

**Peningkatan kemampuan siswa dalam bahasa Mandarin
dengan pemanfaatan media pembelajaran**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Ahli Madya pada Diploma III Bahasa China FSSR
Universitas Sebelas Maret**

**Oleh :
Vinati Agusrina
C 9605023**

**PROGRAM DIPLOMA III BAHASA CHINA
FAKULTAS SAstra DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2008**

**Disetujui untuk diuji,
Program Diploma III Bahasa China, Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret**

Laporan Tugas Akhir :

PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM BAHASA MANDARIN
DENGAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Vinati Agusrina

NIM : C9605023

Pembimbing :

1. Yulia Johan (.....)
Pembimbing I

2. Teguh Sarosa, SS, M.Hum (.....)
Pembimbing II
NIP. 132 317 466

**Diterima dan Disyahkan oleh Dewan Penguji
Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret**

Judul Laporan : PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM
BAHASA MANDARIN DENGAN PEMANFAATAN
MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa : Vinati Agusrina
NIM : C9605023
Tanggal Ujian : 10 Juli 2008

Dewan Penguji :

- 1. Dra. Endang Tri Winarni, M.Hum.** (.....)
Ketua NIP. 131 569 262

- 2. M. Bagus Sekar Alam, SS, M.Si.** (.....)
Sekretaris NIP. 132 309 447

- 3. Yulia Johan.** (.....)
Penguji I

- 4. Teguh Sarosa, SS, M.Hum.** (.....)
Penguji II NIP. 132 317 466

Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret
Dekan

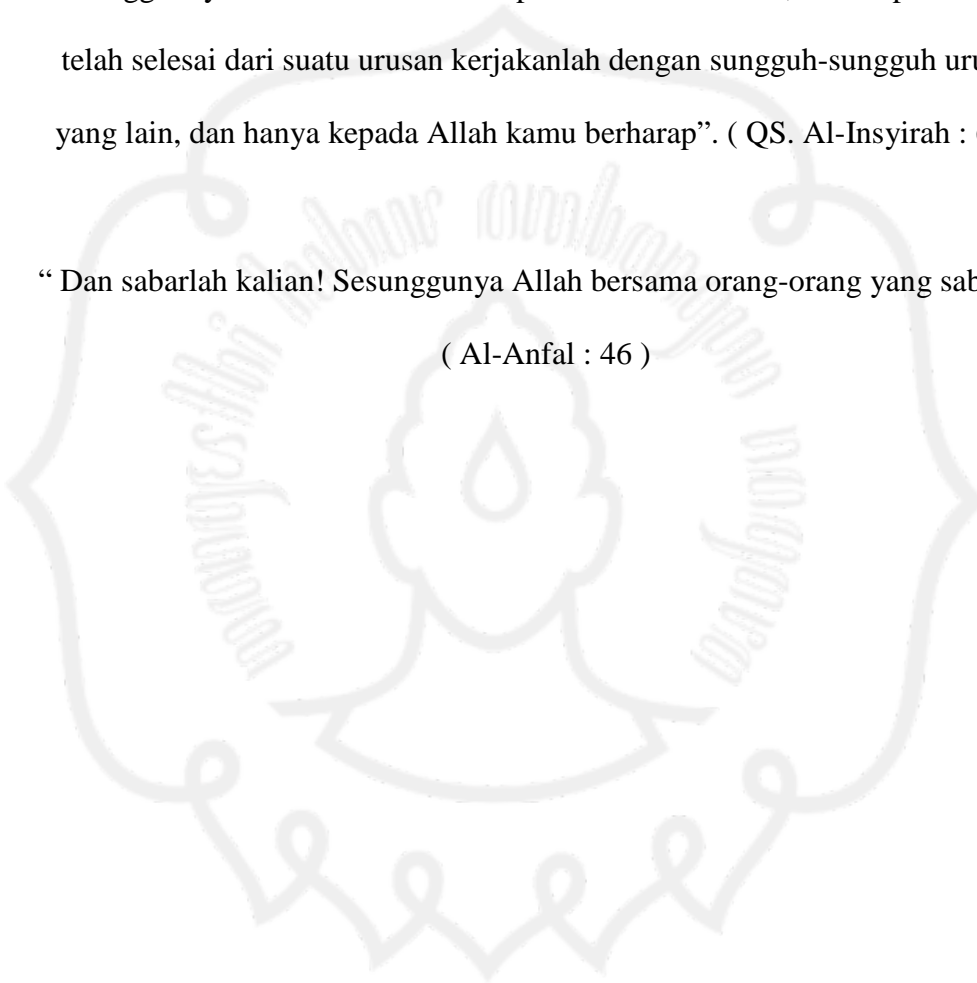
Drs. Sudarno, M.A
NIP. 131 472 202

MOTTO

“ Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”. (Ar-Ra’ad : 11)

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu pasti ada kemudahan, maka apabila kami telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Allah kamu berharap”. (QS. Al-Insyirah : 6-8)

“ Dan sabarlah kalian! Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar”.
(Al-Anfal : 46)



PERSEMBAHAN



Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk:

- Allah SWT atas segala Karunia-Nya
- Semua orang yang *Penulis* sayangi

KATA PENGANTAR

Praktik Kerja Lapangan merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh guna melengkapi persyaratan akademis dalam mencapai gelar Ahli Madya jurusan Bahasa China Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dalam jenjang pendidikan di perguruan tinggi, seorang mahasiswa tidak hanya diharapkan mengikuti kuliah dengan baik, tetapi lebih dari itu juga dituntut untuk mendalami dan menguasai disiplin ilmu yang dipelajarinya sehingga dapat menerapkan dalam kehidupan nyata dan bermanfaat bagi masyarakat. Terlebih lagi dalam era globalisasi yang menuntut penguasaan dan penerapan dalam berbagai hal.

Laporan kerja praktik ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa konsep-konsep dasar dari pengajaran khususnya tentang permasalahan yang dihadapi siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa China. Laporan ini juga membimbing mahasiswa untuk menganalisa penerapan konsep-konsep pengajaran dalam menghadapi permasalahan dalam proses belajar mengajar. Laporan ini disusun berdasarkan data-data dan informasi yang diperoleh dari SMA Negeri 6 Surakarta dan ditunjang dengan studi pustaka di perpustakaan.

Dalam menyelesaikan tugas ini penulis sadar bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penulis akan kesulitan dalam menyelesaikan kerja praktik dan pembuatan laporan ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini.

Dengan segala kerendahan hati dan keinginan untuk berbuat yang lebih baik, penulis menyadari bahwa laporan ini memiliki banyak kekurangan maupun kesalahan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar kualitas laporan kerja praktik dapat lebih baik.

Surakarta, Juli 2008

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Guru.....	7
B. Siswa1	5
C. Media-Media Pembelajaran	20
1. Permainan.....	22
2. Gambar	29
3. Lagu	31
BAB III PEMBAHASAN	33
A. Gambaran Umum Sekolah.....	33
B. Pelaksanaan Kegiatan Belajar.....	36
C. Kendala-Kendala Dalam Proses Kegiatan Belajar.....	43

D. Upaya Penanganan.....	44
E. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	46
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Materi pelajaran teks dalam tema tertentu
2. Lampiran 2 : Materi pelajaran teks dalam tema tertentu
3. Lampiran 3 : Materi pelajaran mendengarkan lagu
4. Lampiran 4 : Soal dan hasil tes media gambar
5. Lampiran 5 : Soal dan hasil tes media lagu
6. Lampiran 6 : Soal dan hasil tes keseluruhan media
7. Lampiran 7 : Surat ijin magang
8. Lampiran 8 : Lembar penilaian magang
9. Lampiran 9 : Lembar konsultasi
10. Lampiran 10 : Struktur Organisasi SMA Negeri 6 Surakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Jadwal Kegiatan Belajar Mengajar



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 : Pengertian Media Berdasarkan Skema
2. Gambar 2.2 : Klasifikasi Media Pengajaran Bahasa



DAFTAR KATA-KATA SINGKATAN

1. Dra : Doktoranda
2. Drs : Doktorandus
3. M.Hum : Master Humaniora
4. SS : Space Shuttle
5. M.Si : Magister Sains
6. M.A : Master Of Arts
7. Dr : Doktor
8. M.Pd : Magister Pendidikan
9. B.A : Bachelor Of Arts
10. M.M : Magister Manajemen
11. B.Sc : Bachelor Of Science
12. S.H : Sarjana Hukum
13. RPP : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran
14. IPTEK : Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi
15. SMPP : Sekolah Menengah Persiapan Pembangunan
16. SMA : Sekolah Menengah Atas
17. SMU : Sekolah Menengah Umum
18. SLTA : Sekolah Lanjutan Tingkat Atas
19. SMK : Sekolah Menengah Kejuruan
20. PMR : Palang Merah Remaja
21. PA : Pencinta Alam
22. PBB : Peraturan Baris Berbaris

摘要

Vinati Agusrina, 2008 年。通过媒介方试来提高学生学习汉语的能力
3.11 大学。文学艺术学员汉语专科。

作者选择了这个题目是为了描述在梭罗第六高中二年级的学生在学习汉语时的问题，和找出解决问题的措施。作者认为问题被产生的原因是因为学生对汉语方面的知识很差，再加上教学时间非常地短。解决这个问题，必须先提高学生对汉语的兴趣，然后让他们知道学习汉语的重要。为了避免厌烦性在学生身上，学校采取了一种方法，就是通过媒介方试来教唆学生。

在公六梭罗第六高中经过作者的观察后，原来通过媒介学习汉语的方法能够提高学生对学习汉语的兴趣。这次学校把游玩、看图识字、唱歌作为媒介的学习方试。除了这个方试以外，作者也建议学生们最少要一个星期两次学习汉语。而且在学习方面每个家长必须不断地支持他们。这样的话他们肯定对汉语有个好印象。

ABSTRAK

Vinati Agusrina, 2008. Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Bahasa Mandarin Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran (Suatu Penelitian Di SMA Negeri 6 Surakarta). Program Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa, UNS.

Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah untuk mendeskripsikan permasalahan yang dihadapi siswa SMA Negeri 6 Surakarta khususnya kelas XI dan XII dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin sekaligus memberikan solusi belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa. Permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin diantaranya adalah sangat kurangnya pengetahuan siswa tentang bahasa Mandarin serta minimnya waktu belajar yang diberikan oleh pihak sekolah. Solusi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin diantaranya adalah menumbuhkan minat terhadap pelajaran bahasa Mandarin dengan cara memberikan beberapa pengarahan tentang pentingnya pelajaran bahasa Mandarin dalam kehidupan sehari-hari dan dari pihak sekolah tentunya memberikan suasana yang tidak membosankan dalam kelas pada proses belajar mengajar melalui media pembelajaran.

Hasil pengamatan yang diperoleh di SMA Negeri 6 Surakarta, membuktikan bahwa media-media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin selain itu juga tidak lepas dengan dukungan dari pihak sekolah. Media-media yang diterapkan antara lain: Permainan, Gambar, dan Lagu. Saran yang diberikan adalah mengharapkan agar pihak sekolah memberi tambahan waktu pelajaran misalnya dua kali pertemuan dalam seminggu dan dari pihak orang tua agar lebih memberikan dukungan belajar bisa juga dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita putra putri mereka.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, hal yang paling mendasar dalam komunikasi adalah media komunikasi yang dipakai. Saat ini kebutuhan berkomunikasi sangat meningkat seiring dengan kemajuan berbagai bidang seperti lembaga-lembaga pendidikan, lembaga keterampilan bahasa, teknologi, dan industri. Tentunya

dalam usaha pemenuhan terhadap kebutuhan berkomunikasi, manusia tidak hanya cukup berinteraksi dengan sekelompok manusia yang berasal dari latar belakang yang sama atau komunitas yang sama, tetapi juga berkomunikasi dengan komunitas yang berbeda atau kelompok yang menggunakan bahasa yang berbeda sehingga membutuhkan bahasa lain untuk berkomunikasi. Sangat mungkin beberapa kebutuhan manusia tersebut berasal dari budaya lain atau negara lain.

