

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan kerangka teori yang menjadi dasar pembahasan setiap variable penelitian. Secara berurutan, kerangka teori yang di paparkan meliputi 1) konsep dan model Pembelajaran kontekstual; 2) pembelajaran aksara Han; 3) pembelajaran melalui Website. Paparan lebih lanjut dari teori dan pandangan-pandangan tersebut adalah sebagai berikut.

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Aksara Han**

###### **a. Penjelasan Singkat**

Karakter China atau yang dikenal dengan Aksara Han ( 汉字 hànzi) merupakan alat komunikasi tulis bangsa Tionghoa yang sudah berumur ribuan tahun. Menurut Han Jiantang dalam buku 《中国文化》 “汉字是记录汉语的文字。汉字对发展中华民族的优秀文化起了重大作用。汉字是世界最古老的文字之一”。

Aksara Han 汉字 merupakan sistem perekam berbentuk bahasa tulis. Aksara Han berperan sangat penting dalam mengembangkan budaya masyarakat Cina. Aksara Han merupakan salah satu sistem penulisan tertua di dunia. (韩鉴堂 Han Jiantang, 1999:19). Aksara Han 汉字 adalah alat perekam literatur sejarah yang mengandung banyak informasi dan ideologi budaya yang jauh lebih awal atau lebih dari catatan sejarah (Tang, 2017). Sementara itu Sun menyatakan bahwa aksara Han dikenal sebagai sistem idiografis dan hiroglif yaitu sistem penulisan tertua di dunia dan masih digunakan hingga saat ini, dimana aksara Han mengalami tahap perubahan penulisan yang berbeda (Linjia Sun, MinLiu, 2014).

Terdapat dua jenis aksara Han yaitu 繁体字 —fántǐ zì” aksara Han tradisional yang memiliki jumlah guratan banyak serta masih digunakan di Jepang, Taiwan, Hongkong dan Korea dan 简体字 —jiǎntǐ zì” aksara Han sederhana yang sudah mengalami evolusi yang dijadikan sebagai salah satu cara untuk memudahkan pemelajar asing belajar bahasa Mandarin (Jiantang, 1999).

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa aksara Han merupakan alat komunikasi tulis yang berbentuk gambar atau simbol yang digunakan oleh bangsa Tionghoa. Setiap aksara Han mewakili bunyi, bentuk dan makna yang masih digunakan sampai saat ini dan berfungsi sebagai bahasa pemersatu bangsa Tionghoa. Aksara Han tidak hanya digunakan oleh bangsa Tionghoa namun, digunakan juga di beberapa negara seperti Korea, Jepang, Taiwan dan Vietnam.

#### **b. Asal Usul Pembentukan Aksara Han**

Aksara Han (汉字 hànzi), yang terdiri dari aksara 汉 hàn yaitu suku Han dan 字 zì yaitu aksara, dalam mitos yang beredar pada masyarakat Tionghoa aksara Han ditemukan oleh Cang jie seorang pegawai istana pada masa Dinasti Han (kaisar Huang) kurang lebih 5000 tahun lalu. Menurut legenda, Cang jie yang bekerja sebagai pejabat penghitung ternak di desa yang memiliki cara untuk mengingat jumlah ternak yaitu dengan menggunakan tali yang diikat simpul, yang kemudian Cang Jie menemukan simbol binatang sesuai jejak kakinya.

Awalnya aksara Han dibentuk piktograf atau berupa gambar yang mirip dengan benda aslinya yang kemudian mengalami evolusi dari bentuk yang rumit menjadi lebih sederhana. Saat ini terdapat 2(dua) jenis aksara Han, yaitu aksara tradisional (繁体字

fántǐ zì) dan aksara sederhana (简体字 jiǎntǐzì). Aksara sederhana merupakan bentuk sederhana dari bentuk aksara tradisional, penyederhanaan tersebut dimaksudkan untuk memudahkan pembelajaran aksara Han.

Zhou Jian dalam bukunya Terobosan Huruf Tionghoa (Jian, 2007) kemudian diperkuat oleh Yang yangtu dalam bukunya 1000 Klasik China (Retnoningsih et al., 2015) menuliskan filolog Tiongkok Xu Shen, melakukan analisis aksara Han yang kemudian membagi kedalam 6 (enam) kategori menurut strukturnya pembentuknya yang dikenal dengan 六书 liù shū yang terdiri dari:

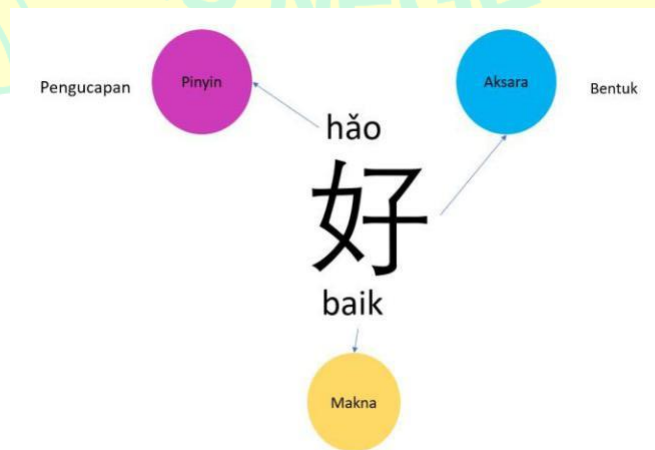
1. Aksara piktoragraf (象形 xiàngxíng) yang merujuk pada ikon (bentuk), ide dan makna. aksara Han merujuk pada ikon misalnya seperti aksara 山 shān yang artinya gunung,
2. Aksara ideograf (指事 zhǐ shì) seperti 拿 ná yang artinya ambil, aksara ini jika di pisahkan komponen-komponennya maka akan terlihat komponen terkecilnya yang terdiri dari komponen 人 rén 'orang/manusia', 口 kǒu 'mulut', dan 手 shǒu 'tangan'. Yang artinya ide untuk 'ambil' melibatkan manusia tangan,
3. Aksara pikto-fonetik (形声 xíngshēng), aksara Han yang terdiri maknanya ditandai oleh bunyi, misal: 江 Jiāng (sungai) , aksara 江 terdiri dari ( 氵 shuǐ) merupakan simbol air yang berfungsi sebagai penanda arti dan ( 工 gōng) sebagai simbol bunyi.
4. Aksara gabungan makna (会意 huìyì) aksara yang unsur pembentuknya adalah makna seperti : 木 (mù pohon/ kayu) , sedangkan 林 (lín hutan) yang terdiri dari 2 pohon.

5. Aksara pinjaman makna (假借 jiǎjiè) misalnya seperti aksara 我 (Wǒ saya), maknanya sebenarnya adalah senjata, namun meminjam makna dari 自 (Zì diri sendiri)
6. Aksara pemindahan fonetik. (专注 zhuānzhù) .



**Gambar 2.1. Aksara Piktograf Gunung**

Dari keenam kategori tersebut aksara piktograf merupakan aksara dasar yang akan dapat membentuk aksara lainnya. 六书 liù shū membantu setiap pelajar agar mudah mengingat dan membaca aksara Han secara sistematis (Linjia Sun, MinLiu, 2014). Aksara Han dapat membentuk cara berpikir, karena awal adanya aksara Han berasal dari cara berpikir menceritakan peristiwa dan menuangkan ide yang bersifat abstrak menjadi bentuk gambar bermakna (Tang, 2017). Untuk dapat membaca aksara Han Zhou Youguang (*Father of Pinyin*) yang membuat sistem romanisasi aksara Han, metode membaca aksara Han dengan romanisasi ini dikenal dengan 拼音 (Pīnyīn), dibuat untuk memudahkan pelajar asing membaca aksara Han. Dalam aksara Han selain bentuk terdapat pula makna dan *pinyin*:



**Gambar 2.2. Aksara Han, *pinyin* dan arti**

### c. Aturan Penulisan Aksara Han

Aksara Han dikenal juga dengan sebutan 方块字 Struktur atau komposisi penulisan aksara Han juga menjadi hal penting , aksara Han terdiri dari struktur tunggal (独体字 dú tǐ zì ) ,jika dituliskan dalam bidang kotak maka bentuknya akan porposional seperti 来, 马 , 月. Aksara dengan struktur gabungan (合体字) terdiri dari 2(dua) atau lebih aksara yang penulisannya terdiri dari: kanan kemudian kiri 好, 谢 ; atas kemudian ke bawah seperti 家 (keluarga) ,意 (arti) ; dari luar, isi dalam kemudian tutup seperti 国 (negara), 床 (kasur) ,起 (bangun;asal), 习(kebiasaan), 同 (sama), 医(dokter), 画 (gambar;lukisan).



