

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa yang telah dipelajari di berbagai tingkatan pendidikan baik sebagai mata pelajaran wajib maupun sebagai mata pelajaran tambahan. Pada umumnya, bahasa Mandarin mulai dipelajari mulai dari Sekolah Dasar (SD).

Saat ini, bahasa Mandarin adalah bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris dan saat ini berdasarkan data dari UNESCO yang dirilis pada tahun 2008. Dalam naskah pidato Huang pada tahun 2012 (Rohmatillah, 2013), menyatakan bahwa saat ini bahasa Mandarin adalah bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia yang dipakai lebih dari satu miliar orang. Negara yang menggunakan bahasa Mandarin sebagai bahasa nasionalnya adalah China dan Taiwan. Dan penutur lainnya berasal dari komunitas keturunan Tionghoa yang tersebar di seluruh dunia.

Dengan banyaknya penutur bahasa Mandarin, maka kebutuhan akan belajar bahasa Mandarin juga semakin meningkat. Belajar bahasa Mandarin kini adalah sebuah kebutuhan komunikasi. Salah satu unsur yang penting dalam percakapan bahasa Mandarin sehari-hari adalah kosakata.

Pada dasarnya perangkat lunak *game* (permainan) diciptakan sebagai sarana hiburan. Tetapi akan lebih baik jika mengembangkan *game* menjadi sarana hiburan sekaligus sebagai sarana belajar supaya pemain bisa berpikir secara aktif, kreatif, dan kritis. Salah satu bentuk pengembangan dari *game* adalah *game* edukasi.

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Game* edukasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada. Sehingga berdasarkan pola yang dimiliki *game*, pemain dapat dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam *game*.

Game edukasi yang dibuat akan mengajarkan dasar-dasar bahasa Mandarin. Target *user* dari *game* edukasi bahasa Mandarin ini adalah para pemula. Materi yang ditawarkan dalam *game* adalah kosakata dasar. Di dalam *game* ini disediakan materi-materi yang dapat dipelajari sebelum siap memainkan *game*.

Game edukasi bahasa Mandarin ini dibuat menggunakan metode adaptif sehingga sistem akan menyesuaikan kemampuan *user* dalam menyelesaikan soal.

Metode ini digunakan supaya *game* tidak dinamis. Dalam *game* edukasi ini, *score* digunakan untuk menentukan *game speed*. Menyatukan adaptasi dalam *game* edukasi diharapkan dapat memberikan motivasi bagi pengguna.

Bermula dari pemikiran di atas, maka penulis hendak merancang sebuah sistem yang diharapkan mampu memotivasi pemakai dalam mempelajari bahasa Mandarin. Maka penulis menyusun skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN *GAME* EDUKASI ADAPTIF ‘*EDU-RACE MANDARIN*’ UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN TINGKAT PEMULA.”

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa permasalahan yang akan diungkapkan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana *gameplay* yang akan diterapkan dalam *game* yang akan dibuat?
2. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi pembelajaran kosakata bahasa Mandarin untuk pemula?
3. Bagaimana menerapkan metode *adaptive learning* dalam *game* edukasi yang akan dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. *Game* yang dibuat hanya mengajarkan kosakata bahasa Mandarin.
2. Hanya ada 5 tema yang dibuat dalam *game* dan merupakan kata benda.
3. *Game* disajikan dalam bentuk pilihan ganda.



4. *Game* yang dibuat hanya dapat dijalankan pada sistem operasi Windows.

5. *Game* bersifat *single player*.

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan dari perancangan *game* edukasi adalah:

1. Merancang *game* edukasi sebagai sarana hiburan sekaligus sarana berpikir.
2. Menerapkan cara belajar simulasi melalui *game* edukasi.
3. Menjadikan *game* edukasi sebagai media belajar yang efektif dan menyenangkan.
4. Merancang *game* edukasi dengan menggunakan metode *adaptive learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari perancangan *game* edukasi adalah:

1. Mengetahui kelayakan penggunaan *game* edukasi sebagai media belajar.
2. Mengetahui tanggapan pengguna terhadap *game* edukasi yang dirancang.
3. Meningkatkan pengetahuan pengguna mengenai bahasa Mandarin.
4. Mendapatkan pengalaman belajar yang menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

Keseluruhan dari penulisan laporan skripsi ini disusun dengan sistematis dalam lima bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum penulisan laporan metodologi penelitian, yaitu berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan yang berupa penjelasan singkat dari isi setiap bab.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka yang berisi hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh penelitian lainnya untuk meyakinkan pembaca tentang kelayakan (*worthiness*) penelitian ini. Selain itu, bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendukung judul penelitian dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa defisini-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian yang berisi langkah-langkah yang diterapkan peneliti dalam melakukan penelitian dan bertujuan untuk menjaga agar jalannya penelitian tidak menyimpang dari apa yang direncanakan. Kemudian di bab ini akan membahas analisis permasalahan yakni menguraikan tentang analisis terhadap

yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Yang terakhir bab ini membahas perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan memuat pembahasan tentang sistem yang telah diuji coba.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari isi laporan, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.