

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Mandarin merupakan bahasa internasional kedua yang banyak digunakan dan dipelajari oleh banyak orang di berbagai belahan dunia. Perkembangan Bahasa Mandarin membuat banyak sekolah menetapkan Bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran wajib bagi para siswa. Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang relatif sulit dipelajari. Bagi anak sekolah dasar menyusun kalimat menjadi kendala utama anak dalam proses belajar Bahasa Mandarin. Untuk mengatasi hal tersebut banyak orang tua mengikutsertakan anaknya untuk mulai belajar Bahasa Mandarin sejak dini. Tren tersebut mengakibatkan banyak bermunculan lembaga kursus Bahasa Mandarin yang menawarkan pembelajaran Mandarin untuk anak. Metode pembelajaran di dalam kelas yang cenderung monoton mudah membuat anak merasa jenuh.

Pemilihan Android sebagai platform pada penelitian ini dikarenakan semakin berkembangnya penggunaan Android pada tablet, serta banyaknya anak-anak yang menggunakan tablet sebagai media dalam bermain dan belajar. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membantu anak belajar Bahasa Mandarin melalui game edukasi berbasis Android dengan cara menyusun kalimat.

Meskipun bahasa mandarin telah diajarkan semenjak sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, namun faktanya banyak dari masyarakat Mandarin yang masih kesulitan untuk menguasai bahasa internasional ini. Tempat les bahasa juga sudah bertebaran akan tetapi karena faktor biaya yang cukup mahal serta kelas yang menjenuhkan akan membuat sebagian enggan untuk belajar. Salah satu hal yang menjadi jalan keluar adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk menciptakan *game*, membuat fitur gambar dan suara sehingga proses belajar mengajar akan terasa lebih menyenangkan.

Dari output pengamatan yang sudah dilakukan belakangan ini, ditemukan sebuah metode pembelajaran yang ternyata sanggup dipakai dimana saja dan

kapan saja dan tentunya secara gratis. Di metode ini akan menggunakan memanfaatkan teknologi *smartphone*. Aplikasi yang relevan merupakan berbentuk *game* edukasi lantaran proses belajar mengajar sanggup lebih menyenangkan.

Dalam studi kasus dimana sebuah Pembelajaran Bahasa Mandarin dimulai dari kelas 3-6 SD. Namun, ada beberapa kesulitan dalam penyampaian materi Bahasa Mandarin. Kurangnya sarana pembelajaran menjadi kendala utama bagi para guru. Oleh karena itu, perancangan sarana belajar Bahasa Mandarin dirasa perlu untuk memajukan proses pembelajaran di SD penulis juga ingin membantu masyarakat yang ingin belajar dengan menciptakan sebuah aplikasi *game* mengenai jenis kata dalam bahasa Mandarin berbasis android.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat permasalahan yang terjadi pada latar belakang diatas, penulis akan menjabarkan masalah yang ada, diantaranya :

1. Bagaimana merancang aplikasi *game* pengenalan jenis-jenis kata dalam bahasa Mandarin berbasis *android*?
2. Bagaimana respon *user* terhadap aplikasi ini?

1.3 Batasan Masalah

Pada studi kasus yang ada maka akan ada beberapa batasan masalah didalam topik pembahasan antara lain :

1. Aplikasi *game* mengenai jenis-jenis kata dalam bahasa Mandarin berbasis *android* ini akan membahas, menjelaskan kosakata yaitu buah, angka dan anggota tubuh didalam bahasa Mandarin.
2. Aplikasi ini dikhususkan untuk *smartphone android*.
3. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Unity*.
4. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan dalam keadaan *offline*.

1.4 Tujuan

Ada beberapa tujuan penulis untuk membangun aplikasi ini, antara lain.

1. Untuk menghasilkan suatu game tentang jenis-jenis kata dalam bahasa Mandarin berbasis *android*.
2. Untuk mengetahui keunggulan dari aplikasi game mengenai jenis-jenis kata dalam bahasa Mandarin berbasis *android*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat kita ambil dari pembuatan aplikasi ini Antara lain :

1. Dapat menghasilkan suatu aplikasi *game* untuk menambah wawasan serta pengetahuan masyarakat yang ingin belajar bahasa Mandarin khususnya tentang jenis-jenis kata didalam bahasa Mandarin.
2. Dapat mengetahui proses pembuatan aplikasi *game* jenis-jenis kata dalam bahasa Mandarin.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam perancangan proposal skripsi berikut, ada sedikitnya dua metode yang akan penulis gunakan untuk mengumpulkan bahan serta data yang dibutuhkan.

1. Studi Pustaka

Dimana metode ini dilakukan dengan membaca berbagai macam buku dan literatur serta beberapa karya ilmiah yang tertulis dan terkait dengan pokok pembahasan.

2. Pencarian lewat Internet

Metode ini penulis lakukan dengan cara melakukan pencarian informasi melalui internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini digunakan sistem penulisan untuk memperjelas pemahaman terhadap materi yang dijadikan objek dalam penelitian. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini dijelaskan latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan-tinjauan penelitian terdahulu yang di jadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian yang sedang diteliti, guna untuk mempermudah dalam pembuatan *game*.

BAB 3 : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi rancangan sistem yang akan penulis buat. Serta menjelaskan analisis dan tahap-tahapan yang dilakukan untuk perancangan sistem pada penelitian dalam pembuatan *game*.

BAB 4 : IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang implementasi aplikasi yang dilakukan untuk perancangan sistem pada penelitian dalam pembuatan *game*.

BAB 5 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan yang di dapat dari perancangan *game* secara keseluruhan, pengujian *game* android, proses instalasi serta respon pengguna *game*.

BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari uraian pada bab-bab yang telah di bahas sebelumnya.