

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penguasaan Bahasa Mandarin semakin penting dalam era globalisasi, termasuk di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Mandarin, termasuk pembelajaran kosakata yang baik dan benar sangat penting. Penguasaan kosakata akan membuat penutur atau pengguna Bahasa Mandarin tidak mengalami kesulitan dalam membentuk atau merancang kalimat. Namun, penguasaan kosakata sebagai fondasi utama dalam pembelajaran Bahasa Mandarin malah sering menjadi hambatan, khususnya karena kompleksitas karakter *Hanzi* dan perbedaan fonetik yang signifikan dengan bahasa ibu.

Di Indonesia hambatan ini hampir terjadi di semua sekolah yang menyelenggarakan mata pelajaran Bahasa Mandarin. Tidak hanya di kota-kota besar, tetapi juga kabupaten-kabupaten di sekitarnya; terlebih di Jabodetabek, Surabaya dan D.I. Yogyakarta yang dikenal sebagai salah satu tempat-tempat pusat pembelajaran dan pengembangan pelajaran Bahasa Mandarin di Indonesia.

Alih-alih mempelajari pola kalimat dengan efektif, mengingat kosakata pun malah menjadi sebuah hambatan bahkan momok bagi siswa. Belum lagi duologi *Hanzi* (karakter/aksara Han), yakni terdapatnya *Hanzi* Tradisional (繁体字 *fántǐzì*) dan *Simplified* (简体字 *jiǎntǐzì*). Tidak sedikit siswa yang tidak atau belum dapat membedakan jenis *Hanzi*; mengira *Hanzi* tersebut berbeda dan secara tidak langsung menambah beban pembelajaran mandirinya. Hal itu akan lebih rumit jika guru bahasa Mandarin siswa tersebut lupa mentitikberatkan perbedaan kedua jenis *Hanzi* tersebut, atau guru Bahasa Mandarin sama sekali tidak mengajarkan aksara tradisional, dan kebetulan siswa tersebut tidak bertanya kepada gurunya. Berikut contohnya:

A			冰淇淋	bīngqílín	8
岸	àn	9	博物馆	bówùguǎn	6
B			博物館		
拔	bá	10	不断	búduàn	6
拔苗助长			不斷		
	bá miáo zhù zhǎng	10	不过	búguò	1
拔苗助長			不過		
拜	bài	8	不停	bùtíng	12
半天	bàntiān	14	不以为然	bù yǐ wéi rán	12
帮助	bāngzhù	10	不以為然		
幫助			不知不觉	bù zhī bù jué	15
			不知不覺		

Gambar 1: Tabel kosakata buku cetak bahasa Mandarin yang menyajikan dua versi *Hanzi*

Kerumitan kadang ditambah juga dengan media ajar yang tidak memiliki terjemahan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, contohnya buku cetak *Han Yu 6* beserta buku latihannya:

1. 你感冒还没好，再**休息休息**吧！

这个周末，小华想帮妈妈_____房间。（收拾、打扫）

我可以_____你的书房吗？（参观）

最近奶奶有点儿不舒服，爸爸要陪她去医院_____。

（检查）

每天放学回家，他都要先_____学过的知识，再

_____新课。（复习、预习）

Gambar 2: Isi (konten) Buku Latihan Bahasa Mandarin *Han Yu 6* – tanpa Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris



Gambar 3: Buku Cetak Bahasa Mandarin *Han Yu* 6 dan Buku Latihannya

Di SMP St. Patricia Tangerang, siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Bahasa Mandarin, khususnya pada kosakata dan tata Bahasa. Hal ini memperlihatkan urgensi pembaharuan metode pengajaran. Salah satu penyebabnya adalah keputusan dan kebijakan manajemen yang secara tidak langsung membuat tenaga pengajar Bahasa Mandarin berganti hampir setiap tahun ajaran.

Sebagian besar siswa kelas VIII memiliki latar belakang etnik keturunan Tionghoa, dan sudah diperkenalkan pada Bahasa Mandarin sejak SD atau TK, bahkan *Playgroup*. Namun demikian, hanya sebagian kecil dari mereka yang menunjukkan minat tinggi dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Kurangnya metode yang melibatkan siswa secara aktif menyebabkan rendahnya daya serap terhadap kosakata baru maupun tata bahasa. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi seperti Blooket, Wordwall, Baambozle, Quizlet maupun Quizziz dapat menjadi solusi cermat. Blooket adalah platform digital berbasis permainan yang mengintegrasikan elemen kompetisi, skor, dan tantangan sehingga dapat memotivasi siswa.

