

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan seiring dengan berjalannya waktu, hal tersebut didasari oleh pengetahuan yang terus-menerus menciptakan gebrakan baru disetiap elemennya. Perkembangan saat ini telah memasuki era *society 5.0* yang memungkinkan kita untuk menggunakan ilmu pengetahuan berbasis modern untuk memenuhi segala kebutuhan yang kita miliki. Contohnya, saat ini marak dengan adanya teknologi yang hadir untuk menghibur kita saat kita suntuk dengan segala aktivitas yang telah dilakukan, teknologi tersebut dapat kita kenal dengan sebutan *game*.

*Game* adalah sebuah permainan berbasis media elektronik yang tercipta dari gebrakan teknologi dengan tujuan sebagai media hiburan dalam bentuk multimedia guna untuk refreshing, bersenang-senang dalam waktu luang, yang didesain semenarik mungkin agar para pengguna dapat menerima kepuasan dari *game* tersebut. Dalam dunia *game* juga terdapat istilah *game* edukasi. *Game* edukasi sendiri merupakan sebuah permainan dalam bentuk media elektronik yang tercipta dari kombinasi antara teknologi dan ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk memberikan suasana berbeda dalam dunia pendidikan.

Dengan didasari adanya *game* edukasi, hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk melakukan sebuah gebrakan baru. Saat ini dari masa ke masa, bahasa juga terus menerus mengalami perkembangan. Perkembangan dalam dunia bahasa tidak menampilkan *ouput* berupa adanya bahasa baru, namun menampilkan *output* berupa penggunaan bahasa secara internal maupun eksternal di dunia. Contohnya Bahasa Mandarin, bahasa tersebut sedang dalam perkembangan menjadi bahasa internasional. Bahasa Mandarin menduduki posisi ke-2 bahasa paling banyak digunakan di dunia yang telah dipakai oleh kurang lebih sekitar 1,10 miliar penutur.

Di Indonesia sendiri, Bahasa Mandarin sudah sangat *familiar* dijumpai pada jenjang pendidikan yang ada, mulai dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga Perguruan Tinggi. Bahkan bukan hanya pada jenjang pendidikan, saat ini Bahasa Mandarin juga

sangat sering dibutuhkan dalam kualifikasi pekerjaan di segala penjuru Negara Indonesia. Maka dari itu, sering kita jumpai tempat-tempat yang menawarkan khursus Bahasa Mandarin dengan biaya yang cukup terbilang tinggi.

Untuk menunjang penggunaan Bahasa Mandarin secara maksimal, perlu adanya sebuah *game* edukasi dengan capaian berupa pembelajaran Bahasa Mandarin untuk mempermudah dalam mempelajarinya, sehingga para masyarakat juga bisa merasakan pembelajaran Bahasa Mandarin tanpa memikirkan pengeluaran yang ada. Adanya *game* tersebut diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mengenal kosa kata dalam Bahasa Mandarin, sehingga para masyarakat dapat semakin berkembang dalam mengenal bahasa-bahasa baru terutama bahasa internasional.

Berdarkan hal tersebut, penulis membuat sebuah **“Rancang Bangun Aplikasi *Game* Pembelajaran Bahasa Berbasis Android”** guna menyelesaikan tugas akhir pada studi kali ini. *Game* edukasi dirancang dengan memanfaatkan aplikasi *construct* dengan menghadirkan dua sesi pembelajaran. *Game* tersebut hadir dengan acuan *Hanyu Shuiping Kaoshi* yang nantinya akan hadir dengan tampilan yang menarik, level yang menantang serta nuansa yang berbeda.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, rumusan masalah dalam penyusunan tugas akhir kali ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara membuat *game* edukasi Bahasa Mandarin agar dapat dinikmati oleh semua kalangan dengan menggunakan *Construct* ?
- b. Bagaimana menerapkan dua sesi pembelajaran dalam mengimplementasikan Bahasa Mandari pada *game* edukasi Mandarinku ?
- c. Bagaimana penerapan materi Bahasa Mandarin dengan acuan *Hanyu Shuiping Kaoshi* pada *game* edukasi Mandarinku?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir kali ini adalah sebagai berikut :

- a. *Game* edukasi ini menggunakan standart HSK yang umum digunakan untuk media pembelajaran, dengan menggunakan HSK 1, 2 dan 3.
- b. Bahasa yang digunakan dalam *game* edukasi ini terdiri dari Bahasa Indonesia dan Bahasa Mandarin.
- c. *Game* edukasi dijalankan dengan berbasis android.

### 1.4 Tujuan

Tujuan dalam pemilihan ide pada penyusunan tugas akhir ini, yaitu untuk :

- a. Tujuan Umum
  - 1) Membuat *game* edukasi Bahasa Mandarin agar dapat dinikmati oleh semua kalangan.
  - 2) Merancang *game* edukasi Bahasa Mandarin menggunakan *construct*.
  - 3) Menerapkan dua sesi pembelajaran dalam mengimplementasikan Bahasa Mandarin pada *game* edukasi Mandarinku.
  - 4) Penerapan materi Bahasa Mandarin dengan acuan *Hanyu Shuiping Kaoshi* pada *game* edukasi Mandarinku.
- b. Tujuan Khusus
  - 1) Mengenalkan Bahasa Mandarin kepada khalayak umum dengan memberikan pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi.
  - 2) Membantu para pemula mengetahui kosa kata umum dalam Bahasa Mandarin.
  - 3) Menjadi media perantara bagi penulis dalam hal menerapkan pengetahuan yang telah didapat.

### 1.5 Manfaat

Ide dalam penyusunan tugas akhir ini diharap dapat memberikan manfaat berupa :

a. Bagi Penulis

- 1) Sebagai sarana dalam mengimplementasikan pengetahuan terkait Bahasa Mandarin yang telah didapat dan dipelajari.
- 2) Mengetahui ilmu pengetahuan dalam hal pembuatan *game*.
- 3) Sebagai syarat kelulusan pada program studi yang ditempuh.

b. Bagi Pengguna

- 1) Mendapatkan pengetahuan tentang kosa kata yang umum digunakan dalam Bahasa Mandarin.
- 2) Mempermudah para pengguna dalam mempelajari Bahasa Mandarin dengan menghadirkan sesi belajar yang menyenangkan.