao xue sheng hua wen* unit 4 halaman 31-33 dengan judul 呜呜呜 *wuwuwu* bagi siswa kelas 5 SDS Bina Pelita Bangsa-Tambun dengan total jumlah 13 anak. Sesuai dengan judul skripsi ini, peningkatan kemampuan mengenal *hanzi* dengan menggunakan media gambar (*Memory-Spiel*) bagi siswa kelas 5 SDS Bina Pelita Bangsa-Tambun.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan di atas, maka masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Sejauh mana kemampuan siswa kelas 5 SDS Bina Pelita Bangsa dalam mengenal *hanzi* dengan menggunakan media gambar *memory spiel* ?;
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap penggunaan media gambar *Memory-Spiel* dalam mengenal kosakata *hanzi* Bahasa Mandarin?
3. Bagaimana respon guru kelas dengan diterapkannya media gambar *memory-spiel* dalam pengajaran Bahasa Mandarin?;

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui apakah media gambar (*Memory-Spiel*) bisa membantu anak-anak khusus bagi siswa kelas 5 SD Tambun, dalam mempelajari dan mengenal kosakata *hanzi*.
2. Untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal kosakata *hanzi* yang telah dipelajari

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis:

- a. Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media gambar (*Memory-Spiel*) dalam mempelajari dan mengenal kosakata baru.
- b. Dapat memperkaya ilmu dan teknik pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Mandarin.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Guru: Dapat menjadi salah satu cara mengajar bahasa Mandarin yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat belajar Mandarin
- b. Bagi Siswa: Dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mempelajari dan mengenal kosakata
- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan teknik pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan minat siswa belajar bahasa Mandarin.