Tanpa bahasa, kita semua tidak akan mungkin terjadi komunikasi dan tidak mungkin pula dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang kompleks. Pada saat seperti itu peran bahasa sebagai media komunikasi akan sangat vital. Sekedar mengerti bahasa lisan, tulisan dan budaya tidak akan cukup. Dengan kualitas penguasaan bahasa asing yang belum sempurna akan mempengaruhi proses komunikasi. Hal ini justru akan mengakibatkan konflik atau sesuatu yang berdampak negatif dalam proses komunikasi. Jadi sangat jelas sekali bahwa peran penguasaan bahasa asing sebagai media komunikasi antar budaya yang berbeda sangatlah penting.

Dalam hal ini kita bisa melihat dari perkembangan berbagai lembaga pendidikan bahasa yang kian menjamur masuk di Indonesia khususnya lembaga pendidikan bahasa Mandarin. Pelajaran bahasa Mandarin sejak 5 tahun terakhir ini, sudah banyak dilirik oleh para lembaga pendidikan atau sekolah-sekolah di Surakarta. Mulai dari tingkat kanak-kanak sampai pada perguruan tinggi menawarkan pelajaran bahasa Mandarin masuk dalam pelajaran intra sekolah maupun ekstra sekolah. Contohnya lembaga pendidikan "Kalam Kudus" dari tingkat TK sampai tingkat SMA ada pelajaran bahasa China, SD Tarakanita, TK

dan SD Palmkids, SD Marsudirini, SD Kanisius, Sekolah 3 Bahasa Bina Widya (fuqing), SMA Negeri 1, SMA Negeri 4, SMA Negeri 6 dan masih banyak lagi.

Pelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Surakarta baru diadakan pada semester ganjil tahun ajaran 2007 untuk kelas XI Bahasa dan XII Bahasa. Kegiatan ini masuk dalam pelajaran sekolah. Hal ini dimaksudkan agar sekolah ini dapat bersaing dengan sekolah lain yang sudah lebih dulu memberlakukan bahasa Mandarin dalam pelajaran sekolah maupun kegiatan Ekstra sekolah serta banyaknya dukungan orang tua murid.

Mengingat bahasa Mandarin ini masih sangat baru dikenalkan pada siswa, maka diharapkan siswa dapat menyerap pelajaran bahasa Mandarin yang akan diajarkan, baik secara bahasa lisan maupun tulisan. Hal-hal tersebut akan sulit dicapai jika dalam diri siswa tidak ada motivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin. Ini disebabkan karena kondisi lingkungan belajar yang berbeda pada tiap sekolah, maka diperlukan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengelola suatu proses belajar mengajar yang tepat. Guru harus mampu memberikan inovasi-inovasi yang baru dalam metode pembelajaran bahasa Mandarin. Penerapan metode belajar dan tentunya diimbangi dengan penerapan media-media pembelajaran yang tepat menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dalam setiap proses belajar mengajar berlangsung, siswa kadang-kadang malas untuk belajar. Mereka menganggap belajar adalah kegiatan yang kurang menyenangkan, maka dalam diri mereka kurang ada motivasi untuk belajar. Hal ini terjadi karena media-media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru saat menyajikan materi ajar sangat berpengaruh pada

suasana belajar dan motivasi belajar siswa. Suasana belajar yang sesuai dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, sehingga prestasi belajar pun akan terpengaruh adanya motivasi dan tentunya dapat diimbangi dengan menggunakan media-media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pernyataan di atas maka perlu pemanfaatan media pembelajaran secara optimal dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Media pembelajaran itu meliputi: media permainan, media lagu dan media gambar. Ini mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran, di mana dapat mengakibatkan gairah siswa dalam belajar secara tidak langsung mereka mendapatkan suasana yang baru dalam kelas. Sehingga apa yang menjadi tujuan instruksional khusus dapat terlaksana. Di samping itu juga guru dengan kreativitasnya dapat meningkatkan kualitas materi yang diberikan sebab guru merupakan penunjang pembelajaran.

Pada proses pembelajaran hambatan-hambatan yang muncul dapat disebabkan oleh dua faktor, diantaranya adalah kurangnya pengetahuan dasar siswa terhadap materi ajar dan kurangnya kreativitas guru dalam memberikan materi pelajaran. Selain faktor tersebut sarana dan prasarana yang kurang memadai juga menjadi salah satu penghambat untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Pada bahasan ini penulis memfokuskan penerapan pada pemanfaatan media-media pembelajaran atau sering disebut dengan “Teaching Learning Aids” karena penggunaan media-media pembelajaran ini dapat merangsang kemampuan siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses mempelajari bahasa

Mandarin. Media-media pembelajaran tersebut dapat diterapkan oleh seorang guru sebagai kreativitas dari metode yang diterapkan kepada siswa tersebut. Pada penerapan media-media pembelajaran, siswa dapat beraktivitas secara individu maupun kelompok. Media-media yang diterapkan antara lain :

1. Permainan

Media permainan ini dapat memanfaatkan white board, spidol, papan tulis kapur, kapur dll

2. Gambar

Media ini dapat memanfaatkan buku yang sudah digambar, poster dan tentunya buku siswa untuk menulis dll.

3. Lagu

Dalam penerapan media ini guru dapat menggunakan kaset, CD player, TV, Radio, Teks lagu. Di mana dapat memudahkan siswa dalam mengingat, mengulang, dan menulis tentang materi lagu yang telah diberikan oleh guru. Dalam media ini pula guru juga mengharapkan siswa lebih berkonsentrasi untuk mendengarkan dan mengucapkan kata-kata dalam bahasa Mandarin. Media ini sangat efektif digunakan untuk melatih keberanian siswa berkomunikasi dalam bahasa Mandarin. Di samping itu juga, siswa lebih aktif dalam kelas.

Keseluruhan penerapan ketiga media ini secara maksimal bisa menyenangkan siswa dalam belajar bahasa Mandarin dan membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran ini.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini lebih di tekankan pada masalah yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media-media pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Surakarta.
2. Bagaimanakah permasalahan dalam proses belajar mengajar yang dihadapi oleh siswa SMA Negeri 6 Surakarta dalam bahasa Mandarin.
3. Bagaimanakah upaya untuk menangani masalah atau hambatan dalam proses pembelajaran.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran di SMA Negeri 6 Surakarta.
2. Mendeskripsikan permasalahan yang dihadapi siswa SMA Negeri 6 Surakarta khususnya kelas XI dan XII dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin serta sekaligus memberikan solusi belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa.
3. Mendeskripsikan upaya-upaya atau langkah untuk menangani permasalahan dalam proses pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari dilaksanakannya penelitian adalah :

1. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan dan perluasan ilmu pendidikan melalui pemahaman tentang permasalahan siswa dalam belajar bahasa Mandarin sekaligus memberikan beberapa solusi yang dapat membantu siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru tentang permasalahan siswa dalam belajar bahasa Mandarin dan mampu memberikan solusi dari permasalahan tersebut sesuai dengan kemampuan siswa.

b. Bagi guru pamong

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman tentang permasalahan siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Proses belajar melibatkan tiga aspek yakni: Guru, Siswa, dan media pembelajaran. Ketiga aspek tersebut akan dijelaskan secara terperinci.

A. GURU

Peran guru dalam pembelajaran sangat banyak seperti yang dikemukakan oleh Dr. E. Mulyasa, M.Pd. Semua orang yakin bahwa guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di

sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Keyakinan ini muncul karena manusia adalah makhluk lemah, yang dalam perkembangannya senantiasa membutuhkan orang lain, sejak lahir, bahkan pada saat meninggal. Demikian halnya peserta didik; ketika orang tua mendaftarkan anaknya ke sekolah pada saat itu juga menaruh harapan terhadap guru, agar anaknya berkembang secara optimal.

Minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Guru juga harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya. Dalam arti bahwa guru harus kreatif, profesional dan menyenangkan, dengan memposisikan guru sebagai berikut.

- a. Orang tua yang penuh kasih sayang pada peserta didiknya.
- b. Teman, tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan bagi para peserta didik.
- c. Fasilitator yang selalu siap n⁷ n kemudahan, dan melayani peserta didik sesuai minat, kemampuan, dan bakatnya.
- d. Memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan saran pemecahannya.
- e. Memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab.

- f. Membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan (bersilaturahmi) dengan orang lain secara wajar.
- g. Mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antar peserta didik, orang lain, dan lingkungannya.
- h. Menjadi pembantu ketika diperlukan.

Untuk memenuhi tuntutan di atas, guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik, dengan memperhatikan kajian Pullias dan Young (1988), Manan (1990), serta Yelon and Weinstein (1997). Ada beberapa peran guru dalam proses pembelajaran, yakni:

1. Guru Sebagai Pendidik

Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin.

Berkaitan dengan tanggung jawab; guru harus mengetahui, serta memahami nilai, norma moral, dan sosial, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma. Di samping itu juga guru harus bertanggung jawab terhadap segala tindakannya dalam pembelajaran di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Berkaitan dengan wibawa; guru harus memiliki kelebihan dalam merealisasikan nilai spiritual, emosional, moral, sosial, dan intelektual

dalam pribadinya, serta memiliki kelebihan dalam pemahaman ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sesuai dengan bidang yang dikembangkan.

Guru juga harus mampu mengambil keputusan secara mandiri (*independent*), terutama dalam berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan pembentukan kompetensi, serta bertindak sesuai dengan kondisi peserta didik, dan lingkungan.

Sedangkan disiplin; dimaksudkan bahwa guru harus mematuhi berbagai peraturan dan tata tertib secara konsisten, atas kesadaran profesional, karena mereka bertugas untuk mendisiplinkan para peserta didik di sekolah, terutama dalam pembelajaran.

2. Guru Sebagai Pengajar

Sejak adanya kehidupan, sejak itu pula guru telah melaksanakan pembelajaran, dan memang hal tersebut merupakan tugas dan tanggung jawabnya yang pertama dan utama. Guru membantu peserta didik yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya. Sehubungan dengan itu, sebagai orang yang bertugas menjelaskan sesuatu, guru harus berusaha membuat sesuatu menjadi jelas bagi peserta didik, dan berusaha lebih terampil dalam memecahkan masalah.

Guru sebagai pengajar bertugas membantu peserta didiknya agar dapat mengetahui, memahami dan menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Agar materi pembelajaran lebih menjadi jelas bagi peserta didik, guru boleh menggunakan bahan ajar yang tidak hanya bersumber dari buku

ajar, tetapi bahan-bahan pengajaran dapat juga diambil dari sumber-sumber perkembangan teknologi berupa media-media elektronik.

Perkembangan teknologi mengubah peran guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pembelajaran menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar. Di samping itu, peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber seperti radio, televisi, berbagai macam film pembelajaran, bahkan program internet atau *electronic learning (e – learning)*.

3. Guru Sebagai Pembimbing

Guru diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan (*journey*), yang berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan itu. Semua itu dilakukan berdasarkan kerjasama yang baik dengan peserta didik, tetapi guru memberikan pengaruh utama dalam setiap aspek perjalanan. Sebagai pembimbing, guru memiliki berbagai hak dan tanggung jawab dalam setiap perjalanan yang direncanakan dan dilaksanakannya.