**Gambar 2.3 Struktur Penulisan Aksara Han tunggal dan campuran**

Dalam proses penulisan aksara Han, kadang terdapat perbedaan bentuk guratan dari yang telah di perkenalkan sebelumnya, misalnya radikal “木” mù (kayu/pohon) jika digabungkan dengan aksara yang sama maka penulisannya menjadi “林” lín (hutan), lain halnya dengan aksara “火” huǒ (api) ini digabungkan dengan guratan lain dan menghasilkan kosakata baru seperti “热” rè yang artinya —panas, maka

penulisan aksara “火” posisinya berada di bawah. Hal yang wajib diketahui dan menjadi pengetahuan dasar aksara Han adalah mengenai sejarah aksara Han, “六书” liu shu dan cara penciptaan aksara Han zaman sekarang, komponen pembentuk aksara Han, radikal komponen aksara Han, aksara tunggal dan gabungan, evolusi komponen setiap aksaranya serta standarisasi aksara Han (Zhou Jian,2007).

Cara penulisan aksara Han tidaklah sembarang, setiap aksara memiliki cara penulisan yang berbeda, contoh untuk menulis 木 (kayu) penulisannya dimulai dari guratan *héng*, kemudian *shù*, lalu *piē* dan terakhir *nà* Pengajaran aksara Han merupakan hal yang sulit namun menarik dan menantang, karena guru akan menjelaskan asal mula terbentuknya aksara Han tersebut, namun tidak semua karakter aksara bisa semuanya diajarkan pada peserta didik, guru harus melihat tingkatan peserta didik dan menyesuaikan dengan level kebahasaan mereka (正宇, 施, 2018:5)

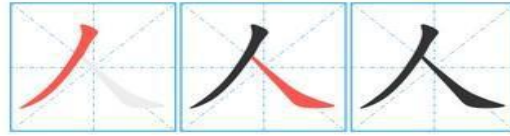
Penulisan aksara Han memiliki aturan baku, seperti yang ditulis dalam buku 突破汉字 “Terobosan Huruf Tionghoa ” (Jian, 2007) dan buku pengajaran aksara Han lainnya terdapat tujuh aturan utama dalam penulisan aksara Han, yaitu:

1. Urutan penulisan aksara Han : 夫、丰、十、寸 dan lain-lain, penulisan dimulai dari guratan horizontal (横 *héng*) baru kemudian guratan vertikal (竖 *shù*) , jika guratan horizontal dan vertikal bersilangan maka dahulukan guratan horizontal.



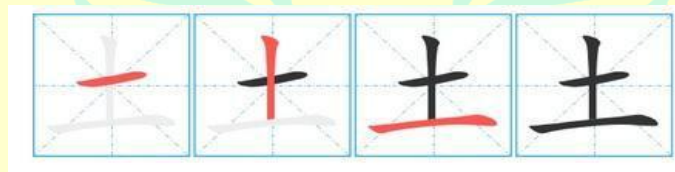
Gambar 2.4 Cara Penulisan Aksara Han 夫 fū (汉字屋, n.d.)

2. Urutan penulisan aksara Han 入、人、希 dan lain-lain, penulisan dimulai dengan 撇 piē kemudian 捺 nà.

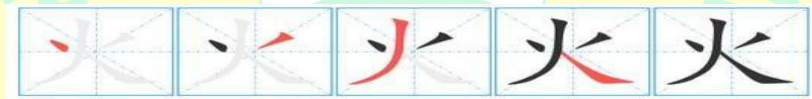


Gambar 2.5 Urutan Penulisan Aksara Han 人 rén

3. Urutan penulisan aksara Han 火、门、土、于 dan lain-lain, penulisan dimulai dari atas ke bawah/ dari guratan atas kemudian ke bawah. Jika ada titik 点 diǎn di samping kanan kiri maka yang pertama kali di tulis adalah titik .

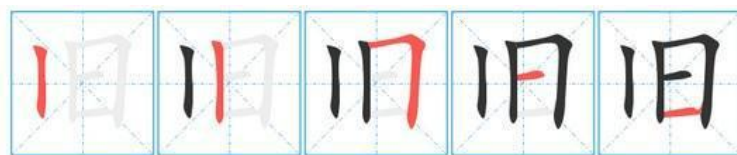


Gambar 2.6 Urutan Penulisan Aksara Han 土 tǔ



Gambar 2.7 Urutan Penulisan Aksara Han 火 huǒ

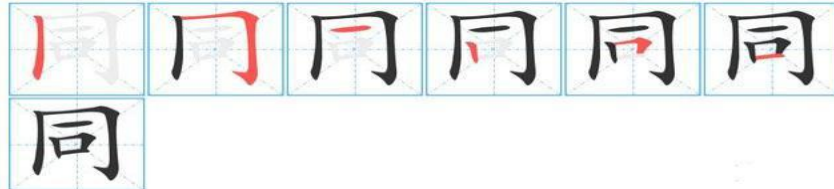
4. Urutan penulisan aksara Han 旧、八、同、心 dan lain-lain, penulisan dituliskan mulai dari guratan sebelah kiri kemudian ke sebelah kanan.



Gambar 2.8 Urutan Penulisan Aksara Han 旧 jiù

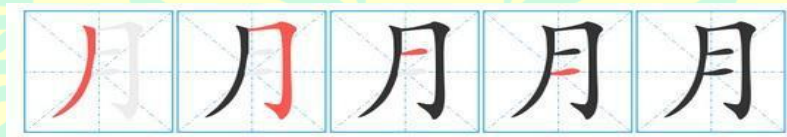


Gambar 2.9 Urutan Penulisan Aksara Han 心 xīn



Gambar 2.10 Urutan Penulisan Aksara Han 同 tóng

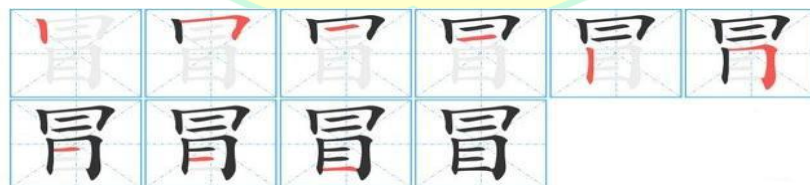
5. Urutan penulisan aksara Han 月、仄、司、冒 dan lain-lain, penulisan dimulai dari guratan bagian luar baru kemudian guratan bagian dalam.



Gambar 2.11 Urutan Penulisan Aksara Han 月 yuè



Gambar 2.12 Urutan Penulisan Aksara Han 仄 yàn



Gambar 2.13 Urutan Penulisan Aksara Han 冒 mào



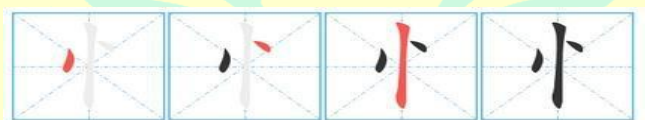
6. Urutan penulisan aksara Han 小、水、冫 dan lain-lain sejenisnya, maka penulisan dimulai dari guratan tengah kemudian baru guratan bagian kiri dan kanan.



