

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Revolusi industri keempat adalah era di mana teknologi mengendalikan hampir semuanya, termasuk pendidikan. Guru dapat memberikan subjek tanpa harus bertemu dengan siswa secara pribadi. Media pembelajaran berbasis teknologi ini membuat proses belajar lebih efektif dan efisien. Ada beberapa bahan belajar berbasis teknologi yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar. Audio Media, Visual Media, dan Visual Audio Media adalah beberapa contoh. Media pembelajaran seperti itu dapat diintegrasikan ke dalam semua sumber daya saat ini dan diimplementasikan di semua tingkat pendidikan; Namun, instruktur harus terus berinovasi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Inklusi media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan beberapa manfaat, termasuk menarik minat belajar dan meningkatkan kinerja belajar.

Media audio visual adalah media yang menggabungkan komponen audio dan visual, seperti film atau video, untuk menyampaikan informasi yang lebih menarik, termasuk visualisasi konten, sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Tujuan studi ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh substansial penggunaan media visual audio pada hasil belajar siswa bahasa Mandarin di tingkat L3 di Edu Smart Learning Centre, dan bertujuan untuk berkontribusi pada pemahaman guru tentang teknik pengajaran dan pengertian lebih mendalam akan menjadi utilitas media visual audio untuk digunakan dalam pengajaran bahasa Mandarin.

Bahasa memiliki peran penting dalam interaksi sosial. Bahasa didefinisikan sebagai mode komunikasi yang didasarkan pada suara yang dihasilkan oleh bicara manusia. Belajar akan menjadi lebih mudah saat Anda mendapatkan lebih banyak pengalaman. Menggunakan materi belajar akan membuat belajar kata-kata lebih menarik. Salah satu jenis media pembelajaran adalah film animasi. Para peneliti menggunakan film animasi untuk membantu anak-anak memahami bahasa. Tujuan dari studi ini adalah untuk menggambarkan bagaimana media film animasi mempengaruhi pembelajaran kata mandarin.

Menurut (Ah-Sanaky, 2011), tujuan media pembelajaran sebagai alat untuk kegiatan belajar adalah: (a) pengajaran akan lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar; (b) makna bahan pengajaran menjadi lebih teratur, sehingga mahasiswa menjadi memahami isi pengajaran, dan siswa dapat menguasai tujuan belajar dengan baik; dan (c) metode pembelajaran akan menjadi lebih beragam, tidak monoton hanya dengan menjelaskan secara verbal (guru), siswa akan lebih mudah memahami tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga jenis berdasarkan jenisnya. Kategori pertama adalah media audio, yang hanya bergantung pada kapasitas untuk menghasilkan suara, mirip dengan rekaman pita. Media visual kedua didasarkan pada rasa penglihatan dan kehadirannya visual. Jenis media ketiga yang termasuk dalam penelitian ini adalah media audio visual, yang mencakup aspek suara dan gambar.

Menurut (Haryoko, 2012), ada dua jenis media audio visual: Audiovisual silent adalah media yang memperlihatkan suara dan gambar secara diam-diam, yaitu slide suara, bingkai suara, dan cetakan suara. Visual motion audio adalah media gerakan yang dapat memperlihatkan aspek suara dan gambar bergerak, seperti film audio dan kaset video.

Sebagai hasilnya, studi ini bermaksud untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang peran media visual audio dalam hasil belajar siswa bahasa Mandarin di kelas 5 di SD Global Prima Medan, serta untuk memberikan para guru dengan wawasan tentang metode pengajaran dan pengertian yang lebih mendalam tentang kegunaan media audio visual sehingga dapat digunakan dalam pengajaran bahasa mandarin.

Dari uraian dan fenomena diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peran Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas 5 SD Global Prima Medan ”**.

### **1.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, diantaranya:

1. Bagaimana menggunakan media audio-visual dalam meningkatkan kosakata bahasa mandarin
2. Apa saja yang menjadi kendala dalam menggunakan media audio visual terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa mandarin

### **1.2 Batasan Masalah**

Mempermudah pemahaman tentang penelitian ini, penulis kemudian membatasi masalah yaitu pada penguasaan kosa kata bahasa mandarin bagi siswa/I kelas 5 SD Global Prima Medan

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peran media audio visual dalam pembelajaran bahasa mandarin pada siswa/I kelas 5 SD Global Prima Medan?
2. Kendala apa sajakah yang dihadapi saat memakai media audio-visual dalam belajar bahasa mandarin pada siswa/I SD Global Prima Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian Laporan**

Tujuan penelitian ini antar lain :

1. Untuk memahami cara menggunakan media audio visual untuk meningkatkan kosa kata bahasa mandarin pada siswa/I kelas 5 SD Global Prima Medan
2. Untuk mengetahui respon siswa/I terhadap media audio visual dalam meningkatkan individual kosa kata bahasa mandarin bagi siswa/I kelas 5 SD Global Prima Medan.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi siswa/I kelas 5 SD Global Prima Medan pada saat menggunakan media audio visual dalam meningkatkan kosa kata dalam belajar bahasa mandarin

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini seharusnya menghasilkan pengetahuan tambahan, khususnya dalam kemampuan untuk mempelajari leksikon Mandarin.

##### **2. Manfaat praktis**

###### **1. Bagi Siswa**

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alat atau sumber daya untuk membantu orang belajar Mandarin dengan cepat dan tanpa kebosanan.

###### **2. Bagi Guru**

Mudah-mudahan, penelitian ini dapat berfungsi sebagai bahan atau sumber daya untuk belajar Mandarin.

###### **3. Bagi Peneliti**

Temuan penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan memberikan pengetahuan empiris tentang penggunaan media ilmiah kepada akademisi lainnya.