Istilah perjalanan merupakan suatu proses belajar, baik dalam kelas maupun di luar kelas yang mencakup seluruh kehidupan. Sebagai pembimbing perjalanan, guru memerlukan kompetensi yang tinggi untuk melaksanakan empat hal berikut.

- a. Guru harus merencanakan tujuan dan mengidentifikasi kompetensi yang hendak dicapai.

- b. Guru harus melihat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan yang paling penting bahwa peserta didik melaksanakan kegiatan belajar itu tidak hanya secara jasmaniah, tetapi mereka harus terlibat secara psikologis.
 - c. Guru harus memaknai kegiatan belajar.
 - d. Guru harus melaksanakan penilaian.
4. Guru Sebagai Pelatih.

Proses pendidikan dan pembelajaran memerlukan latihan keterampilan, baik intelektual maupun motorik, sehingga menuntut guru untuk bertindak sebagai pelatih. Hal ini lebih ditekankan lagi dalam kurikulum 2004 yang berbasis kompetensi, karena tanpa latihan seorang peserta didik tidak akan mampu menunjukkan penguasaan kompetensi dasar, dan tidak akan mahir dalam berbagai keterampilan yang dikembangkan sesuai dengan materi standar.

5. Guru Sebagai Penasehat

Guru adalah seorang penasehat bagi para peserta didik, bahkan bagi orang tua, meskipun mereka tidak memiliki latihan khusus sebagai penasehat dan dalam beberapa hal tidak dapat berharap untuk menasehati orang. Padahal menjadi guru pada tingkat manapun berarti menjadi penasihat dan menjadi orang kepercayaan, kegiatan pembelajaranpun meletakkannya pada posisi tersebut.

6. Guru Sebagai Pembaharu (Innovator)

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran sebisa mungkin guru menciptakan inovasi-inovasi baru sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran dan tentunya memberikan hasil yang positif untuk kemajuan peserta didik.

7. Guru Sebagai Peneliti

Pembelajaran merupakan seni, yang dalam pelaksanaannya memerlukan penyesuaian-penyesuaian dengan kondisi lingkungan. Untuk itu diperlukan berbagai penelitian, yang di dalamnya melibatkan guru. Oleh karena itu guru adalah seorang pencari atau peneliti. Dia tidak tahu dan dia tahu bahwa dia tidak tahu, oleh karena itu dia sendiri merupakan *subyek pembelajaran*. Usaha mencari sesuatu itu adalah mencari kebenaran, seperti seorang ahli filsafat yang senantiasa mencari, menemukan dan mengemukakan kebenaran.

8. Guru Sebagai Pendorong Kreativitas

Kreativitas merupakan hal sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.

9. Guru Sebagai Pembangkit Pandangan

Guru memberikan atau menanamkan sikap-sikap yang positif terhadap martabat manusia dalam arti bahwa harus ada penghargaan

terhadap peserta didik. Sebab peserta didik itu berasal dari berbagai macam suku, ras, agama dan sebagainya.

10. Guru Sebagai Pekerja Rutin

Guru bekerja dengan keterampilan, dan kebiasaan tertentu, serta kegiatan rutin yang amat diperlukan dan seringkali memberatkan. Jika kegiatan tersebut tidak dikerjakan dengan baik, maka bisa mengurangi atau merusak keefektifan guru pada semua peranannya.

Beberapa kegiatan rutin yang sering dikerjakan guru dalam pembelajaran di setiap tingkat, antara lain :

- a. Bekerja tepat waktu baik di awal maupun akhir pembelajaran.
- b. Membuat catatan dan laporan sesuai dengan standar kinerja, ketepatan dan jadwal waktu.
- c. Mengatur jadwal, kegiatan harian, mingguan, semesteran dan tahunan.
- d. Menyiapkan bahan-bahan pembelajaran, kepustakaan, dan media pembelajaran.
- e. Melaksanakan latihan-latihan pembelajaran.

11. Guru Sebagai Aktor

Sebagai aktor, guru berangkat dengan jiwa pengabdian dan inspirasi yang akan mengarahkan kegiatannya. Tahun demi tahun sang aktor berusaha mengurangi respon bosan dan berusaha meningkatkan minat para pendengar. Demikianlah, guru memiliki kemampuan menunjukkan penampilannya di depan kelas.

12. Guru Sebagai Emansipator

Guru telah melaksanakan fungsinya sebagai emansipator, ketika peserta didik yang telah menilai dirinya sebagai pribadi yang tak berharga, merasa dicampakkan orang lain atau selalu diuji dengan berbagai kesulitan sehingga hampir putus asa, dibangkitkan kembali menjadi pribadi yang percaya diri. Ketika peserta didik hampir putus asa, diperlukan ketelatenan, keuletan dan seni memotivasi agar timbul kembali kesadaran, dan bangkit kembali harapannya.

13. Guru Sebagai Evaluator

Evaluasi atau penilaian merupakan aspek pembelajaran yang paling kompleks, karena melibatkan banyak latar belakang dan hubungan, serta variabel lain yang mempunyai arti apabila berhubungan dengan konteks yang hampir tidak mungkin dapat dipisahkan dengan setiap segi penilaian. Tidak ada pembelajaran tanpa penilaian merupakan proses menetapkan kualitas hasil belajar, atau proses untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik

14. Guru Sebagai Kulminator

Dalam arti bahwa guru mengharapkan proses yang telah dilaksanakannya itu menjadi satu tujuan akhir yang akan dicapai. Dalam hal ini adalah peserta didik, di mana peserta didik diharapkan dapat menerima, melaksanakan atau menerapkannya demi tercapainya individu yang memiliki kemampuan intelektual.

Slameto mengatakan bahwa peranan guru dalam proses belajar mengajar, mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi

fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa.

B. SISWA

Peserta didik harus mendapatkan efek yang positif dari pelayanan yang baik terutama dalam hal moralitas. Moralitas peserta didik akan menjadi bibit unggul untuk membangun bangsa Indonesia ke depan. Saat ini bangsa Indonesia mengalami krisis moralitas. Hal ini berawal dari lemahnya pendidikan moral di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Sekolah yang baik merupakan sekolah yang menghasilkan peserta didik yang unggul dalam kognitif, afektif, psikomotorik. Keunggulan tersebut harus menjadi bagian yang utuh dari kesungguhan proses semua komponen sekolah, terutama kepala sekolah sebagai *Total Quality For Education* karena semua kebijakan berawal dari kepala sekolah.

Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh faktor psikologis. Menurut Slameto, bahwa sekurang-kurangnya ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa. Faktor-faktor itu adalah : Inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan Kesiapan. Uraian berikut ini akan membahas faktor-faktor tersebut.

a) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

Inteligensi terhadap kemajuan belajar sangat besar pengaruhnya. Situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah. Walaupun begitu siswa yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan inteligensi adalah salah satu faktor diantara faktor lain. Jika faktor lain bersifat menghambat atau berpengaruh negatif terhadap belajar, akhirnya siswa gagal dalam belajarnya.

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka ada kebosanan, sehingga siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

Salah satu masalah yang harus dihadapi oleh seorang guru dalam kelas adalah menarik perhatian siswa dan kemudian menjaga agar perhatian siswa dan kemudian menjaga agar perhatian itu tetap ada. Berikut ini beberapa prinsip penting yang berkaitan dengan perhatian:

1. Perhatian seseorang tertuju atau diarahkan pada hal-hal yang baru, hal-hal yang berlawanan dengan pengalaman yang baru saja diperoleh atau dengan pengalaman yang didapat selama hidupnya.
2. Perhatian seseorang tertuju dan tetap berada dan diarahkan atau tertuju pada hal-hal yang dianggap rumit, selama kerumitan tersebut tidak melampaui batas kemampuan orang tersebut.
3. Orang mengarahkan perhatiannya pada hal-hal yang dikehendakinya, yaitu hal-hal yang sesuai dengan minat, pengalaman dan kebutuhannya.

Bagi seorang guru prinsip ini berarti bahwa guru harus tahu banyak tentang siswanya. Jika tidak guru hanya akan tahu secara global saja tentang siswanya dan mungkin keliru tentang minat yang dimiliki oleh siswanya.

Dalam strategi pelajaran, guru dapat mengarahkan perhatian siswa dengan mengatakan, misalnya:

"Pada waktu membaca alinea ini, perhatikan.....?"

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa enggan untuk belajar, bahkan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang

menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat untuk menambah kegiatan belajar.

Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar siswa mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari itu.

d) Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hilgard adalah : "*the capacity to learn*". Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasikan menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat menggambar, misalnya akan lebih cepat dapat menggambar dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang atau tidak berbakat di bidang itu.

Bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa senang belajar dan pastinya lebih giat lagi dalam belajarnya. Hal-hal yang penting untuk mengetahui bakat siswa dan menempatkan siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

e) Motif

Menurut James Drever pengertian motif sebagai berikut : "*Motive is an effective-conative factor which operates in determining the direction of an individual's behavior to wards an end or goal, consiously apprehended or*

unconsciously". Dengan perkataan lain motif adalah keefektifan yang merupakan salah satu faktor dalam mengartikan kebiasaan individu itu sendiri terhadap keberhasilannya atau ketidakberhasilannya tepatnya sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik dan siswa mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar. Motif yang kuat sangatlah perlu dalam belajar, di dalam membentuk motif yang kuat itu dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan, jadi latihan atau kebiasaan itu sangat perlu dalam belajar.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, dan lain-lain. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapan sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g) Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* menurut Jamies Drever adalah *Preparedness to respond or react*. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dalam diri seseorang dan juga berhubungan

dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, ketika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

C. MEDIA-MEDIA PEMBELAJARAN

“Media adalah suatu alat yang merupakan saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*massage*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*receiver*)” (Drs. Soeparno 1980:1). Sedangkan, Akhmad Sudrajat, M.Pd. menyatakan “Media” berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harafiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Ada juga ahli yang memberikan definisi tentang media pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Brown (1973) sebagai berikut:

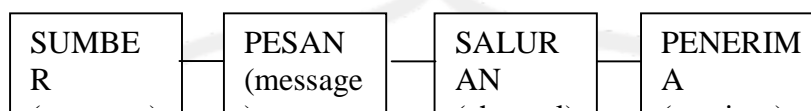
Mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual.

Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan. Saat ini penggunaan alat bantu atau

media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Pengertian media tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada skema di bawah ini :

Gambar 2.1: Pengertian Media Berdasarkan Skema

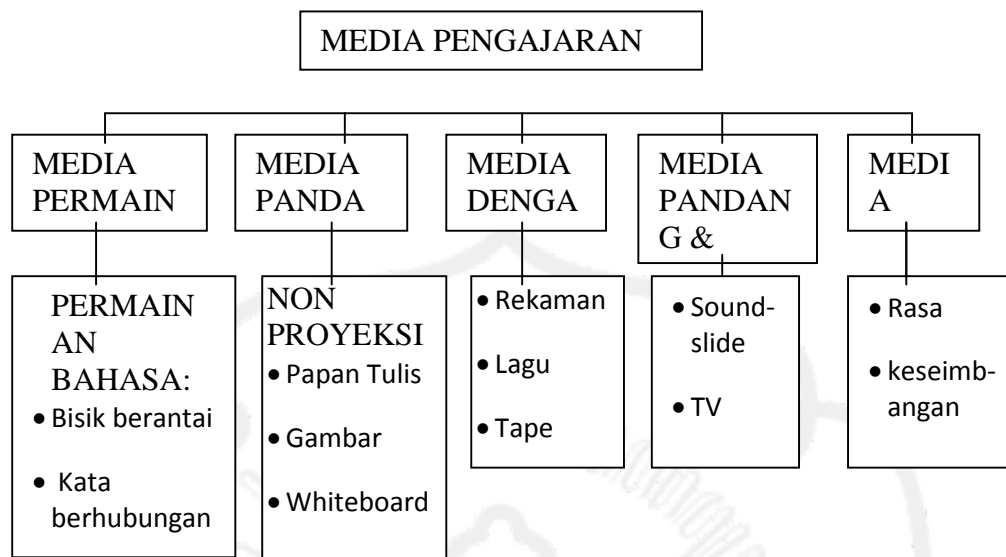


Sumber Data: Media Pengajaran Bahasa

Dalam penggunaan media pembelajaran bahasa, tujuan utamanya adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan dapat *diabsorb* sebanyak-banyaknya oleh para siswa sebagai penerima informasi. Informasi yang dikomunikasikan melalui lambang verbal saja kemungkinan terserapnya amat kecil, sebab informasi tersebut dirasakan amat abstrak sehingga terlalu sulit untuk meresapi dan mengingat-ingatnya.

Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya : media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, media menghasilkan keseragaman pengamatan, media membangkitkan keinginan dan minat baru, media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, selain itu media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis. Secara lisan, klasifikasi media pengajaran bahasa dapat pula dibuat dalam bentuk skema seperti di bawah ini.

Gambar 2.2: Klasifikasi Media Pengajaran Bahasa



Sumber Data: Media Pengajaran Bahasa

Adapun media-media yang diterapkan antara lain :

1. Permainan

a. Hakekat permainan bahasa :

Permainan bahasa merupakan kelompok media pengajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan pada kelas kecil. Media ini merupakan media yang hampir-hampir tidak memerlukan “*hardware*”, akan tetapi memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh para siswa (Drs. Soepomo 1980;59)

Masalah permainan hampir tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Bayi, anak-anak, ataupun orang dewasa semuanya menyukai permainan. Sudah barang tentu jenis dan sifat permainannya berbeda-beda sesuai dengan umur, jenis kelamin, minat, dan bakatnya. Bagi yang baru berusia beberapa bulan saja sudah menyukai suatu jenis

permainan, yaitu berupa benda-benda yang biasa dipegangkan atau digantungkan di atas tempat tidurnya. Sedangkan orang dewasa, biasanya menyukai jenis permainan yang lebih banyak memerlukan pemikiran, misalnya : “catur”, “kartu” dan sebagainya.

Dengan jalan bermain itu kita memperoleh suatu kegembiraan atau kepuasan. Kegembiraan yang diperoleh dalam suatu permainan bukan saja karena telah memenangkan permainan tersebut, akan tetapi selama permainan itu berlangsung kita pun telah pula memperoleh suatu kegembiraan, menang atau kalah bukan merupakan tujuan utama dalam suatu permainan. Di balik kegembiraan atau kepuasan itu, sebenarnya kita telah memperoleh pula sejumlah ketrampilan. Di dalam setiap permainan, terdapat suatu tantangan yang harus dihadapi. Tantangan itu kadang-kadang berupa masalah yang harus dipecahkan, kadang-kadang pula suatu kompetisi yang harus dimenangkan. Pengalaman-pengalaman dan keterampilan-keterampilan tersebut biasanya diperoleh dalam usaha untuk menghadapi tantangan-tantangan tersebut.

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan-keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat pula ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih permainan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa.

b. Tujuan Permainan Bahasa

Menurut Drs. Soeparno (1980:60) dalam bukunya “Media Pengajaran Bahasa” menjelaskan : Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, (1) untuk memperoleh kegembiraan dan (2) untuk memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis mainan yang menimbulkan kegembiraan tetapi tidak ada keterampilan bahasa yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa. Demikian juga, walaupun ada keterampilan bahasa yang dilatihkan tetapi kegiatan itu tidak menimbulkan kegembiraan, maka kegiatan itu tidak dapat pula dinamakan permainan bahasa.

Jenis permainan bahasa yang dipilih dan disajikan itu hendaknya sesuai dengan keterampilan yang akan dilatihkan. Jadi, setiap permainan bahasa harus dapat mendukung tercapainya tujuan instruksional. Secara tidak langsung, permainan bahasa ini dapat pula memupuk rasa kesosialan, rasa percaya diri, dan kejujuran.

Perlu kiranya diperhatikan bahwa pelaksanaan permainan bahasa ini bukannya diperuntukkan mengukur atau menilai (*mengevaluasi*) hasil belajar siswa, melainkan hanya untuk melatih keterampilan belaka.

c. Faktor-faktor yang Menentukan Permainan Bahasa

1) Situasi dan kondisi

Sebenarnya dalam situasi apa pun dan dalam kondisi apa pun permainan bahasa dapat saja dilaksanakan. Akan tetapi, agar

berdaya guna tinggi hendaknya pelaksanaan permainan bahasa tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi. Pada jam-jam terakhir, pada umumnya siswa dalam keadaan letih dan lesu. Sesuai dengan tujuan untuk memperoleh kegembiraan, maka dalam situasi demikian pelaksanaan permainan bahasa akan terasa sekali manfaatnya.

Permainan bahasa hendaknya jangan terlalu sering dilaksanakan. Apabila terlalu sering, permainan itu bukannya mendatangkan kegembiraan, akan tetapi justru akan menimbulkan kebosanan. Selain dari itu, permainan bahasa juga jangan terlalu lama. Hendaknya permainan bahasa diakhiri selagi para siswa masih berminat. Dengan begitu, para siswa menjadi sangat mengharapkan permainan itu dilaksanakan lagi di lain waktu.

2) Peraturan Permainan

Setiap permainan mempunyai peraturan sendiri-sendiri. Peraturan-peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas, serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Apabila peraturan kurang jelas dan kurang tegas, tidak mustahil terjadi kericuhan dalam permainan itu. Setiap permainan harus memahami, menyetujui, dan mentaati benar-benar peraturan itu. Guru sebagai pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk menjelaskan peraturan-peraturan permainan tersebut sebelum permainan dilaksanakan.

d. Macam-macam Permainan Bahasa

1). Bisik Berantai

Permainan ini dinamakan Bisik Berantai karena setiap pemain harus mendengarkan satu bisikan kemudian meneruskan bisikan tersebut kepada pemain berikutnya. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara. Materi yang dikomunikasikan tergantung pada tingkatan siswa. Untuk siswa SMA dan mahasiswa, kalimat yang dibisikan dapat kalimat yang lebih panjang.

Adapun langkah-langkah dalam permainan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan peraturan permainan.
- b. Pemain dibagi menjadi empat regu. Setiap regu terdiri atas enam sampai dengan delapan orang.
- c. Setiap regu berderet di sisi kelas. Regu yang satu di sisi kanan, sedangkan regu yang lain di sisi kiri. Kedua regu saling berhadapan.
- d. Regu A mendapatkan giliran pertama. Guru memperlihatkan kalimat berupa tulisan kepada siswa pertama dalam regu itu.
- e. Siswa tersebut setelah membaca kalimat berupa tulisan dari guru, kemudian membisikannya kepada siswa berikutnya. Siswa berikutnya itu pun harus membisikannya kepada siswa

berikutnya lagi, sehingga bisikkan itu akhirnya sampai ke siswa terakhir setelah melewati beberapa orang siswa.

- f. Siswa terakhir tidak mengucapkannya keras-keras, melainkan menuliskannya di depan papan tulis.
- g. Apabila kalimat tersebut benar, yaitu sesuai dengan kalimat yang diperlihatkan oleh guru, maka regu tersebut mendapat nilai sepuluh. Apabila ada kesalahan, maka setiap kesalahan mengurangi satu nilai.
- h. Giliran berikutnya diberikan kepada regu B. Tugas harus dilakukan oleh regu B sama dengan regu sebelumnya, akan tetapi kalimat yang diperlihatkan berbeda.
- i. Selanjutnya, secara bergantian regu A dan B mendapat giliran tiga atau empat kali.
- j. Regu yang dinyatakan sebagai pemenang adalah regu yang mendapatkan nilai terbanyak.

Permainan tersebut dapat pula dilakukan dengan berbagai variasi. Misalnya guru tidak memperlihatkan tulisan berupa kalimat, melainkan membisikkan sebuah kalimat yang harus dibaca oleh siswa pertama, kemudian siswa tersebut membisikkannya kepada siswa berikutnya. Sedangkan siswa terakhir tidak menuliskan di papan tulis, melainkan mengucapkan keras-keras kalimat yang didengarkannya. Dengan demikian, permainan Bisik Berantai tersebut telah melatih empat macam

keterampilan, yaitu : keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis.

2). Kata Berhubungan

Dalam permainan ini penulis menciptakan permainan baru yang dinamakan “*Kata Berhubungan*”. Pada dasarnya, permainan ini bertujuan memudahkan siswa untuk mengingat kosakata-kosakata baru, agar siswa peka terhadap benda-benda disekitarnya. Permainan ini dapat juga bertujuan untuk melatih siswa menulis, membaca dan berbicara tentunya dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin serta sekaligus memberikan solusi belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Langkah-langkah dalam permainan ini adalah :

- a. Guru menjelaskan aturan permainan.
- b. Permainan ini dibagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok terdiri dari delapan sampai sepuluh orang.
- c. Guru memberikan pertanyaan yang berbeda kepada setiap kelompok. Contohnya kelompok A diminta menyebutkan beberapa kata yang berhubungan dengan sekolah.
- d. Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok.
- e. Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan tugasnya masing-masing, guru mempersilahkan masing-masing ketua kelompoknya untuk maju ke depan dan menuliskan di papan tulis.

- f. Guru meminta masing-masing kelompok untuk membacakan jawaban yang ada di papan tulis lalu mengartikannya. Tujuannya adalah kelompok yang lain bisa mengerti dan dapat menambahkan kosakata-kosakata baru.

2. Gambar

Media gambar adalah suatu alat belajar yang digunakan guru dalam menjelaskan materi. Dengan media ini, siswa cepat menangkap secara cepat apa yang dijelaskan guru sehingga totalitas dari tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Dalam arti, bahwa siswa atau peserta didik secara total menerima apa yang diajarkan. Mereka merasa tertarik dan betah berlama-lama dalam kelas karena materi yang diajarkan menarik.

Di samping itu dengan kreativitas guru (*Teacher Creativity*) membuat gambar-gambar semenarik mungkin dengan ditunjang warna-warna yang menyejukkan pandangan mata sehingga membuat siswa nyaman mengikuti pelajaran. “Gambar yang berwarna pada umumnya menarik perhatian. Semua macam gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran sendiri-sendiri. Karena itu gambar dapat digunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi anak-anak, dan memungkinkan belajar secara efisien di sekolah” (Drs. Oemar Hamalik 1982;81)

Adapun bentuk-bentuk media gambar ini, bisa berupa gambar bunga yang ditempelkan di kertas karton, foto copy dari buku yang telah diwarnai. Sehingga apa yang menjadi tujuan utama dari pemberian media

gambar ini menjadi suatu upaya dalam peningkatan pendidikan yang berbasis kreativitas dan motivasi untuk belajar.