Gambar 2.14 Urutan Penulisan Aksara Han 小 xiǎo

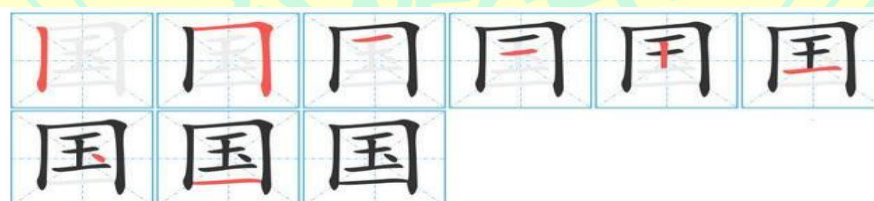


Gambar 2.15 Urutan Penulisan Aksara Han 水 shuǐ

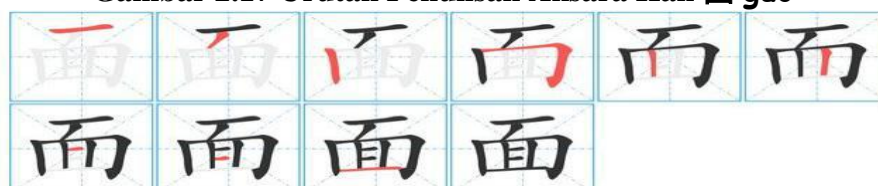


Gambar 2.16 Urutan Penulisan Aksara Han 冫 xīn

7. Urutan penulisan aksara Han 国、日、面 dan lain-lain, penulisan dimulai dari guratan bagian luar, kemudian guratan dalam dan diakhiri dengan guratan penutup.



Gambar 2.17 Urutan Penulisan Aksara Han 国 guó



Gambar 2.18 Urutan Penulisan Aksara Han 面 miàn

#### d. Pembelajaran Aksara Han

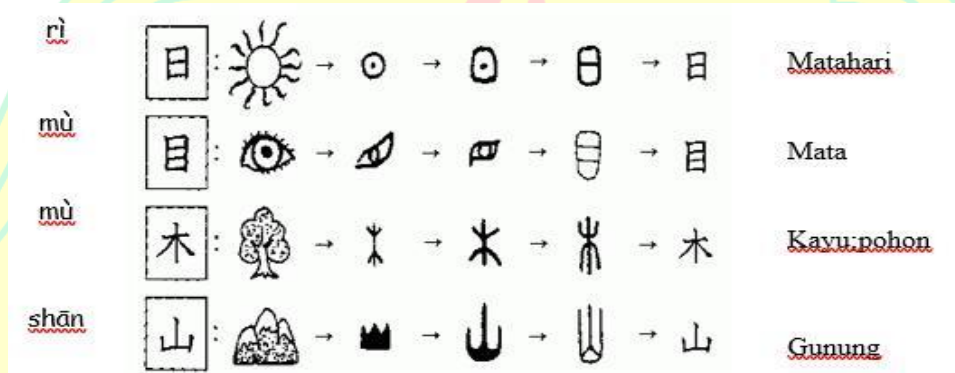
Pembelajaran aksara Han bagi pemula merupakan hal yang kurang mengasikkan, karena mereka harus menghafalkan banyak guratan dan harus menulis sesuai kaidah yang berlaku. Diperlukan kemampuan yang mumpuni bagi seorang guru dalam kegiatan pembelajaran aksara Han. Pembelajaran aksara Han dan budaya Tionghoa sangat erat, karena aksara Han adalah bagian dari budaya Tionghoa. Pembelajaran bahasa Mandarin sekarang telah mengalami kemajuan, pembelajaran konvensional sudah mulai ditinggalkan, sekarang pembelajaran bahasa Mandarin berkembang menjadi lebih menyenangkan, hal ini terbukti dari banyaknya jumlah peminat yang ingin mempelajari bahasa Mandarin.

Pembelajaran aksara Han merupakan bagian dari pengetahuan unsur kebahasaan yang wajib dipelajari oleh pelajar bahasa Mandarin. 吕必松 (Lv Bisong) dalam (Zhou Xiaobing, 2009:300) 曾经说它“是一个带有全局性的问题”。 Menurut Lv Bisong pembelajaran aksara Han merupakan sebuah masalah yang global. Penyebabnya adalah karena aksara Han dan pembelajarannya memiliki sifat yang khusus, karena aksara Han bisa juga digunakan sebagai kunci untuk menciptakan cara baru dalam mengajarkan bahasa Mandarin.

Tujuan dari pembelajaran aksara Han bagi penutur asing adalah untuk keterampilan pelajar dalam membaca dan menulis menggunakan aksara Han (Zhou Xiaobing, 2009:304). Pembelajaran aksara Han yang wajib diketahui dan dikuasai pengajar adalah pengajaran sejarah dan asal usul penciptaan aksara Han, 甲骨文 jiǎgǔwén (*oracle*), konsep enam kategori aksara Han (六书 liù shū), hubungan antara aksara Han dengan Bahasa Tionghoa, guratan dasar, radikal dan komponen




aksara Han (bujian,bushou), struktur aksara Han, aksara tunggal dan gabungan, perubahan bentuk dan guratan serta bagaimana mengajarkan aksara Han berdasarkan elemen piktografik (Jian, 2007).

Di awal pembelajaran aksara Han yang pertama diajarkan yaitu tentang asal mula aksara Han, asal mula aksara bisa berupa gambar aksara Han yang menyerupai bentuk asli (piktograf) kemudian berevolusi hingga ke bentuk aksara yang saat ini digunakan, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2.19 Asal usul aksara 日, 目, 木 dan 山

Hal dasar yang wajib diajarkan dalam pembelajaran aksara Han yaitu tentang guratan dasar aksara Han dan cara penulisannya, dengan memberikan contoh aksara yang dimaksudkan, seperti contoh dalam tabel berikut:

No.	Nama Guratan	Bentuk guratan	Cara penulisan	Contoh dalam aksara
1.	横 héng		Dari kiri ke kanan	一 二 三 工
2.	竖 shù		Dari atas ke bawah	十 业
3.	撇 piē		Dari atas kemudian kebawah agak miring	页

4.	捺 nà		Dari atas kemudian menyamping ke kanan bawah	人 木 达
5.	提 tí		Dari bawah ke kanan atas	打 次
6.	点 diǎn 反点 fǎn diǎn		Dari atas kebawah sedikit; dr bawah tarik sedikit ke atas	办, 心, 次

**Tabel 2.1 Nama Guratan dasar aksara Han**

## 2. Konsep dan Model Pembelajaran Kontekstual Aksara Han

### a. Definisi Pembelajaran

Belajar menurut Kingskey adalah proses dimana tingkah laku muncul atau diubah melalui latihan (Rusman, 2017), senada dengan hal itu Gagne menyatakan bahwa proses belajar dikatakan berhasil jika materi yang diberikan (berupa stimulus dan isi materi) mempengaruhi perbuatan peserta didik setelah mengalami situasi tersebut (Priansa, 2017). Slavin berpendapat bahwa— *Learning is usually defined as a change in an individual caused by experience. Changes caused by development (such as growing taller) are not instances learning. Learning take place in many ways, sometimes it is intentional sometime unintentional*” (Al-Tabany, 2014). Belajar selalui diartikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Perubahan yang disebabkan oleh perkembangan (seperti tumbuh lebih tinggi) bukanlah dengan instan. Belajar terjadi melalui banyak cara baik itu disengaja ataupun tidak.

Berdasarkan definisi di atas dapat disintesis bahwa belajar merupakan proses terjadinya interaksi yang terjadi disekitar individu peserta didik. Proses belajar terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru dan lingkungan, belajar tidak hanya terjadi di kelas atau sekolah, namun terjadi dimana saja.

