

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan jaman, perkembangan ekonomi dan perdagangan yang makin mengglobal, bahasa asing merupakan alat komunikasi yang penting dalam menunjang era baru ini. Selain Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin juga tidak kalah penting peranannya dalam hubungan antar negara. Di wilayah Asia, Bahasa Mandarin merupakan alat komunikasi yang dipakai oleh mayoritas penduduk dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam hubungan bisnis.

Ditinjau dari segi ekonomi, penanaman modal asing di Indonesia oleh negara-negara maju di Asia seperti HongKong, Taiwan, Singapore, Korea dan Jepang yang berkembang pesat dan terbukanya jalur pariwisata yang semakin hari semakin padat oleh pengunjung-pengunjung dari Asia, maka menjadikan Bahasa Mandarin sebagai bahasa asing yang menempati posisi kedua setelah Bahasa Inggris dalam sebagian besar kepentingan bisnis di Indonesia. Dampaknya, semakin marak lapangan pekerjaan yang membutuhkan karyawan dengan spesifikasi kemampuan berbahasa Mandarin. Melihat kondisi ini, berdirinya lembaga kursus yang menawarkan pembelajaran Bahasa Mandarin semakin menjamur di masyarakat.

Menjamurnya lembaga kursus Bahasa Mandarin di masyarakat, memang di satu sisi membawa dampak positif bagi sebagian kecil lapisan masyarakat yang dapat memanfaatkan berdirinya lembaga tersebut. Tapi bagi sebagian besar masyarakat, berdirinya lembaga tersebut tidak memiliki manfaat apapun

dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya kursus yang relatif mahal. Dengan adanya software pembelajaran Bahasa Mandarin ini, diharapkan dapat menjawab kebutuhan masyarakat akan kepentingan bisnis yang tidak lepas dari Bahasa Mandarin.

Bagi peminat Bahasa Mandarin yang tidak memiliki cukup waktu dan biaya untuk mengikuti kursus Bahasa Mandarin, diharapkan dengan adanya software pembelajaran Bahasa Mandarin ini dapat menjadi media untuk belajar sendiri di rumah dengan mengikuti petunjuk tutorial pembelajaran yang ada. Pada software pembelajaran ini, dimuat lengkap mengenai teks, cara membaca dengan pemanfaatan multimedia suara, serta visualisasi penulisan melalui animasi sehingga pembelajaran ini bersifat efektif.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang suatu aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin untuk tingkat pemula sesuai dengan pengelompokan daftar kosakata menurut kriteria umum yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, beserta cara pelafalan dengan multimedia suara dan cara penulisan dengan animasi berdasarkan *yun-mu*(huruf vokal) dan *sheng-mu*(huruf konsonan) secara *pinyin*(dieja menurut yang tertulis) yang benar dan mudah dipahami.
2. Bagaimana merancang tutorial pembelajaran Bahasa Mandarin yang interaktif mulai dari tahap pengenalan huruf-huruf Mandarin sampai dengan tahap evaluasi.

3. Bagaimana merancang suatu sistem dalam aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin yang dapat memfasilitasi pembelajar dalam penambahan kosakata baru yang belum tercantum pada aplikasi yang tersedia.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah yang ada di dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin ini adalah :

1. Aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin ini memuat pengenalan huruf-huruf Mandarin secara pelafalan maupun penulisan yang terdiri dari 23 huruf, yaitu A, B, C, D, E, F, G, H, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, W, X, Y, Z, dimana pelafalan huruf Mandarin maksimal menampilkan 4(empat) perbedaan bunyi dalam satu suku kata yang sama, dan tetap mengacu pada metode *Hanyu Pinyin*.
2. Tahap evaluasi dalam aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin ini terdiri dari soal-soal berbentuk pilihan ganda tanpa mengurangi nilai interaktif dari aplikasi pembelajaran.
3. Pemanfaatan fasilitas penambahan kosakata baru di dalam aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin ini hanya dapat dilakukan dengan kerjasama antara seorang pakar komputer dan seorang pakar Bahasa Mandarin.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin ini adalah :

1. Mengajarkan pelafalan huruf-huruf dalam Bahasa Mandarin dengan fasilitas animasi beserta cara penulisan yang benar dan mudah dipahami dengan tepat.

2. Mengajarkan dengan fasilitas multimedia untuk cara pelafalan *yun-mu*(huruf vokal) dan *sheng-mu*(huruf konsonan) secara *pinyin*(dieja menurut yang tertulis) dalam Bahasa Mandarin.
3. Menampilkan beragam kemudahan dalam belajar sehingga pembelajaran ini bersifat efektif, menarik, tidak membosankan, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh waktu.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan didalam memahami persoalan dan pembahasannya, adapun penulisan Laporan Tugas Akhir ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan disebutkan pada perumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan batasan-batasan dari sistem yang dibuat sehingga tidak keluar dari ketentuan yang ditetapkan, tujuan dari penelitian berupa harapan dari hasil yang akan dicapai, kemudian dilanjutkan dengan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan secara singkat tentang teori-teori yang berhubungan dengan Tugas Akhir yang meliputi : Pembelajaran Bahasa Asing, Media Pembelajaran dengan Komputer, Sistem Fonetik *Hanyu Pinyin*, Macromedia Flash 5.0, Visual Basic 6.0, Microsoft Access 2000 beserta software pendukung untuk mengetahui analisis perbandingan berupa SPSS 10.0 .

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang analisa dan perancangan sistem dengan menggunakan diagram alir, Entity Relationship Diagram, beserta konseptual database.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menguraikan tentang penerapan dan pengujian Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin melalui software dengan bantuan komputer dan yang akan dibandingkan secara konvensional. Dalam bab ini juga disajikan pembahasan tentang analisis perbandingan pengujian Bahasa Mandarin dengan dua sistem yang berbeda.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dirumuskan selama proses penyelesaian Tugas Akhir, termasuk saran untuk pengembangan dari hasil penelitian ini.