Langkah-langkah dalam pemanfaatan media gambar di kelas antara lain :

- a. Guru menjelaskan aturan dalam media gambar.
- b. Guru menggunakan alat bantu gambar, berupa gambar foto copy yang ditempelkan di kertas.
- c. Media gambar ini tidak dibagi menjadi beberapa kelompok melainkan semua peserta didik ikut serta dalam media ini.
- d. Dalam media ini guru memberikan pertanyaan sebanyak tiga puluh soal yang terdiri dari bagian a, b, dan c.
- e. Sebelum mengisi jawaban guru menjelaskan perintah soal tersebut. Bagian a siswa dituntut untuk merangkai huruf-huruf acak sesuai dengan gambar di samping. Bagian b guru meminta siswa untuk mengubah atau mentranslitkan gambar ke dalam bahasa China. Kemudian bagian c guru meminta siswa untuk menjodohkan gambar dengan pilihan kata yang tersedia.
- f. Dalam media gambar ini cukup satu kali penerapan.

3. Lagu

Alasan mengapa musik sangat penting untuk lingkungan *Quantum Learning* (membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan) seperti yang dikatakan oleh (Bobbi DePorter dan Mike Hernacki 2007;72) sebagai berikut :

karena musik sebenarnya berhubungan dan mempengaruhi kondisi fisiologi. Selama melakukan pekerjaan mental yang berat, tekanan darah dan denyut jantung cenderung meningkat. Gelombang-gelombang otak meningkat, dan otot-otot menjadi tegang. Selama rileksasi dan meditasi, denyut jantung dan tekanan darah menurun, dan otot mengendur. Biasanya, akan sulit berkonsentrasi ketika benar-benar relaks, dan sulit untuk relaks ketika berkonsentrasi penuh.

Dr. Georgi Lozanov, mencari cara untuk mengkombinasikan pekerjaan mental yang menekan dengan fisiologi rileks agar melahirkan pelajar-pelajar yang istimewa. Setelah melalui percobaan intensif dengan para siswa, melalui penelitiannya, beliau mendapatkan musik adalah kuncinya. Rileksasi yang diiringi dengan musik membuat pikiran selalu siap dan mampu berkonsentrasi.

Juga ada teori yang mengatakan bahwa dalam situasi otak kiri sedang bekerja, seperti mempelajari materi baru, musik akan membangkitkan reaksi otak kanan yang intuitif dan kreatif sehingga masukannya dapat dipadukan dengan keseluruhan proses. Pemanfaatan media lagu merupakan salah satu cara yang efektif untuk menyibukkan otak kanan ketika sedang berkonsentrasi pada aktivitas-aktivitas otak kiri.

Langkah-langkah dalam pemanfaatan media lagu di kelas antara lain :

- a. Guru menjelaskan aturan dalam media lagu.
- b. Guru menggunakan alat bantu TV, Kaset CD, dan juga teks lagu yang beberapa kalimatnya sudah dihilangkan.

- c. Media lagu ini tidak dibagi menjadi beberapa kelompok melainkan semua peserta didik ikut serta dalam media ini.
- d. Dalam media ini guru memutar CD sebanyak lima kali, dua kali untuk disimak siswa lalu tiga kali untuk mengisi jawaban yang terdapat dalam teks lagu tersebut.
- e. Sebelum mengisi teks lagu tersebut guru memberikan bantuan sedikitnya materi pelafalan agar siswa dapat membedakan bunyi j, q, x, zi, ci, si, zhi, chi, shi. Tujuannya adalah agar siswa dengan mudah dapat mengerjakan teks lagu yang diberikan.
- f. Dalam media lagu ini membutuhkan dua kali penerapan. Tujuannya adalah agar siswa lebih mudah mengingat dan lebih jelas.

BAB III

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah

Profil SMA Negeri 6 Surakarta

SMA Negeri 6 Surakarta berdiri pada tahun 1976. Awalnya berdiri dengan nama Sekolah Menengah Persiapan Pembangunan Nomor 40 Surakarta (SMPP). Meskipun bernama SMPP, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum SMA yaitu kurikulum 1975.

Berdirinya SMPP diprakarsai oleh SMA Negeri 5 Surakarta, saat itu yang menjabat sebagai kepala sekolah adalah Drs. R. M Soepeno. Sedangkan kepala sekolah definitif yang pertama adalah Drs. Soekidjo.

Pada tahun 1985 nama SMPP 40 Surakarta berubah menjadi SMA N 6 Surakarta yang beralamat di Jalan Mr. Sartono 30 Surakarta. Selanjutnya perubahan nama menjadi SMU Negeri 6 Surakarta ditetapkan pada tahun 1997. Kemudian pada tahun 2004 namanya di ubah lagi menjadi SMA N 6 Surakarta sampai sekarang.

Visi

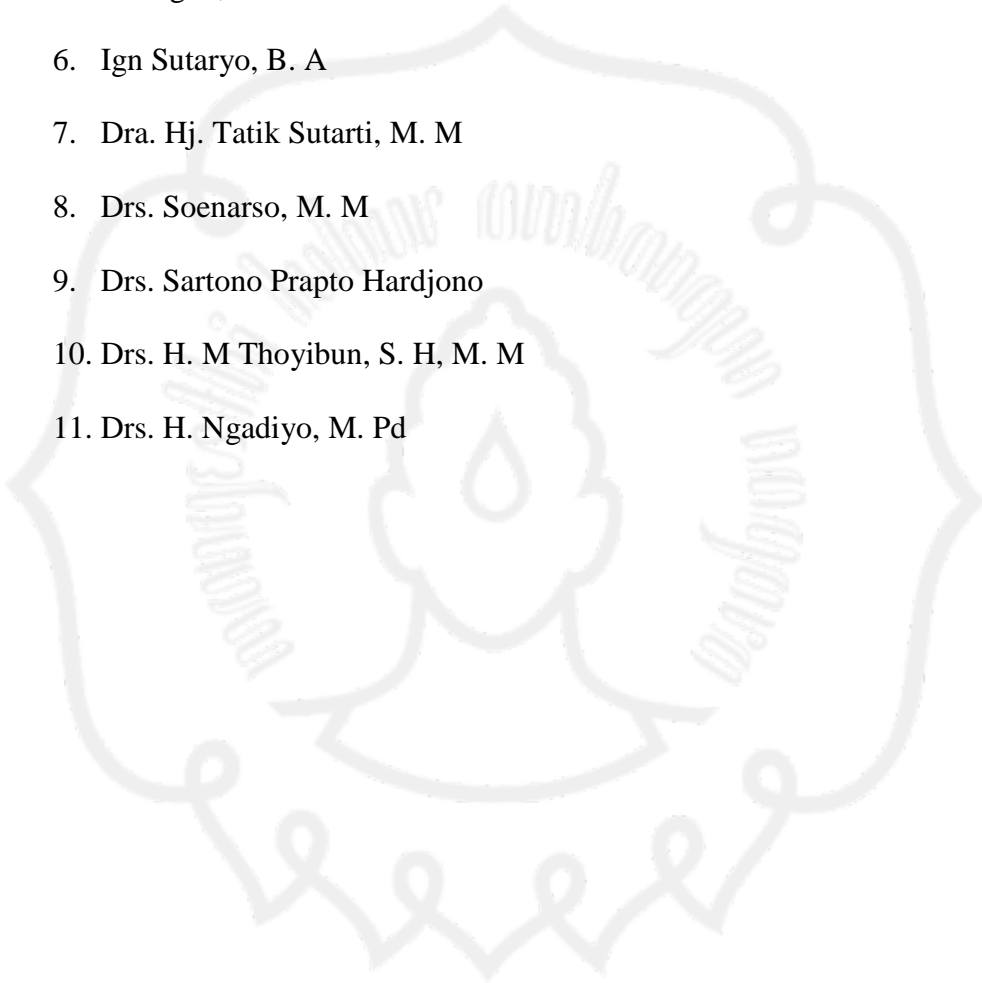
Berprestasi dalam mutu, unggul dalam berbahasa dan santun dalam budaya.

Misi

1. Meningkatkan sumber kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
2. Mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler.
3. Menanamkan keunggulan sekolah secara afektif khususnya kepada semua warga sekolah dan masyarakat pada umumnya.
4. menanamkan budi pekerti yang luhur dan santun sesuai dengan budaya bangsa (3 S; Senyum, Sapa, dan Santun).
5. Mendorong dan membentuk setiap siswa untuk mengerti atau menguasai bahasa Nasional dan Internasional

Semasa perkembangannya SMA Negeri 6 Surakarta berkali-kali berganti pimpinan Kepala Sekolah, yaitu :

1. Drs. Soekidjo
2. Drs. Romeo Wiradimedjo
3. Soegiman, B. Sc
4. Drs. A. Manungku
5. Widagdo, B. A
6. Ign Sutaryo, B. A
7. Dra. Hj. Tatic Sutarti, M. M
8. Drs. Soenarso, M. M
9. Drs. Sartono Prapto Hardjono
10. Drs. H. M Thoyibun, S. H, M. M
11. Drs. H. Ngadiyo, M. Pd



Prestasi akademik

1. Juara II Olimpiade Matematika Tingkat SLTA se Eks Karesidenan Surakarta.
2. Juara II Debat Bahasa Inggris Tingkat SMA se Kota Surakarta.
3. Juara Harapan I Lomba Mata Pelajaran IPA Tingkat SMA se Kota Surakarta yang diselenggarakan FAKULTAS KEDOKTERAN UNS.
4. Juara I Mengerjakan Tugas-Tugas Modul “MENCINTAI SEJARAH MELALUI BANGUNAN-BANGUNAN KUNO”
5. Juara Harapan I Pelajar Teladan Tingkat SMA se Kota Surakarta.

Prestasi non akademik

1. Juara I Mading Kepramukaan Putri se Karesidenan Surakarta.
2. Juara II Festival Musik Keroncong Pelajar tingkat SLTA se Kota Surakarta.
3. Juara I Lomba Gerak Jalan Putra Tingkat SMA/ SMK se Kota Surakarta.
4. Juara I Lomba Mading Kepalang Merahan PMR WIRA se Surakarta.
5. Juara I dan Juara II Panjat Tebing Putri se Kota Surakarta.

Kegiatan-kegiatan Extrakurikuler

1. Pramuka.
2. Seni dan Musik.
3. PBB.
4. PMR.
5. PA (Pencinta alam)
6. PKS.
7. Kerohanian Islam.

B. Pelaksanaan Kegiatan Belajar

Mengajar adalah mentransformasikan ilmu kepada peserta didik. Ini dikaitkan dengan teori yang dikemukakan oleh Alvin W. Howard, "*Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan skill, attitude, ideals (cita-cita), appreciations (penghargaan) dan knowledge*".

Dalam kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 6 Surakarta, mata pelajaran bahasa Mandarin dilaksanakan dalam 6 pertemuan, 3 kali pertemuan untuk pemberian materi dan 3 kali pertemuan untuk pemberian ujian atau tes. Perinciannya sebagai berikut:

Tabel 3.1: Jadwal Kegiatan Belajar Mengajar

Pertemuan Ke	Tanggal	Materi
1	6 Maret 2008	Teks Dalam Tema Tertentu
2	13 Maret 2008	Teks Dalam Tema Tertentu
3	28 Maret 2008	Mendengarkan Lagu
4	3 April 2008	Tes Media Gambar
5	10 April 2008	Tes Media Lagu
6	17 April 2008	Tes Keseluruhan Media

Dari enam kali pertemuan siswa menerima dengan senang karena pelajaran bahasa Mandarin merupakan pelajaran bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris. Dengan demikian sebagai guru harus memberikan pelayanan yang memuaskan dan memberikan pelajaran semenarik mungkin sehingga siswa

termotivasi dan mempunyai minat dalam pelajaran bahasa Mandarin. Dalam hal ini harus ada kerjasama yang baik antara guru dan siswa.

