

BAB 1.PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Di era milenial ini, penguasaan bahasa asing sangat diperlukan terutama di bidang pendidikan. Selain bahasa inggris, penguasaan bahasa mandarin juga tidak kalah penting. Bahasa resmi negara Tiongkok, Macau, Hongkong, dan Taiwan ini juga termasuk satu dari enam bahasa resmi United Nations (PBB).

Salah satu artikel di One World Nations yang ditulis Lerner (2009), melakukan penelitian penggunaan bahasa diseluruh dunia. Hasilnya yaitu yang paling banyak digunakan berdasarkan penggunaannya adalah bahasa Mandarin sejumlah 1.343.755.000 orang di seluruh dunia. Di Indonesia bahasa mandarin juga dijadikan sebagai salah satu materi pembelajaran di beberapa sekolah katolik. Namun penduduk indonesia tergolong yang cukup rendah dalam menguasai bahasa mandarin yaitu hanya 27% dari jumlah penduduk di Indonesia.

Bahasa Mandarin memiliki lebih dari sepuluh ribu karakter Hanzi dengan empat nada dasar. Karenanya tak sedikit yang merasa kesulitan dalam belajar bahasa mandarin terutama kalangan anak-anak. Kamus menjadi salah satu pedoman untuk belajar bahasa mandarin. Namun di zaman ini, kebanyakan dari mereka lebih menyukai belajar menggunakan media digital. Tak hanya itu belajar sambil bermain sangat diperlukan karena informasi akan lebih mudah tersampaikan dan lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan penjabaran diatas diusulkan proposal Tugas Akhir yang berjudul **“Aplikasi Multimedia Interaktif Bahasa Mandarin Untuk Kalangan Anak-Anak”**. Media pembelajaran bahasa mandarin ini ditujukan untuk anak-anak usia 4-12 tahun. Pada aplikasi ini terdapat kosa kata dan tebak kata. Media pembelajaran ini, mengangkat dari materi HSK 1-2. Terdapat karakter mandarin(hanzi) beserta pinyin dan arti dalam bahasa Indonesia. Pada materi tebak kata, terdapat 4 tipe soal berbeda dengan 15 soal untuk menjawab.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia interaktif bahasa mandarin untuk anak-anak yang berbasis Adobe Flash ?
2. Apa saja isi dari aplikasi pembelajaran bahasa mandarin untuk kalangan anak-anak?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menciptakan aplikasi multimedia interaktif bahasa mandarin berbasis Adobe Flash.
2. Menciptakan kamus modern untuk anak-anak, sehingga memberikan stigma baru bahwa kamus itu tidak membosankan.

1.4 Manfaat

Manfaat dari tujuan diatas adalah sebagai berikut :

1. Membantu anak-anak untuk mempermudah belajar dan memahami bahasa mandarin.
2. Membantu guru/orang tua untuk mengajari dan memberikan inovasi baru dalam belajar bahasa mandarin.