Penelitian sebelumnya oleh Awaliyah & Mahpudin (2025: 4459) telah menunjukkan efektivitas penggunaan *platform* Blooket dalam metode *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, kajian spesifik mengenai penggunaan Blooket dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menilai efektivitas Blooket dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin, serta mengevaluasi tanggapan (respon) siswa terhadap penggunaannya.

Selama sembilan tahun terakhir, penulis juga kerap kali mengalami hambatan kosakata yang sama dan pada tahun-tahun awal mengajar (2014-2017), pembelajaran multimedia, khususnya yang berbasis digital sangatlah minim dan “mahal” untuk diakses. Oleh karena itu, metode “murah” yang sering digunakan adalah seperti *flipcard*, *bingo*; dan selain itu juga sempat membuat dan merancang pembelajaran dengan PowerPoint PDF, bahkan video pembelajaran. Namun, faktor interaktif dan interaksinya sangatlah minim. Jika dihitung biaya pembuatan dan dana yang digunakan ternyata juga tidak murah; serta menghabiskan waktu yang banyak dalam merancang media-media tersebut.

Perubahan nada ; “yī” & “bù”

*yi & bu bertemu dengan nada 1, 2, 3
maka yi & bu akan dibaca menjadi nada 4*

一些 (yī xiē)	➡ yì xiē	不知 (bù zhī)	➡ bù zhī
一直 (yī zhí)	➡ yì zhí	不能 (bù néng)	➡ bù néng
一点 (yī diǎn)	➡ yì diǎn	不少 (bù shǎo)	➡ bù shǎo

*yi & bu bertemu dengan nada 4
maka yi & bu akan dibaca menjadi nada 2*

一定 (yī dìng)	➡ yí dìng	不是 (bù shì)	➡ bú shì
--------------	-----------	-------------	----------

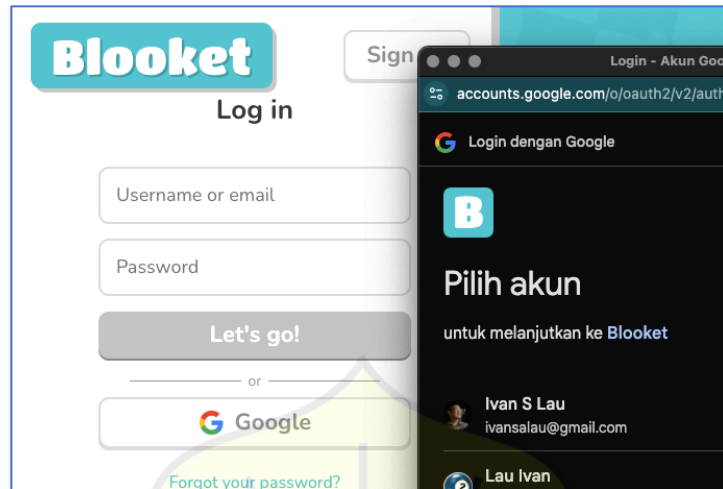
Gambar 4: Materi pembelajaran di PowerPoint – tidak interaktif, perlu waktu lama untuk mempersiapkannya



Gambar 5: Video pembelajaran – biaya pembuatan mahal dan waktu yang digunakan juga sangat banyak

Seiring waktu berjalan dan kemajuan teknologi, pada 2019 akhir penulis bertemu dengan seorang teman seprofesi yang notabene Alumni Universitas Darma Persada yang mengenalkan *platform* pembelaran digital Quizlet saat mengikuti diklat guru bahasa Mandarin nasional. Platform ini gratis dan ramah digunakan di perangkat yang spek-nya tidak terlalu tinggi, namun perlu melakukan pendaftaran akun dan memilih nama pengguna. Meskipun ada fitur acak soal dan acak jawaban, namun *platform* tersebut pada saat itu belum memiliki fungsi dan mode yang kompetitif; begitu juga *platform-platform* yang penulis kenal, pelajari, dan pakai pada saat pandemi; seperti: Wordwall, Baamboozle maupun Live Worksheet.