Pembelajaran berasal dari bahasa Yunani —*instructus* yang artinya menyampaikan pikiran dari guru kepada peserta didik demi meningkatkan kualitas peserta didik (Priansa, 2017). Menurut Gagne, Briggs dan Vager, pembelajaran adalah proses kegiatan yang dirancang agar peserta didik mengalami proses belajar (Sutikno, 2014). Sedangkan menurut Schunk pembelajaran merupakan perubahan yang bertahan lama dalam perilaku, atau dalam kapasitas berperilaku dengan cara tertentu, yang dihasilkan dari praktik atau bentuk-bentuk pengalaman lainnya (Schunk, 2012). Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang harus diperhatikan oleh guru. Sistem tersebut terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan, komponen-komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi secara tatap muka langsung ataupun secara daring menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2017). Pembelajaran dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, karena belajar merupakan suatu tindakan kompleks yang prosesnya ditentukan oleh peserta didik (Kemenristekdikti, 2003). Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara guru dan peserta didik, lingkungan dan sumber belajar lainnya untuk

mencapai kompetensi dasar. Dalam pembelajaran peserta didik bukan sekedar objek belajar yang tidak tahu apa-apa, peserta didik memiliki latar pengetahuan yang berbeda-beda, tugas guru hanya sebagai fasilitator pengantar ilmu pengetahuan, dan tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kompetensi kepribadi, kompetensi sosial, kompetensi akademik, berakhlak mulia, mampu hidup mandiri, bekerjasama dan bekerja bersama-sama.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa pembelajaran adalah suatu proses penyampaian pikiran/gagasan dari guru kepada peserta didik yang tersusun dalam sistem dan saling terhubung antara manusia, material, fasilitas dan prosedur, dimana sistem tersebut dapat dilakukan dengan interaksi langsung maupun tidak langsung, menggunakan media perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan konsep yang bisa menjadi pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. — Model pembelajaran merupakan suatu proses pola pikir dan komponen-komponen yang terdapat di dalamnya, yang di presentasikan dalam bentuk grafis dan atau naratif | (Fadli, 2015). Sedangkan (Priansa, 2017) dalam tulisannya berpendapat bahwa —model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektifl.

Dari penjelasan di atas dapat disintesisikan bahwa model pembelajaran merupakan acuan yang terdiri dari konsep, ide atau kegiatan yang efektif dan efisien sehingga semua yang terdapat dalam acuan tersebut yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### c. Model Pembelajaran Kontekstual

#### 1. Definisi

Pembelajaran kontekstual atau yang biasa dikenal dengan CTL (*Contextual Teaching Learning*) adalah sistem yang mampu merangsang kerja otak menyusun pola untuk mewujudkan makna (Elaine B. Johnson, 2010). Kata —kontekstual‘ memiliki arti menyeluruh di dalam konteks saling terhubung, mengarah pada pikiran, pengalaman yang ketika dipadukan menjadi satu menghasilkan —makna(Johnson, 2014). Selanjutnya Priansa menuliskan bahwa Pembelajaran CTL merupakan konsep pembelajaran yang mengaitkan materi dengan fakta kehidupan nyata, pembelajaran ini menekankan pada rencana kegiatan pembelajaran yang telah dirancang guru (Priansa, 2017).

Pembelajaran kontekstual adalah usaha membuat peserta didik aktif dalam memompa kemampuan diri yang bermanfaat, sebab peserta didik berusaha mempelajari konsep sekaligus cara mengaplikasikannya dalam kehidupan (Afiani, 2018). Pembelajaran kontekstual merupakan pengembangan dari teori belajar konstruktivisme, dimana peserta didik diharapkan membangun pengetahuan yang ada pada dirinya.

Model pembelajaran kontekstual *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah strategi dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada ‘proses‘ keterlibatan peserta didik sehingga mereka dapat menghubungkan apa yang dipelajari dengan kehidupan nyata mereka. Model pembelajaran kontekstual yang dilandaasi oleh filosofi konstruktivis yang dicetuskan oleh John Dewey yang berpendapat pengetahuan dibangun oleh manusia secara bertahap, melalui konteks yang terbatas serta menitik beratkan pada mengkonstruksi pengetahuan dan

keterampilan melalui fakta yang mereka temui di kehidupan nyata. Melalui model pembelajaran CTL , pembelajaran bukan lagi transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik dengan cara hapalan namun tidak dapat diaplikasikan, tetapi lebih menekankan pada memfasilitasi peserta didik untuk memiliki kemampuan hidup (*life skill*) dari yang sudah dipelajari (Elaine B. Johnson, 2010).

Selanjutnya Johnson juga menuliskan bahwa model pembelajaran kontekstual mengambil konsep konstruktivisme yaitu dengan menciptakan pembelajaran alami dimana peserta didik mengalami apa yang telah dipelajari, model pembelajaran ini dapat membantu guru menghubungkan pengetahuan dengan implementasi dalam kehidupan. Dalam pembelajaran kontekstual peserta didik tidak hanya sekedar dengar dan catat, tetapi juga dengan pengalaman sehingga peserta tidak hanya berkembang dari segi kognitif saja melainkan afektif dan psikomotornya.

## **2. Komponen dan Prinsip Pembelajaran Kontekstual**

Dalam Model pembelajaran CTL Sanjaya menyatakan bahwa ada 5 (lima) elemen penting yang perlu diperhatikan, yaitu: pengaktifan pengetahuan (*activating knowledge*) yang sudah dimiliki sebelumnya,; pemerolehan pengetahuan (*acquiring knowledge*) dengan cara mempelajari keseluruhan yang kemudian perhatikan detailnya; pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*) melalui rumusan hipotesis,tukar pendapat dengan orang lain untuk memperoleh validasi dan revisi pengembangan dan pengalamannya; mengaplikasikan pengetahuan (*applying knowledge*) pengalaman dalam situasi yang terbaru; merefleksikan strategi pengembangan pengetahuan itu (*reflencting knowledge*) (Sanjaya, 2013) .

Selain lima elemen, CTL juga memiliki tujuh komponen utama menjadi ciri utamanya, yaitu:



1. Konstruktivisme (*Construktivism*), yang menjadi landasan berpikir, yang berpendapat bahwa selain konsep dan kaidah untuk diingatkan, tetapi juga mampu membangun pengetahuan dari konsep dan kaidah tersebut.
2. Menemukan (*Inquiry*), kegiatan pembelajaran diarahkan untuk menemukan pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang sudah dimilikinya.
3. Bertanya (*questioning*), pengetahuan yang dimiliki seseorang diawali dengan bertanya, sehingga pada implementasi CTL informasi digali melalui pertanyaan yang diberikan oleh guru.
4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*), yang dimaksud dengan masyarakat belajar adalah kemampuan bekerjasama antar peserta didik.
5. Pemodelan (*modelling*), dalam sebuah pembelajaran guru memiliki peran sebagai model yang dapat menginspirasi peserta didik.
6. Refleksi (*reflection*), dalam kegiatan ini guru membantu peserta didik untuk menghubungkan apa yang sudah dipelajari dengan pengalaman mereka, sehingga selanjutnya peserta didik mengetahui apa yang harus dilakukan jika mengalami hal yang serupa.
7. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*) dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi peserta didik yang berhubungan dengan apa yang telah mereka lakukan dengan cara menguji keterampilan dan pengetahuan mereka.

Pembelajaran kontekstual, juga bisa dilakukan dalam bentuk aktifitas permainan yang dirancang untuk membantu peserta didik memecahkan masalah dengan mengkonstruksi pengetahuan yang didapat di kelas, permainan edukatif menciptakan

lingkungan belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Y. Wen, 2018).

Berdasarkan uraian di atas model pembelajaran kontekstual lebih fleksibel, desain masih bisa dikembangkan menjadi lebih bervariasi tergantung dari tujuan pembelajaran yang dicapai, pembelajaran tidak hanya berlangsung dalam kelas namun juga di luar kelas, dan pembelajaran melalui permainan.

### **3. Desain Pembelajaran Kontekstual**


Dalam aplikasi CTL guru seyogyanya membuat scenario pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman pada proses pembelajaran. Sanjaya memberikan contoh scenario pembelajaran sebagai berikut (Sanjaya, 2013):

1. Pada kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, materi yang akan dipelajari, aktifitas yang akan dilakukan selama proses pembelajaran, guru memberikan pertanyaan pancingan yang berfungsi untuk mengetahui pengetahuan awal pemelajar.
2. Pada kegiatan inti, guru membagi pemelajar dalam beberapa kelompok kemudian diberikan materi dan aktifitas-aktifitas, dalam aktifitas peserta diminta melakukan observasi lapangan, apa yang ditemukan dalam pbservasi tersebut, hasil pbservasi akan dibagikan kepada teman-teman dalam bentuk laporan kelompok, kelompok lain mengajukan pertanyaan berkaitan dengan laporan, kelompok yang melaporkan menjawab pertanyaan sesuai dengan data temuan dilapangan.
3. Pada kegiatan penutup, peserta didik menyimpulkan hasil observasi dengan bantuan guru, yang kemudian guru menugaskan pemelajar untuk membuat karangan yang berkaitan dengan tema yang baru dipelajari.

