

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang berperan penting di masyarakat. Oleh karena itu, banyak orang yang mempelajari bahasa dari bangsa – bangsa yang telah maju dan mempunyai pengaruh dalam dunia internasional seperti Amerika, China, Inggris, Jerman, Jepang, dan lain – lain. Penerapan masyarakat Ekonomi Eropa tahun 2015 di seluruh kawasan ASEAN membuka jalan kerjasama antar negara terutama di bidang ekonomi. Untuk itu diperlukan penguasaan sarana komunikasi yang terutama yaitu bahasa. Salah satu bahasa internasional yang dipakai di kawasan ASEAN adalah bahasa Mandarin (Robby Kurniawan Budhi, 2016).

Meskipun ada buku-buku penunjang pembelajaran bahasa mandarin namun tidak serta memberikan kemudahan dalam mempelajari bahasa mandarin secara langsung. Disamping itu tidak adanya suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan apa yang siswa inginkan. Bagi siswa dalam mempelajari bahasa mandarin bukan hal yang mudah (Andri Kulung, 2015). Salah satu kesulitan dalam mempelajari bahasa mandarin adalah pengenalan karakter huruf mandarin (Hanzi) beserta cara penulisannya. Karakter huruf *Hanzi* mempunyai goresan dasar dan aturan urutan penulisan goresan (*bīshùn*) (Robby Kurniawan Budhi, 2016).

Salah satu upaya untuk mempermudah dalam mempelajari bahasa Mandarin adalah dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi tersebut berupa suatu sistem pembelajaran bahasa mandarin yang dirancang untuk membantu dalam mempelajari bahasa mandarin. Sistem pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi yang melibatkan perangkat bergerak seperti ponsel dan tablet. (Andri Kulung, 2015).

Penggunaan *API Gesture* dalam pengembangan aplikasi android untuk baca tulis aksara dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam pembelajaran mengenal aksara (Dhian Yogo Prabowo, 2016). Android telah menyediakan banyak tools *Application Programming Interface (API)* untuk pengembangan aplikasi. Berbagai macam aplikasi pembelajaran telah dikembangkan dengan Android. Fungsi penulisan aksara menggunakan bantuan *API Gesture*. Untuk membuat *gesture library* (sekumpulan *gesture*). Bisa dilakukan melalui program bernama “*Gesture Builder*” yang telah terinstal di Android Emulator (Hotma Pangaribuan, 2017).

Berdasarkan permasalahan diatas dan hasil penelitian sebelumnya maka penulis akan membuat judul : " Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Dasar Berbasis Android Menggunakan *API Gesture*"

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran penulisan bahasa mandarin pada level pemula
2. Kurangnya media pembelajaran disertai audio bahasa mandarin pada level pemula

## 1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu :

“Bagaimana media pembelajaran bahasa mandarin berbasis android ini membantu siswa mudah mempelajarinya?”

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam pengembangan media pembelajaran bahasa mandarin ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin dicapai.

1. Materi yang disajikan pada media pembelajaran ini hanya menyangkut pokok bahasan huruf *hanzi* yang terdiri dari: daftar angka hanzi, daftar nama nama bulan *hanzi*, lambang bunyi *Pinyin*
2. Media pembelajaran ini hanya membahas penulisan tentang angka (1-10) dan nama-nama bulan

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian aplikasi ini sebagai media untuk pembelajaran bahasa mandarin berbasis *mobile*.
2. Membantu meningkatkan dalam pemahaman serta pengetahuan mengenai materi bahasa mandarin.
3. Sebagai salah satu syarat untuk mengikuti sidang yudisium dan kelulusan strata satu (S1).

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat media pembelajaran bahasa Mandarin ini adalah:

1. Memudahkan siswa suwon center untuk memahami bahasa Mandarin
2. Media pembelaran ini memudahkan menulisan bahasa Mandarin

#### **1.7 Tempat dan waktu Penelitian**

Tempat dan waktu penelitian pada tugas ini dilakukan di:

Tempat : Suwon Center

Waktu : 18 – 4 – 2018

## 1.8 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian perlu adanya suatu metode penelitian yang akan digunakan, dan dalam penelitian ini penulis gunakan metode dalam tahap mengumpulkan data maupun perancangan.

### 1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan, antara lain :

1. Teknik Kepustakaan

Dengan menggunakan pencarian dan pengumpulan data baik dari buku-buku referensi, jurnal, maupun sumber dari internet sebagai referensi yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan dan perancangan dari media pembelajaran yang akan dibuat.

2. Kuisioner

Dalam kegiatan pembagian kuisioner penulis bermaksud untuk mengumpulkan data yang akan penulis gunakan sebagai acuan yang akan diterapkan pada media pembelajaran yang akan dibuat.

3. Observasi

Pada proses observasi ini penulis bertujuan untuk mengamati secara langsung proses berjalannya kegiatan, terutama yang menyangkut tentang permasalahan dan prosedur yang harus dilaksanakan.

### 1.8.2 Metode pengembangan sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah Rapid Application Development yang akan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Pemodelan Bisnis

Pada tahap ini penulis akan melakukan pengumpulan informasi yang akan digunakan terkait penelitian ini.

2. Pemodelan Data

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan informasi yang sudah dikumpulkan untuk dijadikan suatu informasi.

3. Pemodelan Proses

Tahapan ini adalah untuk menerapkan informasi dan data yang sudah didapat untuk diproses menjadi satu informasi yang siap diimplementasikan

4. Pembuatan aplikasi

Tahapan ini adalah tahap untuk membuat sebuah sistem yang diusulkan berdasarkan informasi yang sudah diproses dari pengumpulan informasi dan data.

5. Pengujian Dan Pergantian

Tahapan ini adalah tahapan untuk melakukan pengujian pada sistem yang diusulkan ,jika semua sudah teruji maka tahapan pengembangan sistem selesai.

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dan memperjelas dalam pembahasan masalah pada penulisan skripsi ini, penulis menyusun skripsi ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penulisan serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang berkaitan dengan topik pembahasan, perancangan sistem, peralatan pendukung.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi tentang analisa masalah, penyelesaian masalah, analisa sistem, analisa kebutuhan sistem serta penggunaan pengembangan media pembelajaran bahasa mandari yang dihadapi.

### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Dalam bab ini menjelaskan alur perancangan sistem informasi serta hasil implementasi.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan serta saran dalam penulisan skripsi yang telah dibuat.