Pada waktu setelah pandemi ini, Blooket yang menjadi pilihan utama pada pembelajaran kosakata. Selain 100% gratis, kita juga tidak perlu melakukan pendaftaran yang rumit untuk dapat menggunakan *platform* ini. Untuk dapat menggunakan Blooket hanya cukup dengan akun Google, seperti gambar berikut ini:



Gambar 6: Kemudahan Akses Log in Blooket, cukup hanya dengan akun Google

1.2 Pembatasan Masalah

1. **Topik Pembelajaran:** Fokus utama penelitian ini adalah pada kosakata Bahasa Mandarin, tidak mencakup tata bahasa, pelafalan, atau kemampuan berbicara serta menulis.
2. **Media Pembelajaran:** Penelitian hanya menggunakan Blooket dalam versi gratis dengan berbagai mode permainan seperti: *Blook Rush*, *Battle Royale*, *Crypto hack* yang sesuai strategi pembelajaran.
3. **Subjek Penelitian:** Terbatas pada siswa kelas VIII SMP St. Patricia Tangerang.
4. **Durasi Penelitian:** Implementasi metode pembelajaran dengan Blooket dilakukan dalam waktu terbatas, mencakup beberapa sesi pembelajaran yang dirancang untuk memberikan gambaran awal efektivitas media ini. Pembelajaran dilakukan dalam satu (1) sesi pembelajaran dengan durasi 80 menit (dua jam pelajaran) per kelas secara terbatas.
5. **Indikator Keberhasilan:** Diukur berdasarkan peningkatan hasil tes dan tanggapan siswa terhadap media yang digunakan.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin, penguasaan kosakata merupakan salah satu kompetensi dasar yang esensial. Namun, keterbatasan metode pembelajaran konvensional seringkali menjadi kendala dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, media daring berbasis permainan seperti Blooket mulai digunakan sebagai alternatif, bahkan suplemen bagi strategi pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Sejauh mana penggunaan media daring Blooket berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin pada siswa kelas VIII SMP St. Patricia Tangerang?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap implementasi Blooket sebagai media pembelajaran kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Mandarin?
3. Bagaimana efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam konteks penguasaan kosakata Bahasa Mandarin?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pengaruh penggunaan Blooket terhadap penguasaan kosakata Bahasa Mandarin pada siswa kelas 8 SMP St. Patricia Tangerang.
2. Menggambarkan tingkat keterlibatan dan tanggapan siswa terhadap Blooket sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin.
3. Mengkaji efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam konteks penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memperkaya pengembangan teori tentang pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), khususnya dalam konteks pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin dengan dukungan teknologi digital.

Hasil penelitian ini tidak hanya dapat menjadi referensi berharga untuk studi selanjutnya yang berfokus pada pengembangan, bahkan inovasi metode pembelajaran, tetapi juga diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan teori tersebut.

2. Manfaat Praktis

- **Bagi Guru:** Penelitian ini menyediakan pedoman praktis dalam menggunakan permainan daring seperti Blooket untuk menciptakan pengalaman belajar kosakata yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa; khususnya kepada sesama guru bahasa, khususnya bahasa asing.
- **Bagi Siswa:** Dengan memanfaatkan metode ini dengan baik dan tepat, siswa dapat lebih mudah memahami kosakata Bahasa Mandarin melalui pendekatan yang menarik. Elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Metode ini juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong penguasaan kosakata secara lebih efektif.
- **Bagi Sekolah:** Rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat mendorong pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah, termasuk menciptakan lingkungan kolaboratif antar-siswa melalui permainan edukasi. Selain itu, penelitian ini juga berhasil mendukung inovasi dalam

proses pembelajaran dan pengintegrasian media digital dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyusunan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah menengah, khususnya sekolah menengah pertama. Temuan ini juga memberikan dasar untuk mengintegrasikan teknologi sebagai alat pembelajaran inovatif, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Mandarin. Selain itu, sistem permainan yang terstruktur dengan poin dan level memudahkan guru dalam memantau perkembangan siswa serta memberikan umpan balik yang lebih cepat, akurat dan tepat waktu.

4. Manfaat Bagi Pembaca

Penelitian ini memberikan wawasan yang bermanfaat, baik bagi penulis, pembaca, maupun pihak lain, khususnya rekan-rekan dan istri penulis yang juga mengajar di sekolah menengah dan institusi tinggi, khususnya mata pelajaran bahasa, terutama bahasa Mandarin. Dengan metode pembelajaran yang lebih menarik, penelitian ini dapat memberikan ide-ide baru untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.