#### d. Pembelajaran Kontekstual Aksara Han

Aksara Han merupakan salah satu hasil karya cipta manusia yang juga menjadi bagian dari budaya perkembangan kecerdasan manusia, dan menjadi salah satu alat komunikasi tulis sebagian masyarakat dunia. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa aksara Han pertama kali ditemukan di dinding gua, tempurung kura-kura, kulit binatang dan juga peralatan yang digunakan manusia masa lampau yang berbahan logam, batu dan bambo pada masa dinasti Shang (Jiantang, 1999). Tulisan tersebut terlihat rumit dan sulit dipahami, berkat penelitian yang panjang tulisan tersebut dapat dipahami maknanya dan menjadi alat komunikasi tulis yang masih terus digunakan hingga saat ini.

Zhu dalam bukunya yang berjudul 给孩子私房课, 部首篇 (Hongling, 2018) yang cara mengajarkan anak menguasai aksara Han. Dalam buku tersebut dijelaskan cara mengajarkan asal mula aksara Han, dan aksara sederhana yang ditemukan pertama kali. Aksara Han ditemukan pertama kali di era dinasti Shang,

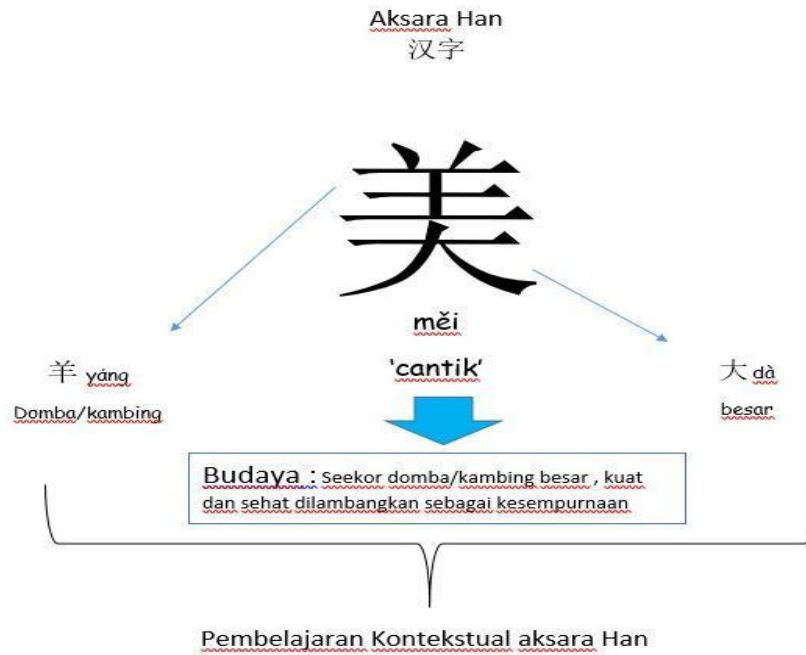
gambar  tersebut terlihat seperti dua roda yang menopang kayu atau seperti kereta alat transportasi saat itu. Setelah para peneliti melakukan penelitian untuk membaca gambar tersebut, maka sesuai dengan bentuknya gambar tersebut diartikan sebagai 车 dibaca *chē* yang artinya kendaraan.

Ditinjau dari sudut ilmu budaya aksara merupakan alat pencatat dan penyebaran budaya, budaya dan secara dapat diwariskan pada generasi berikutnya melalui tulisan. Dalam sejarah dan budaya serta perkembangan aksara Han, telah di jelaskan pada bab sebelumnya bahwa terdapat enam kategori aksara Han, menurut (Bo Rong & Xudong, 2012) dalam 现代汉语 —Bahasa Mandarin Modern, buku ini dijadi pedoman bagi pengajaran Bahasa Mandarin sebagai bahasa asing. Dalam

buku ini kategori aksara Han terdiri dari 象形 (piktograp) yang berasal dari bentuk benda aslinya yang kemudian dijadikan aksara . jumlah aksara 象形 ini sangatlah banyak diantaranya 日, 月, 马, 人, 鸟, 女, 木, 口 dan lain lain. 指事 (ideogram) aksara ini harus dilihat/diteliti dahulu baru mengerti maksudnya aksara ideogram diantaranya 上 (atas garis), 下 (bawah garis) , 本 (bagian bawah pada kayu/pohon yang artinya 'dasar' ) , 甘 (mulut yang mengulum sesuatu atau diartikan dengan manis) dan lain-lain. 会意 (penggabungan arti) sehingga dapat menghasilkan aksara baru dengan makna yang baru pula seperti aksara 木 (kayu/pohon) jika ditambahkan 木 lagi menjadi 林 (hutan) dan jika ditambahkan 木 lagi maka akan menjadi 森 dengan bunyi sēn yang maknanya hutan rimba. 形声 (piktofonetik) yaitu gabungan aksara yang ditandai dengan makna dan bunyi contohnya 江 Jiāng, 河 hé, 松 song, pada tiga aksara tersebut dibagian kanan merupakan penanda bunyi. Sedangkan 空 dan 穹 bagian atas penanda makna bagian bawah penanda bunyi.

Pembelajaran kontekstual aksara Han dilakukan dengan mengenalkan aksara dasar sambil menjelaskan struktur aksara yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, aksara Han dalam pembelajaran kontekstual dipilih dari beberapa aksara yang sering digunakan dan bisa dikaitkan dengan kenyataan. seperti : 美 měi

(cantik/kecantikan/indah) aksara Han ini terdiri dari 2 gabungan aksara 羊 yáng dan 大 dà. Budaya Tiongkok percaya bahwa seekor domba/ kambing yang besar dan kuat dilambangkan sebagai kesempurnaan, sama halnya dengan perempuan cantik dengan dianggap sebagai lambang kesempurnaan. Aksara Han dan budaya dalam pembelajaran kontekstual dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.16 Aksara dan konteks budaya menghasilkan pembelajaran Kontekstual.**

### 3. Pembelajaran Berbasis Website

#### a. Media Pembelajaran

Media dalam bahasa latin berarti pengantar atau perantara dan biasanya lebih sering berhubungan dengan teknologi. Dalam bahasa Mandarin media 媒体 (media) merupakan alat penyampaian pesan. Sedangkan media baru merupakan cara penyebaran informasi melalui komputer atau menggunakan jaringan internet (杨小柳 & 周源颖, 2018.) Perkembangan media baru berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan komputer (IPTEK). Menurut Heinich, Molenda dan Russel(1986) dalam Kartika Sari (2012) mendefinisikan media sebagai:

—A Medium (plural,media) is a channel of communication. Derived from the latin word meaning “between”,the term refers to anything that carries information between a source and receiver,Example Include film, television, diagrams, oriented materials,computer ans instructor. These are considered instructional media when

*they carry messages with a instructional purpose. The purpose of media is to facilitate communication”.*

Media merupakan salah satu saluran komunikasi, dan mengacu pada apa pun yang memberikan informasi dari sumber kepada penerima. Media dapat berupa film, televisi, diagram, gambar, video. Media yang digunakan dalam pembelajaran pun membawa pesan dengan tujuan instruksional untuk memfasilitasi komunikasi.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyampaian informasi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik ( Marpaung, 2016). Sedangkan menurut Wiyaastuti et.al. dalam ( Marpaung et al, 2016) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Media pembelajaran mampu merangkum materi menggunakan audio, video yang lebih jelas dan menarik, sehingga mampu menarik minat dan rasa ingintahu serta menimbulkan reaksi emosional dan fisik. Dalam pembelajaran media penyampaian informasi bisa bermacam mulai dari papan tulis dengan kapur, kemudian papan putih —*whiteboard* dengan spidol, kertas warna/ origami, benda langsung, OHP, kaset, tape *recorder*, *dvd player*, video, gambar, animasi bergerak komputer dan internet, atau multimedia. Media pembelajaran multimedia merupakan media pembelajaran yang menggunakan gabungan gambar, animasi, audio, video dalam satu kesatuan.

