

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Mandarin di Indonesia saat ini telah diterapkan secara luas pada berbagai jenjang pendidikan formal, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Secara komprehensif, penguasaan bahasa Mandarin mencakup empat keterampilan berbahasa utama, yaitu keterampilan menyimak 听力 (tingli) dan membaca 阅读 (yuedu) yang bersifat reseptif, serta keterampilan berbicara 口语 (kouyu) dan menulis 写作 (xiezuo) yang bersifat produktif. Keempat dimensi keterampilan berbahasa tersebut saling terkait erat serta ditopang secara fundamental oleh penguasaan struktur tata bahasa dan kekayaan kosakata (*vocabulary*). Di antara keterampilan-keterampilan tersebut, kemampuan menulis karakter *Hanzi* menjadi salah satu kompetensi krusial dan mendasar yang wajib dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin. Penguasaan menulis *Hanzi* sebagai keterampilan produktif membutuhkan pemahaman yang komprehensif terhadap bentuk karakter, ketepatan urutan goresan (*stroke order*), serta struktur penulisan yang presisi (Syam et al., 2020). Kegagalan dalam menguasai kompetensi dasar menulis ini berimplikasi langsung pada timbulnya hambatan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan bahasa Mandarin secara optimal.

Meskipun keterampilan menulis *Hanzi* memiliki peran yang sangat vital, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kendala nyata dalam proses pembelajarannya di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan observasi awal yang

dilaksanakan pada siswa kelas 4 SD Santo Markus 2 pada bulan Februari tahun ajaran 2025/2026, diketahui bahwa praktek pembelajaran yang berlangsung masih bertumpu secara dominan pada penggunaan buku ajar konvensional serta contoh penulisan statis di papan tulis. Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru pengampu bahasa Mandarin kelas 4 SD Santo Markus 2, yang mengungkapkan bahwa mayoritas siswa kerap mengalami kekeliruan dan lupa akan urutan goresan saat menulis *Hanzi*, serta cenderung sekadar menyalin bentuk karakter tanpa memahami proses pembentukannya. Penggunaan media konvensional—seperti buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKPD), dan penjelasan statis di papan tulis—terbukti belum mampu menyajikan tahapan penulisan *Hanzi* secara dinamis. Akibatnya, siswa tidak memperoleh visualisasi yang jelas mengenai arah maupun urutan goresan yang tepat. Fenomena ini mengindikasikan bahwa aspek perencanaan maupun pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran perlu dikaji secara mendalam guna mengoptimalkan proses latihan menulis *Hanzi*.

Tingginya tingkat kesulitan dalam menulis *Hanzi* terjadi akibat adanya perbedaan mendasar antara sistem tulisan bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia mengadopsi sistem alfabetis yang mengonstruksi kata melalui rangkaian huruf fonetis, sedangkan bahasa Mandarin menggunakan sistem logografis di mana setiap karakter *Hanzi* memiliki bentuk, makna, serta aturan urutan goresan yang terstruktur dan terikat (Tjiunaldy, 2023; Waru et al., 2022). Perbedaan tipologis sistem tulisan ini menjadi faktor primer penyebab munculnya hambatan kognitif siswa dalam mempelajari *Hanzi*.

Ditinjau dari perspektif linguistik dan pedagogis, kesulitan menulis *Hanzi* dipengaruhi oleh perpaduan faktor internal dan eksternal. Secara internal, hambatan

dialami siswa akibat rendahnya minat belajar, kurangnya intensitas latihan menulis, kesulitan merekam bentuk karakter, serta minimnya pemahaman terhadap prinsip dasar penulisan *Hanzi* (Melisa et al., 2024; Syam et al., 2020). Kondisi ini sejalan dengan pandangan para ahli yang menegaskan bahwa penguasaan keterampilan menulis *Hanzi* mensyaratkan latihan yang konsisten dan berkelanjutan agar representasi karakter dapat tersimpan secara permanen dalam memori jangka panjang (*long-term memory*) (Ke, 1998; Shen, 2005; Xu, 2012). Tanpa adanya repetisi dan latihan yang memadai, karakter yang telah dipelajari akan sangat mudah dilupakan oleh siswa.

