

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam membangun sistem. Penelitian tentang pembelajaran penulisan aksara Mandarin dengan memanfaatkan teknologi *mobile* telah banyak dilakukan. Berikut ini adalah uraian singkat penelitian sebelumnya mengenai permasalahan pada penelitian tugas akhir ini.

Kebanyakan anak-anak memiliki kecenderungan malas belajar. Hal ini diakibatkan karena anak merasa bosan dengan media cetak yang dianggap tidak menarik dan tidak sejalan dengan perkembangan era modern. Melihat masalah ini maka, proses pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak usia dini dapat dikemas dengan beberapa metode kreatif, misalnya melalui gambar, suara, atau permainan yang dituangkan melalui sebuah aplikasi pada gadget atau smart phone sebagai media yang interaktif. (Wongso, Handojo, & Setiawan)

Terkait dengan pembelajaran bahasa Mandarin yang lebih memperhatikan nada dan pelafalan serta untuk memanfaatkan perangkat *smartphone* sebagai media aplikasi pembelajaran, maka penelitian ini dilakukan. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan informasi berupa materi bahasa Mandarin yang interaktif seperti teks, gambar, animasi, audiovideo serta evaluasi penguasaan materinya, yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar diluar kelas. Disamping itu aplikasi ini dapat mengurangi perbedaan persepsi antara informasi pada buku teks Mandarin

mengenai pengucapan kosa kata atau pembelajaran nada serta pelafalan *Hànyǔ pīnyīn*. (Darmanto, Hari, & Hermawan)

Salah satu kesulitan dalam mempelajari bahasa Mandarin adalah pengenalan karakter huruf Mandarin (*Hànzì*) beserta cara penulisannya. Karakter huruf *Hànzì* mempunyai goresan dasar dan aturan urutan penulisan goresan (*bǐshùn*) yang standar. Alat pembelajaran konvensional misalnya buku, dirasa kurang mampu memberikan pelajaran yang lengkap mengenai dasar karakter *Hànzì* ini. Hal tersebut dikarenakan perlunya nada baca pada setiap karakter yang tidak dapat diberikan oleh buku. Jika si pembicara salah mengucapkan nada, maka arti karakternya pun berbeda. Untuk itulah diperlukan sarana pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia berperan pula untuk memberikan unsur kesenangan dan menghindari kebosanan. (Budhi, Yanggah, & Hari, 2016)

Karena banyak bentuk tulisan huruf 汉字 *hànzì* yang rumit serta sedikitnya pengetahuan tentang cara urutan penulisannya, hal inilah yang menyebabkan para siswa sering salah dalam mengurutkan goresan huruf 汉字 *hànzì*. Padahal penulisan huruf 汉字 *hànzì* menjadi mudah jika penulisannya sesuai dengan urutan goresan. Tujuan daripada 笔画 *bǐhuà* atau urutan goresan adalah mempermudah pembelajar menulis huruf 汉字 *hànzì*. (Noviana, 2012)

Multimedia pembelajaran merupakan campuran sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan

dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran. (Mardika)



Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Konten	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin bagi Anak Usia 4-7 Tahun Berbasis Android	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Bahasa Mandarin Untuk Anak Pra Sekolah Berbasis Android	Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Penulisan Aksara Mandarin yang Disederhanakan Berbasis Online
Animasi Penulisan	-	-	-	✓
Pelafalan (Audio)	✓	✓	-	✓
Jumlah Kosakata	Tidak diketahui	Tidak diketahui	Tidak diketahui	404