

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain untuk meneruskan kehidupannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu bergantung pada orang lain. Dalam kehidupan sosial, manusia perlu saling berinteraksi untuk membuat suatu hubungan sosial. Sedangkan hubungan sosial dapat tercipta dengan adanya komunikasi. Komunikasi yang terjadi antara makhluk sosial berupa bahasa.

Bahasa merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan sehingga terjadi proses komunikasi. Penguasaan Bahasa baik secara lisan dan tulisan membantu dalam lancarnya komunikasi (Cahyaningtyas, dkk., 2018). Bahasa mandarin termasuk sebagai bahasa yang memiliki jumlah penutur asli terbesar di dunia. Pesatnya perkembangan ekonomi dan industri di China selama beberapa dekade ini membuat bahasa mandarin semakin diminati sebagai bahasa bisnis dan budaya. Kenyataan tersebut membuat bahasa mandarin kini menjadi Bahasa internasional kedua yang paling banyak diminati (Darmanto, dkk., 2015).

Oleh karena itu, mempelajari bahasa mandarin merupakan hal yang penting. Pada era globalisasi, sebab masyarakat tidak hanya akan bertemu dengan orang-orang dari belahan dunia yang berbahasa inggris saja. Namun juga akan bertemu orang-orang dari china yang berbahasa mandarin, karena penduduk china merupakan 20% penduduk dunia (Ying, dkk., 2013).

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap cara pembelajaran, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran. Saat ini Sebagian besar masyarakat sudah fasih dalam menggunakan teknologi *smartphone*. Hal ini juga telah mempengaruhi kebiasaan belajar di masyarakat. Oleh sebab itu, perlu untuk mengoptimalkan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran (Takdir, 2017).

Gamifikasi adalah strategi pembelajaran yang memotivasi penggunanya untuk menyelesaikan suatu permasalahan melalui cara berfikir ketika bermain game (Wangi, 2019). Ada beberapa hal positif terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien, membuat pengguna lebih antusias dan termotivasi dalam belajar, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tanpa melupakan materi yang ada sehingga menciptakan keseimbangan antara belajar dan bermain, dan pengguna menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Deese, 2015).

Menurut (Ying, dkk., 2013) pada penelitian yang dilakukannya mengatakan bahwa Pendidikan Bahasa mandarin sudah banyak dilakukan oleh lembaga pendidikan, termasuk lembaga pendidikan tinggi. Namun ternyata masih banyak yang mengalami penurunan nilai sampai berhenti untuk belajar karena merasa bahasa mandarin sulit untuk dipelajari. Padahal salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor motivasi belajar.

Menurut (Darmanto, dkk., 2015) pada penelitiannya mengenai pembelajaran Bahasa mandarin berbasis *m-learning*, tanpa menerapkan gamifikasi pada penelitian tersebut. Mendapatkan respon yang positif dan secara signifikan menjadi lebih menarik dan sekaligus media alternatif pembelajaran Bahasa

mandarin interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar, dari pada menggunakan media pembelajaran biasa. Ada pun, Penelitian mengenai penerapan gamifikasi dengan *framework Octalysis* mendapat kesimpulan bahwa elemen-elemen gamifikasi berhasil meningkatkan minat, motivasi, pemahaman materi, dan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang baik (Syakuran & Sufa'atin, 2019).

Berdasarkan latar belakang dan referensi penelitian sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pembelajaran bahasa mandarin dengan metode gamifikasi yang menggunakan *framework Octalysis* yang dinilai dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar. Serta melihat seberapa besar motivasi dan minat pengguna, dengan mengukur *Behavioral Intention to Use* (BIU) dalam menggunakan aplikasi dan *immersion* pada aplikasi dengan menggunakan model *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan teknik gamifikasi dengan menggunakan *framework Octalysis* pada aplikasi pembelajaran Bahasa mandarin berbasis android?

2. Berapa tingkat Behavioral Intention To Use (BIU) dalam menggunakan aplikasi dan immersion pada aplikasi pembelajaran bahasa mandarin dengan menggunakan metode gamifikasi dengan framework Octalysis?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, ditentukan beberapa poin permasalahan yang perlu dibatasi, yaitu sebagai berikut :

1. Menggunakan materi bahasa mandarin tingkat dasar.
2. Menggunakan hanzi sederhana / *simplified*.
3. Aplikasi berfokus kepada kosakata dan percakapan dalam Bahasa mandarin.
4. Pembelajaran berfokus pada Teknik membaca dan nada pada bahasa mandarin.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi pembelajaran bahasa mandarin berbasis *android* dengan menggunakan metode gamifikasi dan *framework Octalysis*.
2. Mengukur tingkat *Behavioral Intention to Use* (BIU) dalam menggunakan aplikasi dan *immersion* pengguna terhadap aplikasi pembelajaran bahasa mandarin menggunakan metode gamifikasi dengan *framework Octalysis*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat pada semua pihak, sebagai berikut :

1. Bagi pengguna yang ingin belajar bahasa mandarin, aplikasi akan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam mempelajari bahasa mandarin.
2. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah kemampuan pemrograman di *platform android*, dan menjadi acuan pengaplikasian sistem pembelajaran dengan metode gamifikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini terdiri dari lima buah bab seperti berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari landan teori yang digunakan dalam melakukan penelitian ini, seperti bahasa mandarin, gamifikasi, octalysis, Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM), dan skala likert.

3. BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini terdiri dari metodologi penelitian dan perancangan aplikasi yang digunakan. Yang dimana perancangan aplikasi terdiri dari, perancangan gamifikasi, model aplikasi, *flowchart*, perancangan *mockup*, dan perancangan asset.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Bab ini terdiri dari implementasi sistem dan hasil uji coba aplikasi yang telah dilakukan.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan untuk pengembangan lebih lanjut.