Di samping faktor internal, faktor eksternal berupa daya dukung media pembelajaran turut memegang peranan pivotal terhadap keberhasilan penguasaan *Hanzi*. Penggunaan media instruksional yang cenderung monoton dan kurang bervariasi dapat menghambat pemahaman konstruktif siswa terhadap struktur karakter *Hanzi* (Everson, 2011). Sebaliknya, integrasi media pembelajaran yang tepat mampu mentransformasi materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah diproses oleh persepsi siswa (Smaldino et al., 2015). Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa media visual yang mampu memvisualisasikan tahapan dan prosedur penulisan karakter *Hanzi* secara transparan, sistematis, dan bertahap.

Salah satu solusi teknologi media yang potensial untuk menjembatani kebutuhan visualisasi dinamis tersebut adalah media gambar bergerak berbasis format *Graphic Interchange Format* (GIF). Media GIF merupakan format visual digital yang menyajikan rangkaian gambar berurutan hingga menciptakan efek gerak yang berulang secara otomatis. Dalam konteks instruksional menulis *Hanzi*, media GIF memiliki keunggulan dalam menampilkan arah dan tahapan urutan

goresan karakter secara berurutan (*step-by-step*) dan kontinu. Dibandingkan dengan sajian gambar statis pada cetakan buku atau lembar kerja, media GIF memberikan kejelasan visualisasi gerak yang memungkinkan siswa mengamati secara rinci setiap transisi goresan karakter *Hanzi*.

Pemanfaatan media GIF dalam konteks pembelajaran memiliki basis teoretis yang kuat. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer (2009), proses penerimaan informasi pada siswa berlangsung lebih efektif apabila materi disajikan melalui penggabungan saluran visual dan verbal secara simultan. Media visual bergerak berbasis GIF memfasilitasi pengolahan informasi kognitif secara optimal karena siswa dapat menyaksikan secara langsung dinamika suatu proses prosedural. Selanjutnya, mengacu pada *Dual Coding Theory* (Paivio, 1986), penyampaian informasi melalui moda visual dan verbal yang saling melengkapi akan memperkuat pembentukan jejak memori (*memory trace*), yang pada akhirnya meningkatkan daya retensi ingatan siswa terhadap bentuk dan struktur karakter *Hanzi*.

Selain berdampak pada aspek kognitif, pemanfaatan media dinamis berbasis GIF sejalan dengan rancangan motivasional model ARCS oleh Keller (1987) serta pandangan Arsyad (2017), yang menyatakan bahwa penyajian media instruksional yang interaktif dan menarik mampu membangkitkan perhatian (*attention*), minat, serta efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Secara empiris, penelitian Bülbül dan Kuzu (2021) membuktikan bahwa media animasi efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Temuan ini juga didukung oleh Ploetzner et al. (2021) yang mengemukakan bahwa media berbasis animasi memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan gambar statis dalam memfasilitasi

pemahaman terhadap proses-proses yang berlangsung secara bertahap. Dengan demikian, pemanfaatan media GIF diharapkan mampu mengoptimalkan perhatian, motivasi, serta performa belajar siswa dalam latihan menulis *Hanzi*.

Relevansi pemanfaatan media visual dalam instruksi penulisan *Hanzi* telah dibuktikan oleh sejumlah penelitian terdahulu. Studi yang dilakukan oleh Melisa et al. (2024) mengindikasikan bahwa penggunaan media gambar berseri efektif membantu siswa memahami struktur bentuk dan urutan penulisan *Hanzi* sekaligus mereduksi tingkat kesalahan penulisan. Penelitian Sulisetyawati dan Fanani (2019) mengonfirmasi bahwa penerapan media animasi stroke order mampu meningkatkan ketelitian serta ketepatan siswa dalam menulis karakter. Sejalan dengan hal tersebut, Sherly et al. (2020) menyimpulkan bahwa media audiovisual memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis *Hanzi*.

