

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Semakin banyak orang menyadari pentingnya menguasai bahasa asing. Salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia adalah Bahasa Mandarin. Semakin pesatnya perkembangan Cina juga turut mendorong penggunaan Bahasa Mandarin, sehingga Bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang penting.

Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang paling sulit dipelajari karena sangat bergantung pada struktur gramatikal dan nada pembicara, selain itu juga karena sistem penulisannya yang kompleks. (Adinda Tri Wardhani, 2017 <http://lifestyle.liputan6.com/read/2927631/5-bahasa-asing-tersulit-di-dunia>). Dalam mempelajari Bahasa Mandarin, sangat penting untuk menghafal kosakata yang telah dipelajari. Siswa kesulitan dalam hal tersebut karena yang perlu dihafal tidak hanya huruf Mandarin, ejaan, arti, dan cara menulis huruf, tapi juga pelafalan dengan nada yang tepat agar tidak ambigu, sedangkan waktu belajar di sekolah sangat terbatas. Oleh karena itu, perlu dilakukan proses belajar dan latihan yang cukup selain pada jam sekolah. Aplikasi pembelajaran *Android* dalam *smartphone* dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut. Dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis *Android*, proses belajar dan latihan dapat dilakukan kapan dan dimana saja, sehingga hasil belajar dapat lebih maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berinisiatif untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran kosakata dasar Bahasa Mandarin berbasis *Android*, yang dapat membantu pengguna dalam mempelajari pelafalan, tulisan dan arti kosakata dasar dalam Bahasa Mandarin, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh dari sekolah dan memungkinkan pengguna untuk mempelajari Bahasa Mandarin secara mandiri. Oleh karena itu, penulis berinisiatif melakukan penelitian yang akan dituangkan dalam skripsi yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Mandarin Berbasis *Android*” (Studi Kasus pada SD Kristen Bina Kasih Jambi)**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran kosakata dasar Bahasa Mandarin berbasis *Android* dengan studi kasus pada SD Kristen Bina Kasih Jambi?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

- a. Aplikasi berbasis *Android* yang dirancang hanya membahas mengenai kosakata dasar Bahasa Mandarin khususnya tentang angka, warna, hewan, anggota tubuh, olahraga, makanan.

- b. Aplikasi berbasis android yang dirancang hanya dapat dijalankan sistem operasi diatas Lollipop 5.0.
- c. Aplikasi ini dirancang untuk siswa kelas 6.
- d. Materi pelajaran dalam aplikasi bersumber dari buku Qian Dao Wa Wa(千岛娃娃) karangan Bei Jing Hua Wen Xue Yuan(北京华文学院).
- e. Aplikasi ini menampilkan arti, pelafalan, huruf, ejaan dan cara menulis kosakata Mandarin.
- f. Studi kasus pada penelitian ini adalah di SD Kristen Bina Kasih Jambi.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Menganalisis kebutuhan untuk merancang aplikasi pembelajaran kosakata dasar Bahasa Mandarin berbasis *Android*.
2. Menghasilkan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* dalam mempelajari Bahasa Mandarin, khususnya tentang mengenal kosakata dasar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan ketertarikan pengguna aplikasi dalam mempelajari Bahasa Mandarin secara mandiri terutama tentang mengenal kosakata dasar.

2. Meningkatkan hasil belajar pengguna dalam mempelajari Bahasa Mandarin dengan bantuan aplikasi pembelajaran berbasis *Android* yang dilengkapi dengan gambar dan suara.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan laporan tugas akhir ini dapat dilihat pada sistematika penulisan yang meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang konsep-konsep teoritis yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, baik informasi yang diperoleh dari buku-buku ilmiah dan sumber-sumber tertulis dari media cetak maupun media elektronik yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian (mengembangkan perangkat lunak), metode yang digunakan dan *tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang gambaran umum Sekolah Dasar Kristen Bina Kasih Jambi, analisis domain masalah aplikasi pembelajaran, analisis kebutuhan aplikasi pembelajaran, dan rancangan program yang terdiri dari rancangan tampilan dan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang hasil implementasi sistem dan hasil pengujian sistem yang dikembangkan untuk mencapai tujuan dan sarana yang diharapkan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.