Umumnya, minat sangat besar pengaruhnya terhadap masalah pembelajaran. Khususnya, media pembelajaran bahasa Mandarin yang sama sekali siswa belum pernah mengenal, melakukan, menginterpretasikan, dan mempraktikkannya. Didukung dengan dorongan dan semangat dari lingkungan sekolah maka siswa sedikit demi sedikit mulai ada respon yang positif. Dengan pengenalan materi melalui pemanfaatan media pembelajaran maka siswa diharapkan mulai timbul minat dalam belajar bahasa Mandarin dan mulai terbiasa dengan kreativitas guru. Karena pelajaran bahasa merupakan pelajaran yang harus sering dibiasakan dan dipraktikkan. Maka proses belajar di kelas menerapkan sistem lisan, sehingga guru secara langsung dapat mengetahui masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Pada pertemuan pertama tanggal 6 maret 2008, materi yang akan diajarkan pada pertemuan pertama adalah "Teks Dalam Tema Tertentu". Sebelum pelajaran dimulai guru mengawali pertemuan dengan berdoa diikuti oleh seluruh siswa, kemudian mengucapkan salam dengan kalimat "*zǎo shàng hǎo*" lalu siswa akan membalasnya dengan kalimat yang sama. Setelah menyapa guru mencoba memperkenalkan diri dengan kalimat "*Wǒ jièshào yīxià, nǐmen jiào wǒ yīn, wǒ shì UNS de xuéshēng, wǒ de sùshè ISI de pángpiān*". Karena mereka tidak mengerti apa yang disampaikan maka guru pendamping menerjemahkan kalimat tersebut yang artinya "*saya akan memperkenalkan diri, kalian dapat memanggil saya yīn, asrama saya di samping kampus ISI*". Melalui perkenalan yang guru

praktikan tentunya akan menambah kosakata baru dan siswa mampu memperkenalkan diri menggunakan bahasa Mandarin dengan baik.

Selama 30 menit pertama guru memberikan materi berupa cerita dalam sebuah paragraf. Di samping itu guru juga memberikan penjelasan tentang cara penulisan urutan huruf Mandarin (Hanzi), mengartikan kosakata-kosakata yang sulit. Setelah melakukan beberapa hal di atas lalu guru mengumpulkan hasil lembar kerja siswa. Kemudian guru melanjutkan materi tentang pemanfaatan media permainan.

Siswa mulai dikenalkan pada media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa lebih memahami dan menguasai materi yang diajarkan sebelumnya. Ini dapat dilihat keantusiasan siswa dalam menyimak materi permainan bahasa. Untuk mencapai suatu permainan yang maksimal terlebih dahulu dijelaskan peraturan dalam permainan dengan berbagai macam variasi. Ada dua jenis permainan yang akan diterapkan dalam pertemuan ini, yaitu: Permainan bisik berantai dan kata berhubungan. Untuk lebih jelas bagaimana jalannya permainan ini, guru akan memberikan contoh dalam setiap permainan.

a. Bisik Berantai

Permainan ini dinamakan bisik berantai karena setiap pemain harus mendengarkan satu bisikan kemudian meneruskan bisikan tersebut kepada pemain berikutnya. Siswa berikutnya itu pun harus membisikkan kepada siswa berikutnya lagi, sehingga bisikan itu akhirnya sampai ke siswa terakhir setelah melewati beberapa siswa. Kemudian siswa yang terakhir bisa dengan mengucapkannya atau dengan cara menuliskannya di depan papan tulis. Permainan ini dilakukan secara kelompok yang terdiri dari delapan orang.

Melalui permainan bahasa ini siswa dapat melatih keterampilan menyimak dan juga dapat melatih keterampilan berbicara. Materi yang dikomunikasikan tergantung pada tingkatan siswa. Untuk siswa SMA kalimat yang dibisikkan dapat berupa kalimat yang panjang. Kalimat yang dibisikkan, misalnya: "*Xiǎo Zhāng Jiā Yǒu Sì Kǒu Rén: Bàba, Māma, Jiějiě Hé Tā*". Masing-masing kelompok mendapatkan kalimat yang berbeda-beda. Regu yang dinyatakan sebagai pemenang adalah regu yang mendapatkan nilai terbanyak.

b. Kata Berhubungan

Permainan ini sangat mengandalkan kerjasama dari kelompoknya masing-masing. Oleh karena itu, permainan ini dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 8 sampai 10 orang. Kemudian masing-masing kelompok mendapatkan pertanyaan yang berbeda. Contohnya kelompok A diminta menyebutkan kata yang berhubungan dengan "*Sekolah*", kelompok B menyebutkan kata yang berhubungan dengan "*Keluarga*", kelompok C menyebutkan kata yang berhubungan dengan "*Profesi*", kelompok D menyebutkan kata yang berhubungan dengan "*Kata Kerja*". Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan, lalu ketua kelompoknya menuliskan di papan tulis. Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan lalu guru meminta masing-masing kelompok untuk membacakan dan mengartikannya.

Agar siswa lebih memahami permainan, guru menunjuk beberapa siswa untuk memperagakan setiap contoh dalam permainan. Setelah permainan usai guru melakukan evaluasi terhadap hasil dari permainan tersebut. Dari hasil evaluasi tersebut guru dapat mengetahui kelompok mana yang menuliskan kata

paling banyak itulah pemenangnya. Tujuan dari permainan bahasa ini adalah untuk membuat suasana menjadi kondusif sehingga tujuan instruksional dari materi yang diberikan bisa tercapai dengan maksimal. Secara keseluruhan kesulitan yang guru temui dalam menerapkan pemanfaatan media antara lain:

1. Siswa lebih mengandalkan ketua kelompoknya untuk lebih aktif.
2. Secara individu siswa malu dan takut jika jawabannya salah.

Pada pertemuan kedua tanggal 13 Maret 2008 yang berlangsung selama 90 menit. siswa yang hadir berjumlah 30 orang. Guru selalu mengawali pertemuan dengan berdoa dan guru langsung menyapa atau menanyakan kabar siswa dengan kalimat *nimen dōu hǎo ma?* Yang artinya apakah kalian semua baik kemudian tanpa disuruh siswa langsung menjawab *wōmen dōu hěn hǎo* yang artinya *kami semua baik*. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan apakah ada tugas untuk pertemuan kemarin, misalnya tidak ada tugas guru langsung menjelaskan indikator. Penjelasan dari indikator tersebut bertujuan agar siswa lebih siap menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Materi yang akan diajarkan guru pada 30 menit pertama berupa cerita dalam sebuah paragraf. Di samping itu guru juga memberikan penjelasan tentang cara penulisan huruf Mandarin (Hanzi), dan mengartikan kosakata-kosakata yang sulit. Setelah melakukan beberapa hal di atas lalu guru mengumpulkan hasil lembar kerja siswa. Kemudian guru melanjutkan materi dengan pemanfaatan media.

Media yang diajarkan pada pertemuan kedua adalah media gambar. Pada pertemuan kali ini siswa sangat antusias dalam menyimak pelajaran yang

disampaikan oleh guru, karena guru pengajar di SMA tersebut belum pernah memberikan materi tentang media gambar maupun media pembelajaran yang lainnya. Untuk memudahkan guru mentransfer media tersebut guru menggunakan contoh gambar melalui alat bantu gambar. Guru memberikan contoh gambar kepada siswa lalu guru meminta siswa untuk menebak atau menjawab gambar tersebut. Kemudian untuk membuat siswa lebih jelas terhadap apa yang telah dijelaskan oleh guru maka guru memberikan soal latihan yang berisi perintah, yaitu: a) Rangkailah huruf acak sesuai dengan gambar disamping, b) Ubahlah gambar ke dalam bahasa Mandarin, c) jodohkanlah gambar dengan pilihan kata yang tersedia. Setelah itu guru menjelaskan aturan atau perintah dalam mengisi soal tersebut, tetapi masih ada beberapa siswa yang bertanya karena kurang jelas dalam mengisi jawabannya. Kemudian guru memberikan batas waktu dalam mengerjakan soal.

Pemanfaatan media ini bertujuan agar siswa cepat menangkap secara cepat apa yang dijelaskan guru dan juga bisa membuat siswa betah berlama-lama dalam kelas karena materi yang diajarkan menarik. Setelah materi yang diberikan usai guru tentunya memberikan semangat belajar kepada siswa dan untuk pertemuan selanjutnya guru mengingatkan kepada siswa untuk mempersiapkan tes yang materinya terdiri dari media permainan, media lagu, dan media gambar lalu dilanjutkan dengan berdoa.

Pada pertemuan ketiga tanggal 28 Maret 2008, pertemuan diawali dengan doa. Dalam pertemuan kali ini siswa dengan sendirinya mengucapkan salam dengan bahasa Mandarin tanpa disuruh oleh guru. Kemudian guru menjelaskan

indikator. Penjelasan dari indikator tersebut bertujuan agar siswa lebih siap dalam menerima pelajaran yang akan diberikan guru.

Materi yang akan diajarkan pada pertemuan kali ini adalah "Mendengarkan Lagu". Sebelum masuk ke materi, siswa akan diberi penjelasan sedikit tentang materi pelafalan, misalnya: *Ji, Qi, Xi, Zi, Ci, Si, Zhi, Chi dan Shi*. Tujuan dari pemberian materi pelafalan adalah untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan isi teks lagu, seperti pengucapan dalam bahasa Mandarin contohnya "si" dibaca "se". Kemudian siswa mengucapkan dan menirukan pelafalan dalam bahasa Mandarin yang sudah dijelaskan oleh guru. Sehubungan dengan ini siswa diharapkan mampu menyimak dan memahami isi lagu yang disampaikan secara lisan.

Untuk memudahkan siswa dalam mengisi teks lagu. Terlebih dahulu guru menjelaskan aturan dalam media yang diterapkan. Semua peserta didik ikut serta dalam permainan ini. Agar lebih mudah dalam mengerjakan, guru memutar kaset CD sebanyak 5 kali, 2 kali untuk menyimak lalu 3 kali untuk mengisi jawaban dalam teks lagu tersebut. Setelah itu guru memberikan teks lagu pada setiap siswa, kemudian memperdengarkan kaset CD yang akan dijadikan materi. Selanjutnya guru mengatur jalannya proses tersebut. Setelah proses pembelajaran usai, guru melakukan evaluasi terhadap hasil dari media lagu tersebut. Sumber belajar yang digunakan oleh guru adalah kaset CD dan buku panduan pelafalan. Guru dapat melihat sejauh mana kesiapan siswa dalam menerima materi melalui pemanfaatan media lagu. Selain itu guru juga menggunakan tes tertulis untuk mengetahui hasil akhir pekerjaan siswa.

Media ini bertujuan untuk menciptakan belajar yang nyaman dan menyenangkan, menambah kosakata-kosakata baru, dan melatih kepekaan dalam mendengarkan sebuah lagu yang berbahasa Mandarin. Secara metodetik siswa memperoleh kesenangan dalam mendengarkan lagu. Sewaktu guru menutup pelajaran, guru selalu mengingatkan siswa untuk belajar agar siswa lebih termotivasi dalam belajar bahasa Mandarin. Tidak lupa juga guru memberi semangat belajar dan dilanjutkan dengan berdoa.

C. Kendala-kendala Dalam Proses Kegiatan Belajar

Pada pertemuan pertama tanggal 6 maret 2008 yang berlangsung selama 90 menit, materi yang diajarkan adalah **Teks Dalam Tema Tertentu** yang akan dilanjutkan dengan materi tentang pemanfaatan media permainan. Adapun kendala-kendala yang ditemukan dalam "Teks Dalam Tema Tertentu" diantaranya adalah siswa kesulitan dalam mengartikan kosakata-kosakata, hal ini disebabkan karena minimnya sarana yang dimiliki sekolah misalnya kamus bahasa. Secara keseluruhan kendala yang guru temui dalam menerapkan pemanfaatan media permainan antara lain: siswa lebih mengandalkan ketua kelompoknya untuk lebih aktif dan secara individu siswa malu dan takut jika jawabannya salah.

