

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, Bahasa Mandarin sedang bertanding dengan Bahasa Inggris untuk menjadi bahasa yang lebih dominan (Odinye, 2015). Mempelajari Bahasa Mandarin dapat memberikan banyak kesempatan dalam kerja dan kehidupan. Dengan demikian, sekolah-sekolah sekarang telah mengajar Bahasa Mandarin kepada muridnya. Banyak ahli percaya dengan mengajar bahasa sebelum usia sepuluh tahun memungkinkan anak berbicara dengan benar dan fasih sebagai orang pribumi. Dikarenakan hal tersebut, jika anak mempelajari bahasa lebih awal, maka dia memiliki kesempatan untuk berbicara lebih lancar (Ghasemi dan Hashemi, 2011).

Sebuah sekolah seringkali mempunyai suatu kurikulum yang diikuti untuk kelas-kelasnya. Kurikulum tersebut diharapkan untuk direncanakan secara strategis untuk mengembangkan pembelajaran (Yuyun, 2018). Maka karena itu, penting untuk menemukan strategi atau cara untuk menerapkan kurikulum pada pembelajaran. Salah satu sekolah yang memerlukan sebuah cara untuk menerapkan kurikulum Bahasa Mandarin adalah Little Thinkers Preschool.

Little Thinkers Preschool merupakan sekolah untuk anak usia dini yang mempercayai bahwa anak-anak akan belajar paling banyak jika bermain. Menurut *head of school* Little Thinkers, Hadiyanto (2021), Little Thinkers memerlukan sebuah aplikasi yang kustom untuk mencocokkannya pada kurikulum Mandarin yang telah dibuat. Hal ini dikarenakan belum ada aplikasi yang mempunyai kosa kata yang sesuai dengan kurikulum Little Thinkers. Dengan filosofi Little

Thinkers Preschool di mana mereka percaya bahwa anak-anak akan belajar paling banyak jika bermain, maka aplikasi kustom yang dibangun akan menggunakan metode gamifikasi.

Menggunakan aplikasi gamifikasi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara baru di era ini untuk mengajar. Sebuah aplikasi yang dibangun dengan gamifikasi merupakan aplikasi yang memiliki elemen-elemen dari *game*. Dengan memakai *tools* seperti *mobile device* atau *tablet*, anak-anak yang sekarang lebih terbiasa dengan barang digital dapat berkembang dalam segi pembelajarannya (Pradono, Astriani dan Moniaga, 2013). Metode gamifikasi pada sistem dapat memberikan peningkatan performa belajar untuk individu karena pengguna akan lebih terlibat dalam aplikasi dan akan lebih bermotivasi menggunakan aplikasi tersebut (Hsin dkk, 2013). Dalam menggunakan elemen-elemen dari *game* dalam perancangan proses pembelajaran, pengalaman pembelajaran dapat lebih melibatkan pengguna secara produktif (Holman et al., 2013) dan membuat mereka terbawa suasana (Codish dan Ravid, 2015).

Adapula penelitian yang serupa oleh Redfern dan McCurry (2019) yang berjudul *A Gamified System for Learning Mandarin Chinese as a Second Language*. Penelitian tersebut mempunyai inti yang sama dengan penelitian ini, yaitu untuk menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Mandarin untuk mengajarkan kosa kata. Dalam penelitian tersebut, pengguna diajari untuk mengingat *hanzi* menggunakan visual-visual yang menarik, tetapi tidak ada cara untuk menguji pengucapan *pinyin*.

Salah satu aspek yang sulit dari Bahasa Mandarin adalah cara mengucapkan *pinyin*. Mandarin memperbedakan semua katanya dengan tona yang

berada di *pinyin*, jika seseorang salah tona, kata yang disebut bisa berbeda dengan yang diinginkan. Sebuah riset oleh Yang & Jin (2018) menunjukkan bahwa 46% dari total responden sebuah survei sangat setuju bahwa akurasi tona adalah hal yang paling penting dalam mempelajari Bahasa Mandarin. Jika sebuah pembelajaran fokus kepada pengucapan *pinyin*, pelajar dapat melatih bahasanya. Maka karena itu *speech recognition* merupakan *tools* yang tepat untuk mengevaluasi pengucapan *pinyin*. *Speech recognition* telah memberikan hasil konstruktif yang signifikan terhadap prestasi siswa dalam menguasai ekspresi sebuah bahasa asing. Ketika dibandingkan dengan *control group* yang tidak menggunakan aplikasi dengan *speech recognition*, kelompok yang memainkan aplikasi dengan *speech recognition* menunjukkan prestasi yang lebih besar (Amalo, Agusalim dan Murdaningtyas, 2017).