Fungsi media pembelajaran diantaranya dapat mengetahui benda yang sudah punah, atau kejadian yang pernah terjadi dimasa lalu; mengamati peristiwa atau benda yang susah diamati secara langsung, dengan media foto atau video; mendengar suara-suara yang tidak dapat ditangkap telinga secara langsung, seperti suara denyut jantung; membandingkan sesuatu/benda dengan ukuran yang sama namun berbeda secara sifatnya; membedakan bunyi bahasa, dengan mendengarkan rekaman suara; dapat

mengetahui tempat keluar huruf melalui gambar; dapat menjangkau audien yang besar melalui pembelajaran daring atau menggunakan *videocall*. Pembelajaran mandiri (*self learning*) dapat disamakan dengan *self acces* dan membicarakan pula tentang *autonomous learning*, *autonomous learning* adalah cara seseorang untuk memimpin cara belajarnya sendiri, atau kemampuan menentukan tujuan dari pembelajarannya sendiri, memilih materi sendiri, melakukan pengujian dan evaluasi terhadap dirinya sendiri (Pranoto, 2010).

Di Era disrupsi 4.0 ini, teknologi memberikan dampak yang sangat besar dalam kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menggunakan teknologi adalah mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dan diharapkan mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di bidang media diantaranya *e-learning*, *Computer Assisted Instruction (CIA)*, *Computer Based Instruction (CBI)*, *E-Teaching (electronic teaching)*, dan pembelajaran berbasis Internet. penggunaan media pembelajaran berbasis IT memungkinkan guru dan peserta didik mengeksplorasi sumber belajar (Divayana et al., 2016).

#### **b. Website**

WWW atau *world wide web*, namun orang-orang lebih senang menyebutnya dengan Web, merupakan sebuah sistem penyebaran informasi menggunakan internet. melalui web pengguna dapat mengakses informasi baik itu berupa teks, gambar, video, suara, film dan lain lain. Web terhubung dalam sebuah jaringan internet (Riska Babo, 2016:3) .

Menurut Boone (Thomson), website merupakan kumpulan beberapa grafis yang memiliki banyak sumber daya dan saling berhubungan menggunakan akses internet (Syahid, 2019), sejalan dengan pendapat Boone, Hakim Lukmanul mendefinisikan website merupakan salah satu fasilitas internet yang berisi berbagai dokumen yang dikenal dengan *hyperlink* yang memungkinkan pengguna bisa pindah dari halaman ke halaman lain (Maxmanroe.com, n.d.).

*“The world wide web has great potential for use in the delivery of learning to a variety to people.”* (Jollifer, Ritter, & Stevens, 2001). World wide web memiliki potensi yang bagus untuk digunakan menyampaikan pembelajaran untuk semua orang.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa *website* adalah sebuah laman yang merupakan salah satu fasilitas internet digunakan untuk menyampaikan pembelajaran bagi semua kalangan serta berisi dokumen *hyperlink* berupa grafik, animasi, video, file teks, animasi bergerak.

### **c. Pembelajaran berbasis Website**

Pembelajaran online berbasis website dikelola menggunakan LMS (*Learning Management System*), yang merupakan aplikasi perangkat lunak sebagai media pembelajaran jarak jauh (*online*) yang telah digunakan di sekolah-sekolah dan universitas. Pada pembelajaran berbasis *website*, peserta dan pengajar dapat berinteraksi didukung fasilitas *video call*, selain itu kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan karena materi disajikan tidak hanya dengan file pdf tetapi juga menggunakan gambar, video, untuk evaluasi penilaian peserta didik diberikan juga tugas dan kuis. Sementara pengajar bisa melakukan monitoring, pelacakan, kolaborasi untuk mengetahui hasil pencapaian belajar peserta didik (Evi, Sulthoni, & Arafah, 2015).



Pembelajaran menggunakan website sebagai media, merupakan proses belajar jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet yang terhubung melalui saluran dimana memiliki jangkauan yang luas.

Pembelajaran yang memanfaatkan web sebagai program pengajaran *hypermedia*, dimaksudkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Pemanfaatan web sebagai model pembelajaran jarak jauh atau *e-learning* terbagi menjadi dua yaitu *synchronous* artinya interaksi antara peserta didik dan guru melalui web terjadi pada waktu yang sama (*virtual*) dan *asynchronous* interaksi antara peserta didik dan guru tidak terjadi secara langsung, artinya peserta didik dapat belajar kapan saja tanpa harus berinteraksi secara langsung dengan guru.

Pembelajaran berbasis web atau *Web Based Education* (WBE) merupakan salah satu upaya untuk melengkapi kegiatan pembelajaran tatap muka yang terbatas. Model pembelajaran virtual diharapkan dapat membantu guru untuk mendapatkan banyak pengetahuan dibidang pembelajaran bahasa. Pembelajaran berbasis web ini memiliki keunggulan dalam penyimpanan data-data peserta dengan aman dan rapih.

Mewujudkan pembelajaran berbasis web, bukan hanya sekedar meletakkan materi yang dapat diakses dan diunduh oleh pengguna, atau hanya digunakan sebagai media alternative saja.

Pembelajaran melalui web mungkin terlihat mudah, namun dalam mendesainnya dibutuhkan keseriusan hingga tahap implementasi. Selain membutuhkan jaringan internet, pembelajaran ini membutuhkan model instruktur yang khusus. Model instruktur ini merupakan bagian vital dan harus mendapat perhatian khusus sebagai penentu keefektifan proses belajar antara guru, peserta didik, materi dan pihak pendukung lainnya (Rusman, 2012:295).

Monitoring pada proses pembelajaran melalui website ini lebih sulit dari pada kelas konvensional, karena walaupun bentuknya kelas virtual namun, peserta didik tetap harus terlibat dalam semua kegiatan belajar di dalamnya.

Materi yang disusun pada pembelajaran ini, harus dikemas sedemikian rupa dan disampaikan dengan cara yang menarik pula, baik itu menggunakan animasi atau menghubungkan dengan video yang berhubungan dengan materi.

Pembelajaran melalui web menurut Rusman (Rusman, 2012:305), didesain untuk menentukan keberhasilan pembelajaran kelas virtual dalam implementasinya. Keefektifan kelas juga ditentukan oleh prinsip-prinsip dalam mendesain pembelajaran melalui web, prinsip-prinsip tersebut yaitu:

- 1) Interaksi, interaksi yang terjadi dalam pembelajaran melalui web antara guru dengan peserta didik didesain menggunakan instruksi-instruksi yang menarik walaupun baik peserta dan guru berada pada tempat dan waktu yang berbeda. Interaksi tidak hanya dengan antara guru dengan peserta didik, namun juga dengan isi materi.
- 2) Kegunaan, kegunaan dalam pembelajaran melalui web ini adalah, bagaimana pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang sederhana dan konsisten, peserta didik tidak kesulitan dalam navigasi konten.
- 3) Relevansi, informasi yang diperoleh peserta didik hendaknya spesifik, menempatkan konten yang relevan dalam konteks dan waktu yang tepat.

Pembelajaran melalui website jika didesain dengan cermat dan menarik dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang disediakan.

Untuk pembelajaran aksara Han ini, peneliti akan membuat *website* yang akan diberi nama *hanyupedia.id*, *hanyupedia.id* ini diharapkan mampu membantu guru bahasa Mandarin untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dan profesional dalam

bidang bahasa Mandarin, khususnya aksara Han. Alasan lain penggunaan web dalam pembelajaran aksara Han adalah untuk mengatasi masalah keterbatasan tenaga pengajar yang berkualitas, dimana pembelajaran ini bisa menggunakan *real-time* yaitu pengajaran secara langsung dengan dukungan *Java Chat*, *Java Whiteboard*, *Java Projector* dan *Java Newsticker* dan *knowledge based* yaitu penggunaan sistem sebagai pusat pengetahuan dan aplikasi manajemen dokumen (Tambunan, 2016).

