BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Menurut Siregar (2013: 19), pendidikan adalah hal yang wajib dimiliki oleh setiap orang, bahkan suatu bangsa akan dipandang oleh bangsa lain dari baiknya pendidikan yang dimiliki. Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan adalah sekolah. Dengan bersekolah masyarakat akan mendapatkan ilmu pengetahuan dari mata pelajaran yang dipelajari.

Di Indonesia, untuk membuat seluruh masyarakatnya dapat menempuh pendidikan sekolah, pemerintah Indonesia membuat program Wajib Belajar 9 Tahun yang tertulis pada Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 6 ayat 1 mengenai kewajiban anak bersekolah pada tingkat SD dan SMP. Selain itu, pada tahun 2016 dibuat sebuah program baru bernama Program Indonesia Pintar (PIP) yang dijelaskan pada Permen Dikbud No.19 tahun 2016 pasal 2a mengenai wajib belajar 12 tahun yang kemudian diatur oleh masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Program ini dibuat sebagai bukti bahwa pemerintah Indonesia peduli pada masyarakatnya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dari kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, materi pembelajaran bukan satu-satunya faktor yang menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Dolong (2013: 293-294) menyebutkan komponen-komponen tersebut adalah:

tujuan pendidikan, siswa, guru, materi pelajaran, metode, media, sumber belajar dan evaluasi. Komponen-komponen ini dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan kegiatan mentransfer ilmu dari guru ke siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, kegiatan pembelajaran yang terfokus pada guru dan menggunakan metode ceramah, kini dinilai bukan lagi hal yang menarik. Kehadiran internet yang memengaruhi seluruh aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan terutama pada media pembelajaran melahirkan banyak metode baru yang membuat kegiatan belajar lebih menarik.

Menurut Arsyad (2013: 3) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sebagai pengantar pesan, media dibutuhkan dalam berbagai kegiatan, salah satunya dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran biasanya disebut sebagai media pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diperlukan untuk mengantarkan ilmu dalam materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa. Lebih lanjut menurut Arsyad (2013: 26), selain sebagai pengantar pesan, media pembelajaran juga memiliki manfaat untuk memperjelas dan meningkatkan perhatian siswa terhadap pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, atau dengan kata lain mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen pendidikan yang terus berkembang seiring perkembangan zaman dan teknologi, hal ini membuat media

pembelajaran dapat terus digali potensinya untuk meningkatkan suasana belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu media yang menarik untuk digunakan dan diteliti adalah aplikasi *Edmodo* (yang selanjutnya disebut sebagai *Edmodo*). "*Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan sesuai kebutuhan guru dan siswa" (Rismayanti, 2012:1). Dalam penggunaannya, *Edmodo* adalah media daring yang harus diakses menggunakan internet. *Edmodo* dilengkapi beberapa fitur yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *Edmodo* pada kegiatan pembelajaran pertama kali ditemukan peneliti ketika melaksanakan praktik lapangan berupa Praktik Kompetensi Mengajar (PKM) di SMKN 41 Jakarta. Hal ini menjadi menarik karena peneliti sendiri belum pernah menggunakan *Edmodo* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin sebelumnya. Pada saat praktik lapangan itu, *Edmodo* digunakan oleh salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Mandarin di sekolah tersebut. Hal ini semakin menarik untuk peneliti teliti lebih dalam dikarenakan *Edmodo* memiliki fitur-fitur yang diyakini guru tersebut dapat membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana *Edmodo* digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin.

Mata Pelajaran bahasa Mandarin di SMKN 41 Jakarta dilaksanakan di seluruh tingkat kelas dan di semua jurusan. Adapun jurusan yang terdapat pada sekolah tersebut adalah Multimedia (MM), Akuntansi (AK), Pemasaran (PM), dan Administrasi Perkantoran (AP).

