

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bahasa asing, khususnya Bahasa Mandarin, telah menjadi fokus utama dalam upaya globalisasi pendidikan di berbagai negara. Bahasa Mandarin, sebagai salah satu bahasa paling banyak digunakan di dunia dan bahasa resmi Republik Rakyat Tiongkok, memiliki peran strategis dalam hubungan internasional, perdagangan global, dan kerja sama ekonomi (Sofiyanti et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Tang (2023), menunjukkan bahwa paparan bahasa Mandarin sejak dini sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak-anak. Namun, dalam praktiknya, belajar bahasa asing sering kali dirasa sulit dan membosankan oleh sebagian siswa, terutama jika metode pembelajaran yang digunakan terlalu kaku atau tidak sesuai dengan minat anak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendalam dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi berbasis permainan atau *game-based learning* sebagai alat pendukung pembelajaran. Menurut Huang (2023), pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan dalam pembelajaran bahasa dengan menyediakan konteks yang interaktif.

Permainan edukatif atau *game* edukasi memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Ketika dirancang dengan tepat, permainan seperti ini dapat mendorong siswa yang

biasanya pasif untuk menjadi lebih aktif dalam belajar. Bahkan penelitian menunjukkan bahwa permainan digital dapat memperbaiki retensi informasi dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dengan meningkatkan semangat kompetitif dan meningkatkan kemampuan belajar mereka (Wahyuni et al, 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan aplikasi *game* dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Mandarin siswa. Dengan mengandalkan teknologi dan desain yang interaktif, diharapkan nantinya aplikasi ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh aplikasi *game* edukatif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Mandarin.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, beberapa batasan teknis yang akan diterapkan meliputi:

- 1) Teori yang akan digunakan adalah teori motivasi belajar dalam konteks pendidikan anak-anak.
- 2) Perancangan aplikasi akan menggunakan bahasa pemrograman C# dengan menggunakan Unity sebagai platform pengembangan.

- 3) Data yang akan digunakan berupa hasil pengujian aplikasi dan *feedback* dari kuesioner yang diisi oleh siswa. Metode pengumpulan data akan menggunakan kuesioner IMMS (*Instructional Materials Motivation Survey*)
- 4) Metode pengumpulan data akan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan *feedback* tentang pengalaman memainkan *game*.
- 5) Target kelompok pengguna adalah anak-anak Sekolah Dasar yang sedang belajar Bahasa Mandarin.
- 6) Lokasi penelitian adalah Sekolah Dasar di wilayah Tangerang.
- 7) Materi yang dimuat dalam *game* berdasarkan Buku Murid Méihuā 梅花 Seri Belajar Bahasa Mandarin 5.

1.4 Tujuan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan berupa sebuah aplikasi *game* edukatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, diharapkan, aplikasi yang dikembangkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan bahasa asing.

1.5 Metodologi

Untuk menyelesaikan masalah pada penelitian ini, metode-metode yang digunakan adalah:

1. Melakukan studi pustaka
 - a. Mempelajari teori mengenai motivasi belajar dalam konteks

pendidikan anak-anak.

- b. Meninjau literatur terkait pengembangan aplikasi *game* edukasi, teknik pengajaran bahasa Mandarin, dan teknologi yang relevan seperti Unity.
2. Perancangan desain aplikasi yang menarik dan sesuai dengan usia target responden (siswa-siswi Sekolah Dasar).
3. Implementasi hasil rancangan aplikasi menggunakan Unity
 - a. Mengembangkan aplikasi menggunakan Unity.
 - b. Menggunakan Unity Editor untuk pengembangan dan pengujian aplikasi.
4. Perancangan kuesioner berdasarkan studi pustaka mengenai motivasi belajar dalam penggunaan aplikasi edukasi.
5. Pengujian aplikasi
 - a. Melakukan eksperimen singkat terhadap responden
 - b. Mengumpulkan data dengan pengisian kuesioner berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi.
6. Rekapitulasi hasil kuesioner dan penarikan kesimpulan
 - a. Menganalisis data yang diperoleh dari kuesioner *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode statistik *paired sample t-test*. *Paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok orang atau kasus yang cocok, atau membandingkan rata-rata dari satu kelompok yang sama, yang diperiksa pada dua titik waktu yang berbeda (Ross et al, 2017), dalam hal ini, sebelum dan setelah menggunakan aplikasi. Prosedur ini melibatkan langkah-langkah berikut:

- 1) Menghitung selisih antara skor *pre-test* dan *post-test* untuk setiap siswa.
 - 2) Menghitung rata-rata dan standar deviasi dari selisih skor tersebut.
 - 3) Menghitung nilai *t* dengan membandingkan rata-rata selisih skor dengan standar deviasi dan jumlah sampel.
 - 4) Menilai signifikansi perbedaan dengan membandingkan nilai *t* dengan nilai kritis dari distribusi *t* untuk menentukan apakah perubahan motivasi belajar yang diamati signifikan secara statistik.
- b. Menarik kesimpulan tentang efektivitas aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Mandarin.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat penjelasan mengenai latar belakang dari penelitian yang berjudul “PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN DENGAN APLIKASI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR”. Di dalamnya juga terdapat rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dan teori yang menjadi dasar dari penelitian ini, yang meliputi motivasi belajar, pembelajaran berbasis game, pengembangan aplikasi menggunakan Unity, *Game Development Life Cycle*, Bahasa Mandarin dalam konteks pembelajaran, *Experiential Learning*, dan Uji Statistik. Teori-teori ini penting untuk memahami bagaimana aplikasi *game* edukasi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ketiga ini menjelaskan mengenai perancangan dan mekanisme *game* edukatif yang dikembangkan. Perancangan *game* akan membahas analisis kebutuhan sistem, konsep *game*, desain *game* dan *gameplay*, serta perancangan visual dan naratif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS DATA

Bab ini menjelaskan implementasi aplikasi yang telah dirancang, mencakup tampilan antarmuka pengguna dan fungsionalitas sistem. Setiap fitur, seperti pemilihan karakter, fase pembelajaran, fase penerapan, dan fitur kamus, dijelaskan dengan kode program yang relevan. Selain itu, bab ini juga mengulas hasil pengujian sistem, yang mencakup analisis data dari uji validitas, reliabilitas, dan pengujian statistik lainnya untuk menilai efektivitas aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut. Kesimpulan mencakup hasil evaluasi aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta efektivitas penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Saran diberikan untuk memperbaiki aspek-aspek yang masih dapat ditingkatkan, seperti interaktivitas, variasi level permainan, dan fitur-fitur tambahan yang dapat memperkaya pengalaman belajar.