## **B. Penelitian – Penelitian Yang Relevan**

Beberapa artikel yang relevan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Divayana et al., 2016), dalam artikel Penelitian yang berjudul —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesball. menghasilkan bahwa pembelajaran berbasis web untuk mata kuliah kurikulum dan pengajaran yang diterapkan terbukti memudahkan dosen dalam mentransfer materi yang diajarkan kepada mahasiswa, karena materi mudah diakses. Selain itu pembelajaran berbasis web membuat mahasiswa menjadi aktif dan memahami materi karena materi dapat mengakses kapan saja dan dimana saja. dalam penelitiannya Divayana melakukan uji coba terhadap media pembelajaran berbasis web secara perorangan, uji coba kelompok dan uji coba lapangan, dari uji coba tersebut dihasilkan bahwa media pembelajaran ini berkriteria baik dan layak sebesar 89,33%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Tambunan, 2016), dalam artikel yang berjudul —Pengembangan Pembelajaran Berbasis Website Dalam Matakuliah Pengaturan Lsitrikl menghasilkan bahwa pembelajaran berbasis website dalam pengaturan

mesin listrik dapat menunjang kegiatan pembelajaran mulai dari pengolahan materi, penyajian, memenuhi proses pembelajaran serta membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Penelitian ini mengambil data melalui survey terhadap 226 orang responden, untuk mensurvey tentang kemampuan pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran pengaturan mesin listrik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad, Muhammad, & Kasim, 2018) yang berjudul —*Contextual Clues Vocabulary Startegies Choise among Business Management Students* yang meneliti tentang penggunaan CTL dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk jurusan manajemen bisnis, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis petunjuk kontekstual mana yang dapat membantu peserta didik dapat mengetahui makna kata yang akurat melalui lembar kerja kelas. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa jurusan manajemen bisnis tahun kedua yang mengambil mata kuliah Bahasa Inggris sebanyak 77 orang yang dibagi dalam empat kelompok. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan startegi instruksi kontekstual dapat meningkatkan pembahaman terhadap kosakata Bahasa Inggris yang akurat.
4. Penelitian yang dilakukan oleh ((Philiyanti, Rasyid, & Emzir, 2019) yang berjudul — *Reflection on Learning to Read Japanese Language Through Contextual Approach for Indonesian Students*, penelitian ini meneliti tentang keterampilan membaca menggunakan refleksi yang merupakan salahs atu komponen dalam pendekatan kontekstual. Hasil yang diharapkan adalah peserta didik menemukan hubungan antara informasi pengetahuan dengan apa yang didapatkan berdasarkan pengalaman keseharian mereka. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui dampak dari kegiatan refleksi serta hubungan dengan keterampilan membaca Bahasa Jepang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang dilakukan terhadap 20 orang peserta didik sebagai pemelajar awal. Hasil yang didapatkan adalah penguasaan kosakata yang baik menjadi hal yang paling utama dan mendukung untuk menguasai ketemapilan membaca daripada tata Bahasa.

### C. Kerangka Teoretik

Aksara Han merupakan keistimewaan yang dimiliki bahasa Mandarin, dikatakan istimewa karena aksara Han berbentuk gambar atau simbol yang melambangkan bunyi dan makna. Aksara Han induk dari aksara Jepang (Kanji) dan aksara Korea (Hangul), di Jepang selain Kanji mereka masih memiliki cara penulisan lain yaitu Hiragana dan Katagana, dimana bacaan dari aksara tersebut jika bergabung dengan aksara lain akan mengalami perubahan bunyi, tidak dengan aksara Han. Bunyi dan arti aksara akan tetap sama, namun aksara Han dapat membentuk kata lain jika digabungkan dengan aksara lain dalam kalimat contoh: 吃 chī makan, 吃早饭 chī zǎofàn sarapan, 吃饱 chī bǎo kenyang, dari contoh tersebut aksara 吃 tidak mengalami perubahan bunyi dan makna.

Pembelajaran aksara Han bagi pemelajar pemula yang belajar bahasa Mandarin, menjadi kesulitan tersendiri karena aksara Han terdiri dari guratan-guratan yang jumlahnya banyak, hal tersebut ditambah dengan metode pengajaran yang digunakan guru tidak pas. Dalam pembelajaran aksara Han visualisasi aksara wajib dipahami peserta didik, selain itu urutan penulisan, serta fungsi dan posisi radikal dalam aksara Han (Poole & Sung, 2015). Model pembelajaran aksara Han yang selama ini dilakukan kebanyakan menggunakan cara konvensional melalui latihan menulis terus menerus atau

dikte. Metode lain yaitu dengan menghafal aksara tunggal, contoh : 明 míng , terdiri dari aksara 日 rì (matahari;hari) dan 月 yuè (bulan) keduanya merupakan benda langit yang memancarkan cahaya, aksara ini jika digabung maka akan menghasilkan bunyi baru dengan arti baru yaitu terang; jelas; besok.

Kategori aksara Han yang dijadikan dasar dalam pembelajaran aksara Han disebut 六书 liù shū yang terdiri dari 象形字 (piktograf) aksara berdasarkan bentuk nyata bendanya, 指事 (ideograf) aksara yang melambangkan sesuatu yang abstrak, 形声 (pikto-fonetik) aksara yang maknanya dilambangkan oleh bunyi, atau sebaliknya 会意 (gabungan makna) gabungan dua atau lebih aksara yang membentuk makna baru seperti 人 rén (orang); 从 cóng (mengikuti; dari); 众 zhòng (umum), 转注 (saling menjelaskan) dan 假借 (aksara dengan pinjaman bunyi) , visualisasi dari aksara sangat penting untuk memudahkan peserta didik mengenali aksara (Hongping, 2017). Dalam penelitian ini kategori ayng digunakan adalah 象形, 指事, 会意 dan 形声.

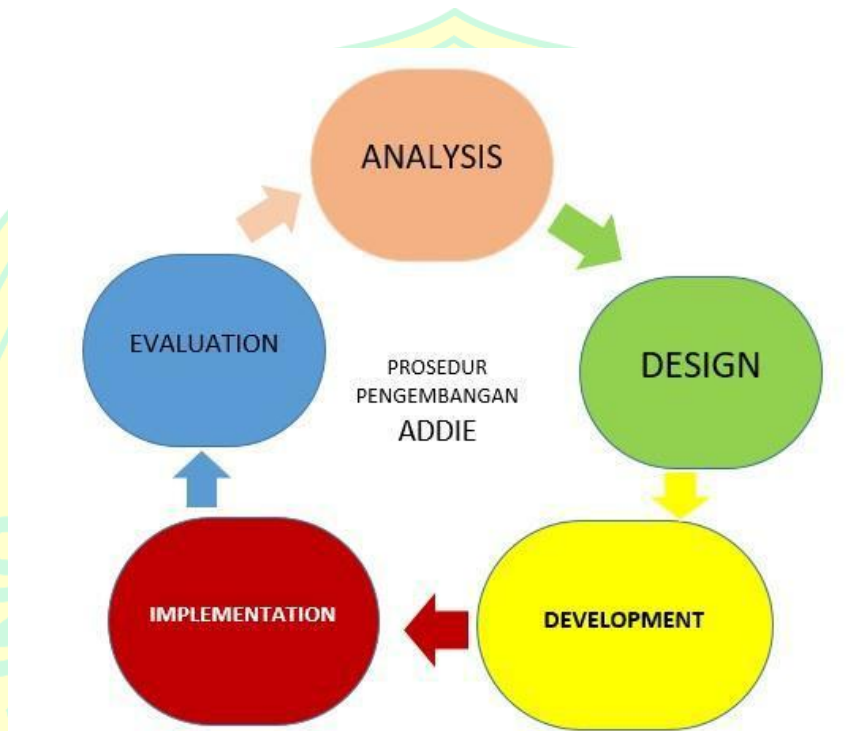
Pembelajaran Kontekstual tidak hanya dapat digunakan dalam kelas, tetapi juga bisa digunakan untuk mendesain kegiatan pembelajaran dalam *website*. Karena prinsip pembelajaran kontekstual yaitu mengkonstruk pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang baru didapat. Materi disajikan dengan file berupa teks yang bisa di unduh, video-video menarik yang berkaitan dengan materi, aktivitas - aktivitas latihan yang disajikan lebih menarik yaitu berupa permainan sesuai materi, latihan dapat membantu peserta didik untuk menjawab permasalahan yang disajikan, jika ada yang tidak dipahami, peserta didik dapat bertanya melalui forum bertanya yang telah disediakan.

Model pembelajaran kontekstual aksara Han berbasis *website* adalah salah satu produk yang akan dikembangkan melalui prosedur dalam penelitian pengembangan ini.

