BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi yang sangat penting di era globalisasi. Di era ini seseorang dituntut untuk dapat menguasai lebih dari satu bahasa asing guna meningkatkan sumber daya manusia dalam menghadapi daya saing yang semakin ketat. Disamping bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional, bahasa Mandarin pun telah menjadi salah satu bahasa asing yang banyak digunakan.[1] Dan merupakan bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa, di samping bahasa Arab, Inggris, Prancis, Rusia dan Spanyol. Dengan lebih 1,4 miliar orang yang menggunakannya sebagai bahasa ibu di seluruh dunia, bahasa China kemungkinan besar merupakan bahasa paling berkembang pesat yang dipakai di dunia, dari segi jumlah pemakaianya. Bahasa ini merupakan bahasa tertua didunia dan budayanya bisa ditelusuri hingga 3500 tahun yang lalu. Mandarin merupakan bahasa China yang paling banyak digunakan dan bahkan orang-orang China yang bahasa ibunya bukan Mandarin bisa berbahasa Mandarin, karena bahasa tersebut merupakan bahasa Republik Rakyat China yang dominan. Bahasa Mandarin juga merupakan bahasa utama di Taiwan. Sehubungan dengan ekspansi China ke pasar global, terjadi peningkatan pesat dalam jumlah orang yang bukan orang China, pebisnis dan orang lain, yang mulai belajar bahasa Mandarin sebagai medium komunikasi yang penting untuk masa depan. Jadi, bisa dilihat bahwa globalisasi, perdagangan internasional dan

pariwisata telah memainkan peranan yang luar biasa besar dalam membantu kesinambungan dan penyebaran bahasa Mandarin. [2]

Pada bidang pendidikan, bahasa Mandarin telah menjadi salah satu mata pelajaran, meskipun ada banyak 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, karena bahasa Mandarin memiliki ciri khas pelafalan dan intonasi nada dengan goresan tulisan yang bervariasi.[1] Dengan diajarkannya pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah yang bertujuan agar siswa - siswi memiliki kemampuan sebagai berikut, pertama, mampu menguasai dan menggunakan dengan baik Bahasa Mandarin, baik lisan maupun tulisan. Kedua, memiliki kesadaran bahwa Bahasa Mandarin juga merupakan salah satu bahasa internasional yang banyak digunakan dalam masyarakat global. Ketiga, membuka wawasan siswa – siswi, bahwa dengan belajar Bahasa Mandarin mereka juga akan memperoleh pengetahuan tentang budaya dan tradisi masyarakat China.

Berdasarkan hasil wawancara dan studi kasus yang peneliti lakukan dengan pihak guru sekolah SMK Karya Bhakti Brebes menunjukan bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Mandarin pada kecakapan menulis dan kosakata selama ini adalah sebagai berikut, pertama, keluhan dari siswa – siswi tentang penulisan huruf mandarin yang rumit, karena tiap kata memiliki aturan sendiri dalam penulisannya. Kedua, siswa mengalami kejenuhan dan kebosanan karena tidak ada media pembelajaran yang menarik. Ketiga, pembelajaran sangat

tergantung interaksi guru – siswa. Keempat, siswa mengalami kesulitan dalam memahami penulisan dan kosakata, dikarenakan apa yang dipraktekan oleh guru tidak bisa dilakukan secara berulang – ulang. Untuk itu berkaitan dengan permasalahan pada uraian diatas, bahwa masalah yang timbul dapat diberikan beberapa hal solusi adalah salah satunya dengan pembuatan pembelajaran media interaktif berbasis multimedia.

Pembelajaran berbasis multimedia tersebut berupa suatu pembuatan media interaktif yang dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan daya tarik sehingga melahirkan motivasi bagi siswa dan siswi dalam proses belajar agar meningkatakan prestasi dan hasil belajarnya. Selain itu membuat siswa dapat merasakan interaksi secara langsung dengan media pembelajarannya serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih baik kepada siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia materi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif, dan juga lebih ekonomis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan sebagai berikut masalah pada pembelajaran bahasa Mandarin di SMK Karya Bhakti Brebes :

a. Apa yang menjadi kendala siswa dalam belajar bahasa Mandarin yang diajarkan oleh guru?
b. Media seperti apakah yang dapat mempermudah siswa dalam belajar Bahasa Mandarin?