Pertemuan kedua tanggal 13 maret 2008, materi yang diajarkan adalah "Teks Dalam Tema Tertentu". 45 menit kemudian dilanjutkan dengan materi tentang pemanfaatan media gambar. Kendala yang dialami guru dalam memberikan materi diantaranya adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengartikan kosakata-kosakata akibatnya penerjemahan dari cerita tersebut tidak maksimal. Dikarenakan minimnya sarana yang dimiliki sekolah misalnya kamus

bahasa Mandarin. Di samping itu, siswa juga mengalami kesulitan tentang materi media gambar yang diberikan guru yaitu siswa kurang merespon pada lingkungan sekitar akibatnya siswa tidak aktif dalam menjawab pertanyaan, serta siswa kurang menguasai gambar dan arti dari gambar tersebut.

Materi yang diajarkan pada pertemuan ketiga tanggal 28 maret 2008 adalah "Mendengarkan Lagu". Kesulitan siswa dalam materi ini antara lain: sulit membedakan bunyi dan kurangnya konsentrasi siswa dalam menyimak.

Dari keseluruhan materi pelajaran yang diajarkan ada kendala-kendala siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin sebagai berikut:

1. Pengetahuan siswa tentang bahasa Mandarin sangat kurang. Hal ini dikarenakan siswa sebelumnya belum pernah menerima pelajaran bahasa Mandarin, sehingga minat mempelajarinya sangat kurang.
2. Kurangnya waktu untuk belajar karena waktu yang diberikan oleh pihak sekolah hanya satu kali pertemuan dalam satu minggu.
3. Sebagian besar siswa belum terbiasa dengan pelafalan bahasa Mandarin yang tentunya sangat berbeda dengan bahasa Indonesia.

D. Upaya Penanganan

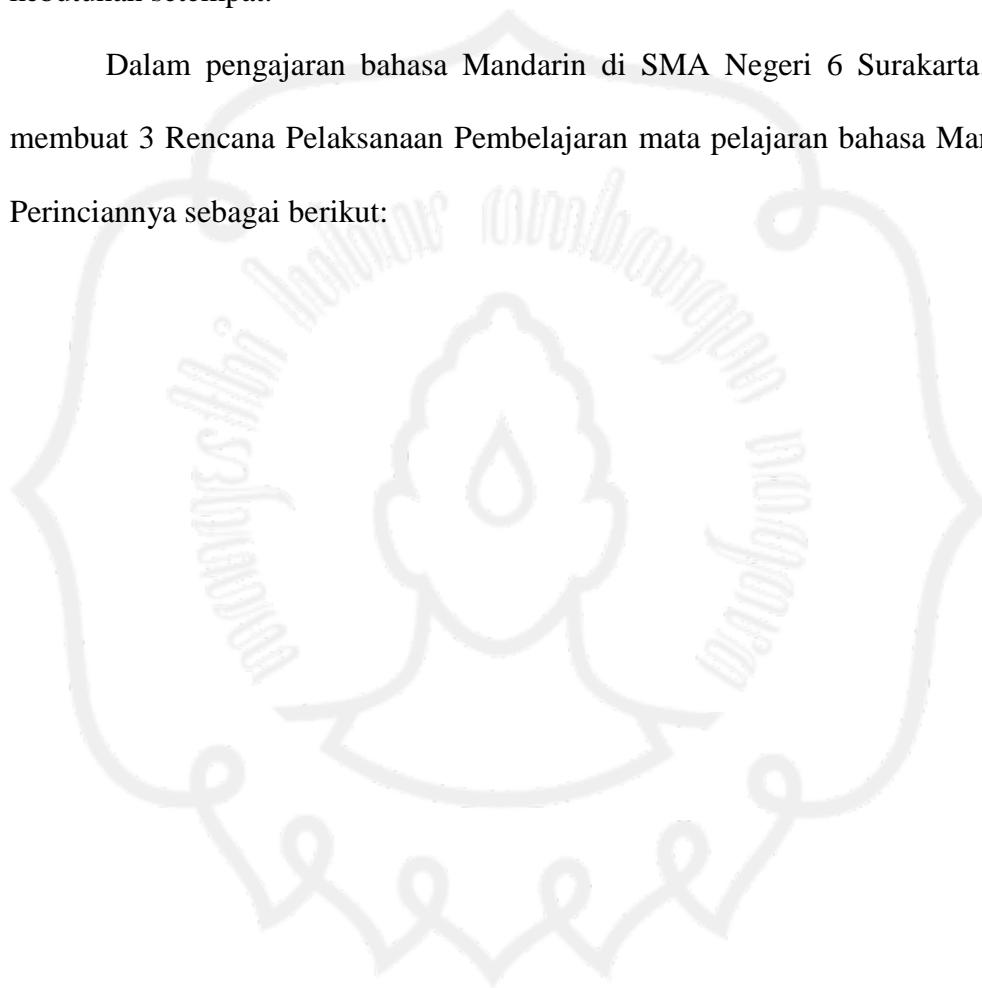
Dalam proses belajar mengajar bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Surakarta. Sudah menjadi kewajiban tenaga pengajar memberikan dorongan dan motivasi dalam pembelajaran. Perlu diketahui bahwa pelajaran yang diberikan adalah pelajaran bahasa yang selalu digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Berikut ini adalah hal-hal yang dapat menangani masalah belajar:

1. Menumbuhkan minat terhadap pelajaran bahasa Mandarin dengan cara memberikan beberapa pegarahan tentang pentingnya pelajaran bahasa Mandarin dalam kehidupan sehari-hari pada zaman globalisasi saat ini.
2. Memberikan suasana yang tidak membosankan dalam kelas pada proses belajar mengajar. Pada proses pembelajaran tenaga pengajar tidak terus menerus memberikan materi. Dapat juga memberikan praktik langsung melalui media pembelajaran dengan harapan peserta didik tidak bosan dalam pelajaran bahasa Mandarin.
3. Untuk membuat siswa lebih cepat memahami materi pelajaran yang mereka terima, guru memberikan materi yang sekiranya selalu diingat oleh siswa. Sebagai contoh melalui media permainan diharapkan siswa dapat memperbanyak kosakata baru, melalui media lagu siswa diharapkan dapat mengucapkan kata-kata dalam teks lagu tersebut sesuai dengan bunyi dan dapat menuliskannya dengan benar, dan yang terakhir melalui media gambar siswa dapat meningkatkan daya apresiatifnya pada saat melihat gambar di mana siswa dengan cepat menanggapi apa yang ada di depan matanya. Dengan demikian mereka akan lebih mudah dalam belajar dan mereka akan menjadi semangat karena dapat menguasai apa yang diberikan oleh guru melalui kreativitas guru tersebut.

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu sebagai hasil dari seleksi, pengelompokkan, pengurutan, dan penyajian materi kurikulum yang telah dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan setempat.

Dalam pengajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Surakarta. Guru membuat 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran bahasa Mandarin. Perinciannya sebagai berikut:



Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMA Negeri 6 Surakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Mandarin
Materi	: Teks Dalam Tema Tertentu
Pertemuan Ke	: 1 (Pertama)
Kelas	: XI Bahasa
Semester	: 2 (Dua)
Waktu	: 2 X 45 Menit
Tanggal	: 6 Maret 2008

I. Standar Kompetensi

Berkomunikasi lisan dan tertulis sesuai konteks dalam wacana.

II. Kompetensi dasar

Mengidentifikasi teks sesuai konteks.

III. Indikator

1. Menentukan informasi secara global tentang bentuk teks, isi teks.
2. Menentukan tema suatu teks.

IV. Pengalaman Belajar

No	Kegiatan Belajar	Waktu
	PEMBUKAAN	
1.	Berdoa.	2'
2.	Mengucapkan salam.	5'
3.	Memperkenalkan diri.	2'
4.	Absensi.	1'
	INTI	
1.	Menuliskan teks dengan menggunakan huruf Mandarin (Hanzi) serta menuliskan kosakata-kosakata yang terdapat di dalam teks.	30'
2.	Membaca kalimat pendek dalam teks dengan lafal dan intonasi nada yang tepat.	10'

3.	Menentukan tema sekaligus menerjemahkan teks.	15'
4.	Guru menjelaskan peraturan media permainan sekaligus memberikan contoh dalam setiap permainan.	10'
5.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk memperagakan setiap permainan.	5'
6.	Guru memberikan batas waktu dalam setiap permainan.	5'
PENUTUP		
1.	Guru memberikan motivasi.	2'
2.	Guru menutup pelajaran.	2'
3.	Berdoa.	1'

V. Sumber dan Media

Sumber : Guru Pengajar dan Buku Panduan.

Media : White board

Spidol

Buku catatan siswa

VI. Penilaian

1. Tes tertulis
2. Tes lisan
3. Kerjasama dari setiap kelompok.
4. Kehadiran (absensi)

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMA Negeri 6 Surakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Mandarin
Materi	: Teks Dalam Tema Tertentu
Pertemuan Ke	: 2 (Kedua)
Kelas	: XI Bahasa
Semester	: 2 (Dua)
Waktu	: 2 X 45 Menit
Tanggal	: 13 Maret 2008

I. Standar Kompetensi

Berkomunikasi lisan dan tertulis sesuai konteks dalam wacana.

II. Kompetensi dasar

Mengidentifikasi teks sesuai konteks.

III. Indikator

1. Menentukan informasi secara global tentang bentuk teks, isi teks.
2. Menentukan tema suatu teks.

IV. Pengalaman Belajar

No	Kegiatan Belajar	Waktu
	PEMBUKAAN	
1.	Berdoa.	2'
2.	Menyapa dan menanyakan kabar.	3'
3.	Menjelaskan Indikator.	5'
	INTI	
1.	Menuliskan teks dengan menggunakan huruf Mandarin (Hanzi) serta menuliskan kosakata-kosakata yang terdapat di dalam teks.	30'
2.	Membaca kalimat pendek dalam teks dengan lafal dan intonasi nada yang tepat.	10'
		15'

3.	Menentukan tema sekaligus menerjemahkan teks.	
4.	Guru memberikan contoh gambar melalui alat bantu gambar	10'
5.	Guru menjelaskan perintah dalam mengisi soal.	5'
6.	Guru memberikan batas waktu dalam mengerjakan soal.	5'
PENUTUP		
1.	Guru memberikan semangat belajar.	2'
2.	Mengingatka siswa untuk persiapan tes.	2'
3.	Berdoa.	1'

IV. Sumber dan Media

Sumber : Bahan dari Guru Pengajar dan Buku Panduan.

Media : White board

Spidol

Buku catatan siswa

Poster

Buku yang sudah digambar

V. Penilaian

1. Tes tertulis
2. kesiapan siswa
3. Kehadiran (absensi)

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMA Negeri 6 Surakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Mandarin
Materi	: Mendengarkan Lagu
Pertemuan Ke	: 3 (Ketiga)
Kelas	: XI Bahasa
Semester	: 2 (Dua)
Waktu	: 2 X 45 Menit
Tanggal	: 28 Maret 2008

I. Standar Kompetensi

Mampu menguasai dan menyimak lagu dengan baik.

II. Kompetensi dasar

Mampu menyimak dan memahami isi teks lagu yang disampaikan secara lisan.