Model pembelajaran merupakan sebuah konsep yang menggambarkan prosedur dan sistematis digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Priansa, 2017). Perancangan model pembelajaran kontekstual ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan guru bahasa Mandarin. Pengetahuan yang didapatkan dari model pembelajaran kontekstual aksara Han berbasis website ini akan memperkaya khasanah pengetahuan guru sekaligus dapat digunakan untuk mengajarkan kepada peserta didik.

Dalam merancang model pembelajaran kontekstual aksara Han, peneliti menggunakan tahap-tahap penelitian pengembangan yang sudah dipaparkan pada kerangka penelitian dari teori ADDIE yang modifikasikan dengan model Alan Jollifer. Model dapat mewakili konsep dan teori yang diwujudkan dalam bentuk ide dan produk. Model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyempurnakan model pembelajaran yang sudah ada melalui kelayakan dan efektifitas yang terdapat dalam tahap-tahap penelitian. Berdasarkan tahapan model ADDIE yang dimodifikasi dengan model Alan Jollifer dan tujuh komponen utama CTL cocok untuk pengembangan model pembelajaran aksara Han berbasis media melalui *website* terdiri dari lima tahapan. Tahapan pertama adalah tahap analisis, pada tahap ini terdiri dari analisis peserta diklat, analisis kebutuhan, analisis materi yang dibutuhkan, kajian literature, data temuan di lapangan tentang kompetensi guru untuk materi aksara Han dan model pembelajaran yang ada saat ini. Kemudian tahap desain model pembelajaran berbasis media melalui web dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan mengkombinasikan tujuh komponen utama dalam CTL, pada tahap pengembangan, memasukkan materi ke dalam *website*, membuat aktifitas-aktifitas pembelajaran. Pada tahapan ini juga dilakukan pembuatan angket validasi produk oleh pakar dan angket respon peserta. Angket tersebut untuk memvalidasi antar kesesuaian materi dengan

tujuan, validasi *website* dilakukan untuk melihat tampilan, pengoperasian *website* dan juga untuk mengetahui apakah model pembelajaran aksara Han berbasis *website* ini layak dan efektif. Prosedur penelitian pengembangan menurut ADDIE seperti gambar berikut :

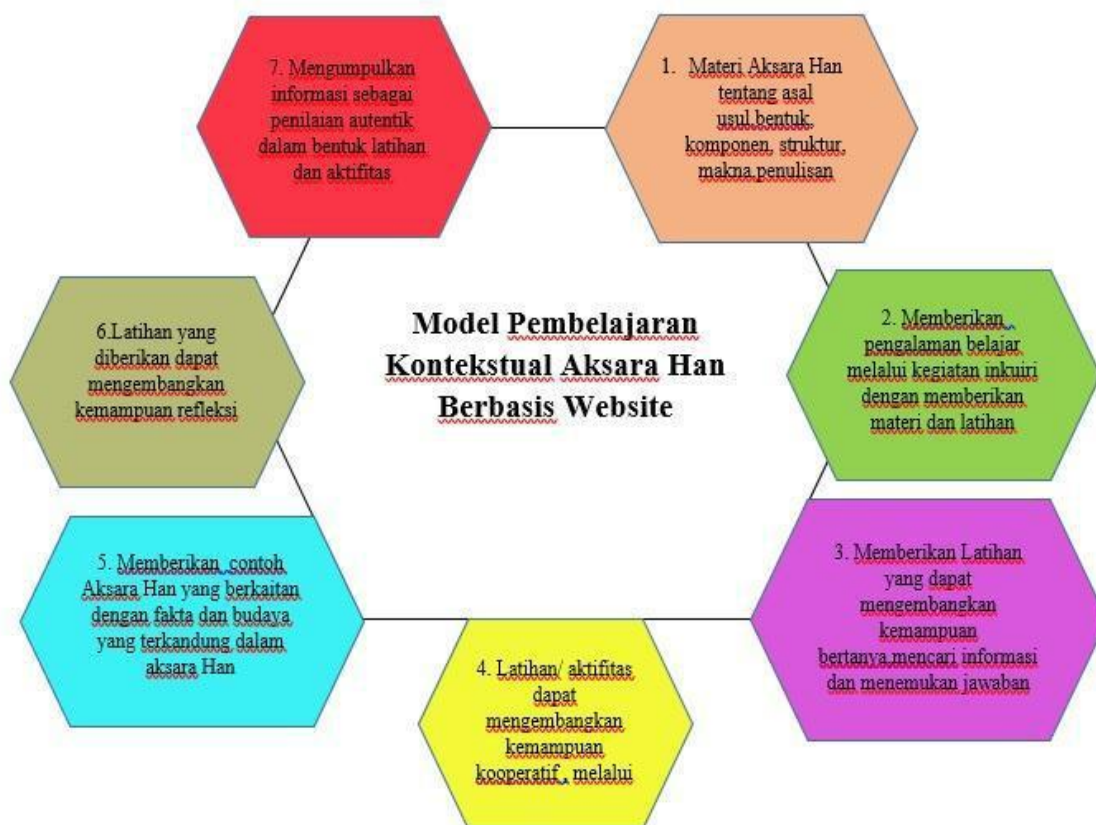


**Gambar 2.17** Prosedur Pengembangan Model ADDIE

#### **D. Rancangan Model**

Rancangan model pembelajaran kontekstual aksara Han berbasis web dalam penelitian ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE yang langkah-langkah diperjelas dengan langkah pengembangan *website* model Jolliffe dkk serta memadukan dengan 7 komponen utama dalam CTL.





**Gambar 2.18 Rancangan Model Pembelajaran Aksara Han Berbasis Website**

Rancangan model pembelajaran kontekstual aksara Han berbasis website pada gambar di atas dijelaskan dalam Tabel sintaks berikut ini :

**Tabel 2.2 Sintaks Rancangan Model Pembelajaran Konekstual Aksara Han**

No.	Fase	Keterangan
1	Konstruktivisme ( <i>Consruktivism</i> )	Memberikan materi mengenai asal usul aksara Han, pembentukan aksara Han, bunyi aksara, makna, komponen, struktur dan aturan penulisan aksara Han serta budaya Tiongkok yang berkaitan dengan aksara Han. Kegiatan ini terdapat dalam setiap materi. Materi yang

---

	disajikan dalam bentuk teks dan animasi.
2. Inkuiri ( <i>Inquiry</i> )	Memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan inkuiri, menganalisis bentuk aksara Han yang terdapat dalam sebuah, gambar dan tanda.
3. Bertanya ( <i>Questioning</i> )	Memberikan latihan yang dapat mengembangkan kemampuan bertanya pemelajar ketika ada hal yang kurang dipahami, mencari informasi dan menemukan jawaban berdasarkan pengetahuan dan informasi yang didapatkan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan mengirimkan pesan atau komentar dapat ditujukan kepada tutor atau sesama pemelajar.
4. Masyarakat Belajar ( <i>Learning Community</i> )	Mengerjakan latihan yang dapat mengembangkan kemampuan bekerjasama dan mandiri. Kegiatan ini dilakukan dengan membuka forum diskusi online dan dilakukan selama tiga kali menggunakan fasilitas webinar.
5. Pemodelan ( <i>Modelling</i> )	Memberikan aktivitas dengan mencontohkan aksara Han misalnya aksara — 鲜   yang kemudian dianalisis tentang komponennya, strukturnya, bunyinya, makna dan unsur

---

---

budaya yang terdapat dalam aksara tersebut.

---

Refleksi (*Reflection*) Memberikan kegiatan yang dapat membantu peserta untuk menghubungkan apa yang telah dipelajari dengan pengalaman berdasarkan contoh yang diberikan (melatih kemampuan refleksi) . kegiatan ini ada disetiap materi yang diberikan.

- 
7. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*) Menguji peserta dengan latihan dan aktivitas yang berfungsi untuk mengumpulkan informasi serta menguji keterampilan dan pengetahuan mereka untuk materi aksara Han serta untuk mengetahui apakah peserta sudah mampu mengaplikasikan pengetahuan yang sudah diperoleh atau belum. Kegiatan ini ada disetiap akhir materi.
- 

