

BAB I PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Semakin berkembangnya dunia teknologi informasi dan komunikasi bukan merupakan suatu hambatan untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Alat komunikasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi antar dunia melalui bahasa. Bahasa adalah alat berkomunikasi bagi umat manusia di seluruh dunia. Oleh karena itu bahasa menjadi sangat penting bagi manusia dalam komunikasi kehidupan sehari-hari. Bukan hanya sekedar Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris maupun Bahasa Mandarin. Menurut M. Paul Lewis dalam bukunya *Ethnologue – Languages of The World* yang diterbitkan tahun 2009, setidaknya terdapat 6.909 bahasa yang ada di seluruh penjuru dunia, buku tersebut mengungkapkan bahwa bahasa terbesar di dunia ialah kelompok Bahasa China dituturkan oleh lebih dari 1,213 milyar orang.

Dalam penggunaan sehari-hari Bahasa Mandarin mengacu pada Standar China atau Standar Mandarin (*Pǔtōnghuà / Guóyǔ / Huáyǔ*) yang merupakan bahasa lisan resmi dari Republik Rakyat Cina (RRC), bahasa resmi Republik Cina (ROC/Taiwan), dan salah satu dari empat bahasa resmi Singapura. Bahasa Mandarin juga merupakan salah satu bahasa resmi di forum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB).

Dengan semakin berkembangnya Bahasa Mandarin, dalam dunia informatika juga dibuat aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan bahasa tersebut dan sebagai upaya pengenalan pelajaran Bahasa Mandarin, maka digunakanlah aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif dan menarik agar lebih mudah diingat, mudah dipahami dan berpengaruh terhadap siswa maupun anak-anak antara lain adalah aplikasi penterjemah, aplikasi pembelajaran, *e-learning*, aplikasi *text to speech*, aplikasi permainan dalam bahasa mandarin, komputer sebagai tutor (CAI) dan lain sebagainya. Oleh karena itu, untuk mendukung berkembangnya pelajaran Bahasa Mandarin dan membantu para peminat Bahasa Mandarin maka dengan ini akan membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar di SDN 69 Pangkalpinang.

2. MASALAH

Dengan memperhatikan permasalahan yang ada di SDN 69 Pangkalpinang yaitu:

- a. Belum ada cara yang tepat membuat siswa menyukai dan dapat menyerap pelajaran Bahasa Mandarin dengan mudah, menyenangkan dan tidak membosankan.
- b. Belum tersedia aplikasi yang dapat membantu siswa agar dapat memaksimalkan proses penerimaan pelajaran Bahasa Mandarin sehingga dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar dapat mempermudah proses belajar mengajar Bahasa Mandarin di SDN 69 Pangkalpinang.
- c. Belum adanya aplikasi untuk membuat siswa lebih memahami pelajaran Bahasa Mandarin terutama pelajaran tentang angka, hewan, tubuh dan alam.
- d. Belum adanya aplikasi untuk membuat siswa lebih memahami cara pengucapan dalam Bahasa Mandarin.

- e. Belum tersedianya aplikasi untuk mempermudah siswa belajar cara menulis Bahasa Mandarin.

3. TUJUAN

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuannya memberikan banyak hal yang berguna di SDN 69 Pangkalpinang diantaranya :

- a. Membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar yang mudah digunakan, menarik dan menyenangkan serta disertai gambar, suara dan animasi.
- b. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan memahami Bahasa Mandarin dengan metode pembelajaran menggunakan suara dan animasi.

4. BATASAN PERMASALAHAN

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak terlampaui jauh melewati batas yang akan dibahas dari permasalahan yang sebenarnya, maka dengan ini dilakukan pembatasan masalah dengan ruang lingkup, antara lain :

- a. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman *java* dan aplikasi yang digunakan untuk kompilasi adalah JCreator 4.50 Pro.
- b. Aplikasi tersebut hanya mengenal karakter Bahasa Mandarin tingkat dasar berupa pelajaran mengenai angka, hewan, alam dan tubuh.
- c. Metode yang digunakan setiap pelajaran dan latihan angka, hewan, alam dan tubuh yaitu sama.
- d. Aplikasi tersebut masih tahap penyelesaian dan pengembangan lebih lanjut, kesalahan yang terdapat di aplikasi tersebut kemungkinan terjadi.

5. METODA PENELITIAN

Teknik pengumpulan data melalui :

- a. Studi pustaka
Mencari dan mengumpulkan referensi serta dasar teori yang diambil dari berbagai buku yang diberikan oleh pembimbing dan pencarian data-data yang dibutuhkan melalui internet sebagai penunjang untuk mendukung pembuatan aplikasi tersebut.
- b. Wawancara
Adalah metode pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah, guru, murid dan pembimbing, serta wawancara pada orang yang mahir atau ahli dalam pembuatan aplikasi tersebut.
- c. Observasi
Metode ini dilakukan untuk mengetahui atau mendapatkan data yang tidak mungkin didapatkan melalui metode studi pustaka, studi dokumen dan wawancara untuk mendukung pembuatan aplikasi tersebut dan untuk memberi gambaran tentang proses belajar mengajar yang dilakukan di SDN 69 Pangkalpinang. Dari hasil pengamatan langsung di lapangan, disimpulkan bahwa

banyak murid merasa tidak bosan dengan cara/metode pembelajaran secara manual yaitu media yang dipakai menggunakan papan tulis sambil guru menerangkan pelajaran dan cara tersebut sudah sejak lama dipakai sampai saat ini. Dari hasil pengamatan tersebut juga ternyata murid lebih suka menggunakan media komputer dan LCD *Proyektor* dengan menampilkan aplikasi komputer, suara, animasi dan video untuk proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan.

6. SISTEMATIKA PENULISAN

Yaitu akan dibahas secara singkat pada bab-bab yang akan diuraikan di bawah ini:

- BAB I PENDAHULUAN**
 Dalam bab ini akan dijelaskan beberapa hal dasar yang meliputi : latar belakang penulisan laporan, permasalahan yang dihadapi di SDN 69 Pangkalpinang, tujuan yang ingin dicapai, batasan permasalahan, metode penelitian dan pengumpulan data dan sistematika penulisan.
- BAB II LANDASAN TEORI**
 Menjelaskan tentang Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar di SDN 69 Pangkalpinang menggunakan bahasa pemrograman *java* dan aplikasi JCreator 4.50 Pro dan aplikasi penunjang lainnya. Laporan dan aplikasi ini dibuat dengan referensi berupa makalah, buku, skripsi dan internet yang terpercaya dan akurat.
- BAB III ORGANISASI**
 Berisi penjelasan singkat, sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi di SDN 69 Pangkalpinang serta teknologi yang dipakai.
- BAB IV PEMBAHASAN**
 Berisi definisi permasalahan, *flowchart* dan algoritma serta penjelasan tentang Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar.
- BAB V PENUTUP**
 Berisi kesimpulan dan saran untuk tahap pengembangan selanjutnya.