Kelas X adalah masa ketika para siswa memulai masa adaptasi terhadap pelajaran dan lingkungan sekolah yang baru. Biasanya siswa kelas X mengalami kesulitan beradaptasi terutama terhadap hal-hal yang belum pernah ditemukan pada tingkat sekolah sebelumnya seperti mata pelajaran Bahasa Mandarin. Mata pelajaran Bahasa Mandarin kelas X di SMKN 41 Jakarta dilaksanakan seminggu sekali sebanyak 2 jam pelajaran (2 x 45 menit) pada tiap pertemuan. Menurut guru pelajaran, siswa pada tingkat ini ditekankan untuk terlebih dahulu menguasai pelafalan, aksara Han, dan kosakata.

Penguasaan kosakata adalah kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan (Elviza. dkk. 2013: 269). Menurut Subana dkk. (2000: 252), penguasaan kosakata berperan sebagai tolok ukur keterampilan berbahasa. Selain itu, penguasaan kosakata merupakan tolok ukur perbendaharaan kata yang dipakai, wawasan kata yang digunakan, serta ketepatan pemakaiannya dalam konteks kalimat. Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan pembelajaran kosakata memiliki kedudukan yang penting agar siswa dapat menguasai kosakata dengan baik. Namun pada kenyataannya, pembelajaran kosakata tidak terlalu diperhatikan oleh siswa. Hasil pengamatan peneliti pada observasi awal menyimpulkan bahwa siswa sering kali lupa kosakata yang telah ataupun baru dipelajari dan mengalami kesulitan dalam melaksanakan latihan atau ujian dikarenakan tidak menguasai kosakata.

Masalah siswa dalam kegiatan pembelajaran kosakata tersebut tentu harus dicari jalan keluarnya. Penekanan pembelajaran kosakata pada tiap pertemuan,

menjadi jalan keluar yang baik untuk memaksa siswa dapat menguasai kosakata dengan baik. Namun, materi pembelajaran yang terpadu dan waktu kegiatan pembelajaran yang terkadang terpaksa harus ditiadakan karena kegiatan sekolah cukup banyak pada tiap bulannya membuat pembelajaran kosakata tidak dapat dimaksimalkan.

Sesuai hasil wawancara peneliti kepada guru pada observasi awal, penggunaan *Edmodo* adalah salah satu cara untuk membantu guru mentransfer ilmu kepada siswa, terutama dengan adanya fasilitas internet gratis dari sekolah memudahkan penggunaan aplikasi ini. Selain itu, demi menciptakan kegiatan belajar yang melibatkan siswa, meningkatkan rasa ketertarikan dalam mempelajari bahasa Mandarin dan demi efektivitas waktu adalah beberapa alasan yang diungkapkan guru dalam pemilihan penggunaan *Edmodo* dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka penelitian ini mencoba mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X di SMKN 41 Jakarta.

1.2 Fokus dan Subfokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Edmodo* pada pembelajaran bahasa Mandarin.

Subfokus masalah penelitian ini adalah:

1. Penggunaan *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kelas X di SMKN 41 Jakarta.

2. Kelebihan *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menurut guru dan siswa kelas X SMKN 41 Jakarta.
3. Kekurangan *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menurut guru dan siswa kelas X SMKN 41 Jakarta.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana penggunaan *Edmodo* sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin terutama pada pembelajaran kosakata kelas X di SMKN 41 Jakarta?
2. Apakah kelebihan penggunaan *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menurut guru dan siswa kelas X SMKN 41 Jakarta?
3. Apakah kekurangan penggunaan *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menurut guru dan siswa kelas X SMKN 41 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang ingin dicapai ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Edmodo* sebagai media dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di SMKN 41 Jakarta.
2. Untuk mendeskripsikan kelebihan aplikasi *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menurut guru dan siswa di SMKN 41 Jakarta.

3. Untuk mendeskripsikan kekurangan aplikasi *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menurut guru dan siswa di SMKN 41 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan di bidang pendidikan bahasa Mandarin terutama pada penggunaan media pembelajaran seperti *Edmodo* pada mata pelajaran tersebut

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan minat pembelajaran kosakata bahasa Mandarin setelah menggunakan aplikasi *Edmodo* sebagai media pembelajaran.

2) Bagi guru bahasa Mandarin

Media yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penggunaan media pembelajaran, termasuk pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran bahasa

Mandarin di sekolah yang menggunakan media aplikasi Edmodo dalam kegiatan pembelajaran.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang sejenis dan masalah yang sama.