Untuk pengujian menggunakan metode Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM). Metode ini dipilih karena lebih fokus kepada kesenangan daripada produktivitas dan cocok dengan filosofi Little Thinkers Preschool. Metode HMSAM dapat juga mengukur *Behavioral Intention of Use*, yaitu sebuah pengukuran untuk mengetahui jika pengguna ingin menggunakan aplikasi lagi, dan *Immersion*, yaitu sebuah pengukuran untuk mengetahui jika pengguna terbawa suasana ketika menggunakan aplikasi. Aspek-aspek tersebut dipilih dikarenakan sebuah aplikasi gamifikasi diharapkan untuk memberi motivasi kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut dan aplikasi diharapkan membantu pengguna fokus karena terbawa suasana.

Penelitian ini menggunakan *framework* Six Steps to Gamification oleh Werbach dan Hunter (2012). *Framework* tersebut adalah satu-satunya *framework*

yang memiliki fitur yang paling lengkap (Wono, 2017). Maka, dari permasalahan yang ada, akan dirancang dan dibangun sebuah aplikasi menggunakan metode gamifikasi sesuai dengan *framework* Six Steps to Gamification untuk mengajarkan anak-anak Bahasa Mandarin menggunakan kurikulum Little Thinkers Preschool. Kemudian, akan dinilai tingkat aspek Behavioral Intention of Use serta Immersion pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Mandarin yang menarik untuk dimainkan anak usia dini?
2. Berapa tingkat *Behavioral Intention of Use* dan *Immersion* dari aplikasi yang telah dibangun menggunakan metode gamifikasi dengan *framework* Six Steps to Gamification?
3. Apakah aplikasi dapat membantu anak-anak dalam mempelajari tona Bahasa Mandarin?

## 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah yang diangkat sebagai berikut:

1. Aplikasi gamifikasi ditujukan untuk *single-player*
2. Aplikasi gamifikasi ditargetkan untuk anak usia 4-6 tahun di Little Thinkers Preschool.
3. *Speech recognition* yang digunakan adalah plugin yang disediakan oleh Ionic.
4. Bahasa Mandarin yang akan dipelajari adalah *vocabulary*.
5. Aplikasi gamifikasi ditujukan untuk perangkat Android

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penelitian adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan metode gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Mandarin menggunakan *speech recognition* untuk anak usia dini menggunakan kurikulum Little Thinkers Preschool.
2. Mengukur tingkat *Behavioral Intention of Use* dan *Immersion* dari hasil pembangunan aplikasi gamifikasi dengan metode *framework Six Steps to Gamification*.
3. Mencari tahu apakah aplikasi dapat membantu anak-anak dalam mempelajari tona Bahasa Mandarin.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat anak usia dini untuk belajar Bahasa Mandarin. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat memudahkan anak-anak untuk mengingat dan mengucapkan *pinyin* dengan benar. Penelitian ini diharapkan untuk mengetahui apabila *speech recognition* dapat membantu mengajar bahasa asing. Selain itu, penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan peneliti terkait penelitian ini.

#### **1.6 Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

2. Bab 2 Landasan Teori menjabarkan teori-teori yang mendukung penelitian secara lengkap dan menyeluruh. Antar lain meringkas gamifikasi, *speech recognition*, serta Bahasa Mandarin.
3. Bab 3 Metodologi Penelitian berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun dan mengerjakan penelitian serta rancangan gamifikasi, model aplikasi, flowchart, dan desain *wireframe*.
4. Bab 4 Hasil dan Diskusi membahas implementasi desain kepada aplikasi, hasil pengujian, serta evaluasi terhadap hasil yang diperoleh.
5. Bab 5 Simpulan dan Saran merupakan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan atau penelitian yang bersangkutan di kemudian hari.