c. Bagaimana merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mempermudah siswa belajar bahasa Mandarin?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup serta pengertian teknologi informasi bidang multimedia sangat sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing – masing bidang usaha yang berbeda. Dari rumusan masalah tersebut, maka untuk membuat sebuah aplikasi yang berjudul "Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Kecakapan Menulis dan Kosakata (Studi Kasus: SMK Karya Bhakti)" dibutuhkan beberapa batasan masalah diantaranya:

a. Penelitian ini dibuat untuk berbentuk *multimedia learning*.
b. Aplikasi ini mengandung sekilas mengenai bahasa Mandarin, penggabungan huruf, pengenalan dan penulisan huruf Mandarin (*pinyin*), tata bahasa, kosakata (*cihui*), bilangan (*shuci*), dan percakapan (*hui hua*).
c. Aplikasi ini berbasis desktop.
d. Menggunakan *software* Adobe Animate 2021, Adobe Illusrator CC 2017 dan Audacity 3.0.
e. Menggunakan ukuran frame 800 x 600 pixel.
f. Format akhir yang dihasilkan menggunakan ekstensi .exe dan penyebaran aplikasi menggunakan metode unduh.
g. Merupakan aplikasi *offline*.
h. Tidak memiliki soal latihan dan tidak memiliki video tutorial pelafalan bahasa Mandarin.

i. Penelitian ini dilakukan dengan uji coba pada pengguna menggunakan kuesioner yang diberikan kepada siswa dan perwakilan guru SMK Karya Bhakti Brebes.

1.4 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yang Peneliti lakukan adalah untuk mengembangkan keilmuan yang diperoleh selama di bangku kuliah dan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yang Peneliti lakukan adalah:

1. Memberikan kemudahan kepada guru menyampaikan materi bahasa Mandarin setelah kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa tidak akan menanyakan terus menerus.
2. Menjadi media belajar dan meningkatkan kemampuan siswa ketika belajar secara mandiri.
3. Mengetahui tingkat efektifitas dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai media belajar secara mandiri.
4. Untuk memberikan pembaharuan media belajar dalam mempermudah pemahaman siswa belajar bahasa Mandarin secara mandiri.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

a. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Adobe Animate 2021.
b. Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
c. Untuk mengukur dan mengetahui tingkat kemampuan penulis dalam merancang sebuah aplikasi.

2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan referensi bagi mahasiswa lain dalam melakukan penelitian serupa.

3. Bagi Pendidik atau Guru

a. Mempermudah dalam penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
b. Sebagai alat bantu mengajar atau pun belajar siswa.
c. Meningkatkan daya tarik dan kekreatifitasan dalam proses belajar mengajar.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data peneliti mengggunakan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung SMK Karya Bhakti Brebes.

1.7.2 Metode Observasi

Penelitian dalam mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung SMK Karya Bhakti Brebes.

1.7.3 Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan cara beratatap muka secara langsung kepada responden dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung penelitian ini, yaitu yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang sudah ada.

Peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Mandarin dan Kepala Sekolah SMK Karya Bhakti Brebes.

1.7.4 Analisis

Pada tahapan ini dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi Kekuatan (*Strenghts*), Kelemahan (*Weaknesses*), Peluang (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut. Berikut penjelasan masing-masing unsur tersebut:

1. **Kekuatan (*Strenght*)**

Yaitu karakteristik organisasi ataupun proyek yang memberikan kelebihan atau keuntungan dibandingkan dengan lainnya.

2. **Kelemahan (Weakness)**

   Yaitu karakteristik yang berkaitan dengan kelemahan pada organisasi ataupun proyek dibandingkan dengan yang lainnya.

3. **Peluang (Opportunity)**

   Yaitu peluang yang dapat dimanfaatkan bagi organisasi ataupun proyek untuk dapat berkembang di kemudian hari.

4. **Ancaman (Threats)**

   Yaitu ancaman yang akan dihadapi oleh organisasi ataupun proyek yang dapat menghambat perkembangannya.

1.7.5 Perancangan

Pada tahapan perancangan yang diterapkan oleh peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam pembuatan pembelajaran multimedia interaktif dimana metode. ini memiliki 6 tahapan,yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), dan *Distribution* (Pendistribusian). Tahap-tahap ini dilakukan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif sejak menentukan materi yang ada dalam aplikasi, hingga alur program media. Berikut adalah penjelasan dari beberapa tahapan :

1. **Konsep (*Concept*)**

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*). Tujuan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

2. **Perancangan (*Design*)**

   Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan matrial / bahan untuk program.

3. **Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)**

   Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

4. **Pembuatan (*Assembly*)**

   Tahap pembuatan adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti *storyboard*, baga alur, dan/atau struktur navigasi.

5. **Pengujian (*Testing*)**

   Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Dan melakukan tahap pengujian kepada pengguna.

6. **Pendistribusian (*Distribution*)**

Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar seperti berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasa masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori – teori sebagai dasar tugas akhir yang mendasari perancangan serta pembuatan media pembelajaran.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Menguraikan proses atau gambaran perancangan dan pembuatan media pembelajaran.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan, pengujian serta implementasinya.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang buku dan jurnal yang dimana digunakan untuk menjadi sumber dalam referensi penulisan penelitian.

LAMPPIRAN