Meskipun penelitian-penelitian terdahulu (Melisa et al., 2024; Sherly et al., 2020; Sulisetyawati & Fanani, 2019) telah mengkaji keunggulan media visual terhadap kemampuan menulis *Hanzi* maupun motivasi belajar, fokus utama dari studi-studi tersebut umumnya masih berpusat pada pengaruh media visual secara umum atau hasil belajar akhir semata. Sementara itu, penelitian ini mengambil posisi yang berbeda dengan memfokuskan kajian pada pendeskripsian secara mendalam mengenai tahap perencanaan dan pelaksanaan pemanfaatan media gambar bergerak secara spesifik dalam latihan menulis *Hanzi* pada siswa kelas 4 sekolah dasar. Kajian ini diharapkan dapat memberikan deskripsi empiris serta panduan praktis mengenai bagaimana media GIF dapat diintegrasikan sebagai media alternatif yang kontekstual dan efektif di tingkat sekolah dasar.

Penetapan siswa kelas 4 sekolah dasar sebagai subjek dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan teori perkembangan kognitif. Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif Piaget, anak pada rentang usia 9–10 tahun (kelas 4 SD) berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*), di mana mereka membutuhkan bantuan representasi visual konkret dan pengalaman nyata untuk memahami konsep-konsep yang abstrak atau prosedural. Dalam kerangka pembelajaran menulis *Hanzi*, pemahaman mengenai urutan dan arah goresan tidak cukup hanya disampaikan secara verbal atau statis, melainkan memerlukan visualisasi konkret yang dapat diamati secara langsung. Berdasarkan urgensi teoretis dan praktis tersebut, penelitian ini penting untuk dilaksanakan guna menyajikan gambaran komprehensif mengenai perencanaan dan pelaksanaan pemanfaatan media GIF dalam latihan menulis *Hanzi*, yang selanjutnya dapat dijadikan acuan dan referensi bagi para pendidik dalam merancang pembelajaran bahasa Mandarin yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

1.2. Fokus dan Sub-fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran gambar bergerak *Graphic Interchange Format* (atau disebut GIF) untuk membantu siswa dalam menulis *Hanzi* beserta urutan guratannya dengan baik dan sesuai kaidah. Terdapat 3 kelas yang akan diteliti oleh penulis yakni 4A, 4B, dan 4C. Sementara itu, sub-fokus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan pemanfaatan media gambar bergerak (GIF) dalam latihan menulis *Hanzi* bagi siswa kelas 4 SD.

- b. Pelaksanaan pemanfaatan media gambar bergerak (GIF) dalam latihan menulis *Hanzi* bagi siswa kelas 4 SD.

1.3. Rumusan Masalah

Penelitian ini merumuskan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pemanfaatan media gambar bergerak *Graphic Interchange Format* (GIF) dalam Pembelajaran latihan menulis *Hanzi* bagi siswa kelas 4 SD?
2. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan media gambar bergerak *Graphic Interchange Format* (GIF) dalam Pembelajaran latihan menulis *Hanzi* bagi siswa kelas 4 SD?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan pemanfaatan media gambar bergerak *Graphic Interchange Format* (GIF) dalam latihan menulis *Hanzi* bagi siswa kelas 4 SD.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pemanfaatan media gambar bergerak *Graphic Interchange Format* (GIF) dalam latihan menulis *Hanzi* bagi siswa kelas 4 SD.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Pertama, secara teoritis, penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan sumbangan pengetahuan bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran *Graphic Interchange Format* pada pembelajaran Bahasa Mandarin.
2. Sebagai referensi dalam mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran *Graphic Interchange Format* pada pembelajaran bahasa Mandarin.

Sementara itu, kedua, secara praktis penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru-guru yang mengajar bahasa Mandarin di masa mendatang terkait penerapan media pembelajaran *Graphic Interchange Format* pada pembelajaran bahasa Mandarin.
2. Bagi Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin UNJ, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi serta pedoman bagi mahasiswa-mahasiswa yang akan menjadi guru di masa mendatang mengenai penerapan media pembelajaran *Graphic Interchange Format* pada pembelajaran bahasa Mandarin.
3. Bagi penulis, penelitian ini menjadi sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta menambah pengalaman dalam

melaksanakan penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran
bahasa Mandarin.



Intelligentia - Dignitas