III. Indikator

1. Siswa dapat menyimak lagu yang disampaikan secara lisan.
2. Siswa dapat memahami isi lagu.
3. Siswa dapat mengerti dan mengartikan lagu yang telah disimak.

IV. Pengalaman Belajar

No	Kegiatan Belajar	Waktu
	PEMBUKAAN	
1.	Berdoa.	2'
2.	Siswa mengucapkan salam.	3'
3.	Menjelaskan Indikator.	5'
	INTI	
1.	Guru menjelaskan sedikit materi pelafalan yang digunakan dalam media lagu Seperti; <i>ji, qi, xi, zi, ci, si, zhi, chi, shi</i> .	30'
2.	Guru menunjuk siswa untuk mengucapkan dan menirukan pelafalan dalam bahasa Mandarin.	15'

3.	Guru menjelaskan aturan dalam media lagu.	10'
4.	Guru memberikan teks lagu pada setiap siswa.	5'
5.	Guru memperdengarkan kaset CD yang akan dijadikan materi.	10'
6.	Guru mengevaluasi.	5'
PENUTUP		
1.	Guru mengingatkan untuk belajar.	2'
2.	Guru memberikan semangat belajar.	2'
3.	Berdoa.	1'

V. Sumber dan Media

Sumber : Kaset CD dan Buku Panduan.

Media : White board

Spidol

Buku catatan siswa

Kaset CD

TV

Teks Lagu

VI. Penilaian

1. Tes tertulis
2. Kehadiran (absensi)
3. Kesiapan Siswa



LAMPIRAN

Soal Tes (1)

Sekolah : SMA Negeri 6 Surakarta

Mata Pelajaran : Bahasa Mandarin

Kelas : XI Bahasa

Semester : 2 (Dua)

Waktu : 2 X 45 Menit

Tanggal : 3 April 2008

A. Rangkailah huruf-huruf acak di bawah ini sesuai dengan gambar !

1) s-ī-h-o-ǎ-l (guru)



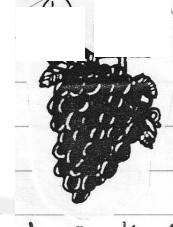
2) y-u-ó-y-n-g-ǒ (berenang)



3) á-u-h-b-n-ī-g (main skat)



4) t-a-p-ú-o (anggur)



5) k-ě-l-è-k-ě-k-o-u (coca-cola)

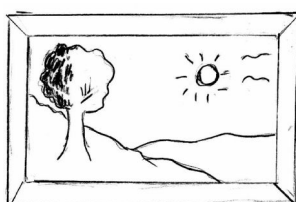


6) d-n-ō-g-i-x-m-ǎ-i

(membeli barang)



7) à-u-r-à (lukisan)



8) à-u-r-h-h-ā-u (melukis)



9) u-ō-h-c-ā-n-y

(merokok)



10) y-n-ù-n-g-ò-d (olahraga)



B. Ubahlah ke dalam bahasa Mandarin !

1)



(tembok besar)

2)



(kamar)

3)



(taksi)

4)



(bermain sepak

bola)

5)



(membaca buku)

6)



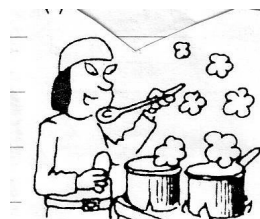
(sampai jumpa)

7)



(hujan).....

8)



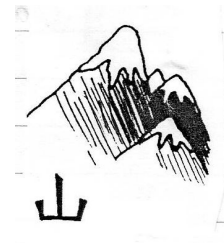
(koki)

9)



(bir / arak)

10)



(gunung)



C. Jodohkanlah gambar di bawah ini dengan pilihan kata yang tersedia!



1)

2)



3)



4)



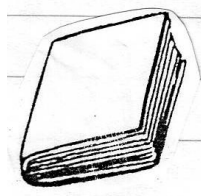
5)



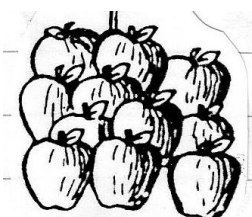
6)



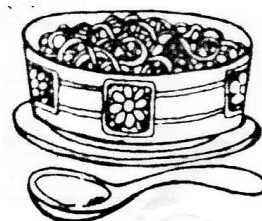
7)



8)



9)



10)

- a. Tīng yīnyuè
- b. Píngguǒ
- c. Shu
- d. Huǒ
- e. Huàn qián
- f. Miàn tiáo
- g. Dàifu
- h. Shāngdiàn
- i. Dìtú
- j. Qìchē
- k. Fángjiān

Soal Tes (2)

Sekolah : SMA Negeri 6 Surakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Mandarin
Kelas : XI Bahasa
Semester : 2 (Dua)
Waktu : 2 X 45 Menit
Tanggal :10 April 2008

Isilah titik-titik di bawah ini sesuai dengan lagu !

Shifou zhen de ai wo

....duichen mo

Zhe yue se..... de yewan

....zai xiang shenme

Shifou zhen de ai wo

Qing bie.....leng mo

Ni.....you shenme yang de hua

Jingguan dui mo shuo

Hai jide cenjing bian zhe de meng xiang

Yexu ni zao yiwang

Xuan lan de ai qing zai duo nian yihou

Yexu jian jian bian de pingdan

Ni ke zhi.....

Bu liaojie ai qing weimiao nan zhao mo

.....wo bu huaiyi xianwai de ai qing hui mihuo

Zongshi na jian bingjian

Shuo guo de suiyue ke hua zai xintou

.....de ding ning zhe

Wo yu ni chang xiangshou

Soal Tes (3)

Sekolah : SMA Negeri 6 Surakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Mandarin
Kelas : XI Bahasa
Semester : 2 (Dua)
Waktu : 2 X 45 Menit
Tanggal : 17 April 2008

Sebut dan jelaskan :

1. Lima kata yang berhubungan dengan lingkungan keluarga.
2. Lima kata yang berhubungan dengan lingkungan sekolah.

Isilah titik-titik di bawah ini sesuai dengan lagu !

Shifou zhen de ai wo

1)*dui* 2).....*chen mo*

Zhe yue se 3)..... *de yewan*

4).....*zai xiang shenme*

Shifou zhen de ai wo

Qing bie 5).....*leng mo*

Ni 6).....*you shenme yang de hua*

Jingguan dui mo shuo

Hai jide cenjing bian zhe de meng xiang

Yexu ni zao yiwang

Xuan lan de ai qing zai duo nian yihou

Yexu jian jian bian de pingdan

Ni ke zhi 7).....

Bu liaojie ai qing weimiao nan zhuo mo

8).....*wo bu huaiyi xianwai de ai qing hui mihuo*

Zongshi na jian bingjian

Shuo guo de suiyue ke hua zai xintou

9).....*de ding ning zhe*

Wo yu ni chang xiang 10)*shou*

Rangkailah huruf-huruf acak di bawah ini sesuai dengan gambar!

1. d-n-ō-g-i-x-m-ǎ-i
2. h-à-u
3. t-a-p-ú-o
4. s-ī-h-o-ǎ-l
5. ē-s-u-x-h-n-é-g

Translitkan ke dalam bahasa China!

1. Hujan :
2. Sampai jumpa :
3. Kamar :
4. Toko :
5. Gunung :

-----jiayou@-----

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan praktik kerja lapangan di SMA Negeri 6 Surakarta dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu

1. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Mandarin yaitu :
 - a. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran bahasa Mandarin. Hal ini dikarenakan pelajaran hanya diberikan dalam waktu seminggu sekali.

- b. Minimnya buku penunjang, sehingga siswa sulit mempelajari dan mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam bahasa Mandarin.
 - c. Dalam pelafalan dasar sangat terlihat dengan jelas kurangnya keterampilan dalam pengucapan ejaan bahasa Mandarin, karena siswa tidak terbiasa dengan pengucapan bahasa Mandarin seperti pengucapan dalam bahasa Indonesia.
 - d. Tidak adanya kemauan siswa dan dukungan dari orang tua dalam mendorong anaknya mempelajari bahasa Mandarin, hal ini dapat dilihat dari tugas yang diberikan di rumah sebagian besar tidak dikerjakan dengan sungguh-sungguh karena siswa dan orang tua lebih mementingkan pelajaran pokok yang diberikan di sekolah.
2. Upaya penanganan masalah belajar bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Surakarta
- a. Memberikan pengarahan kepada siswa tentang pentingnya pengetahuan bahasa dalam dunia pendidikan. Selain itu juga di masyarakat umumpun sangat bermanfaat, sehingga minat untuk mempelajari bahasa timbul dengan sendirinya dalam diri siswa.
 - b. Dalam proses pembelajaran siswa tidak sepenuhnya diberi materi pelajaran, tetapi diselingi dengan praktik langsung dengan teman

- sebangku. Oleh sebab itu, siswa akan merasa senang dalam belajar dan timbul minat yang besar untuk belajar bahasa Mandarin.
- c. Memberikan tugas yang tidak terlalu berat, tugas yang diberikan adalah tugas yang dapat dipelajari dari sekitar siswa. Sebagai contoh, mengenal anggota keluarga dengan bahasa Mandarin. Hal ini akan membuat siswa lebih giat dalam mengerjakannya, karena siswa akan merasa bangga dengan bahasa Mandarin yang ia peroleh dapat digunakan dalam berinteraksi dengan keluarga.
3. Hasil yang diperoleh dari praktik kerja di SMA Negeri 6 Surakarta antara lain :
- a. Setelah melakukan beberapa upaya dalam penanganan masalah belajar bahasa Mandarin di SMA Negeri 6 Surakarta hasil yang diperoleh mulai tampak dengan diadakannya tes harian, hasil tes yang diperoleh sangat menunjukkan bahwa materi pelajaran yang diajarkan dapat terserap walaupun ada beberapa siswa yang masih mendapatkan hasil yang belum memuaskan
 - b. Siswa lebih giat dalam belajar bahasa Mandarin, hal ini dikarenakan mereka akan bangga walaupun hanya dengan mengucapkan salam dengan bahasa Mandarin. Dengan demikian siswa akan lebih bersemangat belajar dan menambah perbendaharaan kata bahasa Mandarin.

B. Saran

Setelah melihat keadaan di lapangan dan mempelajari berdasarkan teori dan literature-literature yang didapatkan, maka terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti untuk perbaikan, di antaranya adalah :

1. Memasukkan pelajaran bahasa Mandarin ke dalam kurikulum sekolah sehingga waktu yang diperoleh dari pelajaran bahasa Mandarin dapat lebih banyak dan teratur.
2. Melakukan seminar-seminar khusus atau pelatihan tentang permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin, sehingga guru dan karyawan sekolah memahami betul tentang permasalahan yang ada sekaligus mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan harapan sekolah dapat berkembang dan menciptakan lulusan yang berkompetensi.
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih lanjut sehubungan dengan bahasa Mandarin. Dalam satu instansi khususnya sekolah belum lengkap jika pelajaran bahasa Mandarin kurang diperhatikan. Hal ini bisa membuat negara kita semakin ketinggalan dengan negara lain.

DAFTAR PUSTAKA

De Porter, Bobbi (dkk). 2007. *Quantum Learning*, Bandung: Kaifa.

Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: ALUMNI.

Mulyasa, E. 2008. *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

Soeparno, 1980/1981. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sudrajad, Akhmad. 2008. Media Pembelajaran. <http://www.google.com/> (diakses pada hari sabtu, 29 Maret 2008, Pukul 16.00 WIB)

Suparto. 2007. *Percakapan Dasar Bahasa Mandarin*. Bandung: Pustaka Internasional.

