

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar-mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan pelajar (Saputro and Saputra, 2015). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting selain adanya guru, siswa, metode, materi dan evaluasi. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis seperti media audio, media cetak dan masih banyak lagi. Namun media pembelajaran konvensional juga terkadang masih memiliki kekurangan.

Dalam proses belajar Bahasa Korea, media pembelajaran yang masih sering kali digunakan yaitu berupa buku, musik, film maupun video. Pembelajaran konvensional biasanya memakan waktu yang cukup lama, mahalnya harga buku, dan mahalnya harga kursus Bahasa Korea sehingga banyak orang yang mengurungkan niatnya untuk belajar Bahasa Korea (Nurrisma dkk., 2021). Pembelajaran Bahasa Korea konvensional yang digunakan seperti buku masih memerlukan adanya pengajar/guru untuk memeragakan pengucapan kata kerja dalam Bahasa Korea yang benar dan juga menjelaskan materi yang ada pada buku.

Kata kerja merupakan kata yang menjelaskan suatu tindakan, pengalaman atau aktifitas yang dilakukan oleh subjek. Mempelajari kata kerja akan sangat

berguna pada kehidupan sehari-hari dan membantu menambah kosakata bagi pelajar pemula. Masih kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mempelajari kosakata dalam Bahasa Korea (Rohman and Nurkhasanah, 2020). Tata bahasa mencakup aspek dari dasar hingga tingkat lanjut, termasuk kata, kalimat dan lainnya. Kalimat menjadi poin yang membingungkan karena penggunaannya bergantung pada waktu, yakni masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Pada pembelajaran tata bahasa, konsep ini disebut Tenses (Al Anis, Sudrianto and Yaqin, 2020). Untuk menguasai tata bahasa tersebut, pelajar harus sering berlatih dan menghafal rumus dengan cara melihat contoh dan mengerjakan soal-soal (Puspaningrum, Suaidah and Laudhana, 2020).

Bedasarkan uraian masalah tersebut maka diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat menyajikan materi kata kerja Bahasa Korea dengan mudah dan menarik agar dapat membantu pelajar di luar sana yang memiliki kesulitan ingin mempelajari materi tersebut. Pada penelitian yang akan dilakukan yaitu membangun sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android. Sistem operasi android pada *smartphone* mudah untuk digunakan dan dapat dibawa kemana saja, sehingga aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan kemandirian pelajar karna mudah diakses oleh *smartphone* yang dimiliki oleh pelajar (Maita, Zarnelly and Adawiyah, 2018).

Isi dari aplikasi pada penelitian ini yaitu berupa materi mengenai kata kerja, audio pelafalan Bahasa korea, kuis untuk melatih kemampuan pelajar, serta informasi aplikasi. Pembangunan aplikasi didukung dengan *software* android

studio. Metode yang dipakai yaitu metode Luther untuk pembangunan aplikasi atau yang biasa dikenal metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode MDLC terdapat beberapa tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Metode yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna terhadap aplikasi yaitu metode *System Usability Scale (SUS)* (Kaban, Brata and Brata, 2020). *System Usability Scale* telah memiliki *template* pertanyaan yang dapat dijadikan sebagai alat ukur yang cepat dan handal, instrumen penelitiannya sudah di desain sedemikian rupa sehingga tidak perlu dilakukan pengujian validitas dan realibilitas. Pertanyaan-pertanyaannya yang ada pada kuisioner lebih mudah dimengerti oleh responden dan memiliki justifikasi yang lengkap sehingga lebih mudah dalam memberikan rekomendasi terhadap aplikasi yang dinilai (Pradini, Kriswibowo and Ramdani, 2019).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di sampaikan, rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun *gongbu apps* sebagai media pembelajaran kata kerja bahasa korea berbasis android?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode Luther sebagai metode perancangan pada *gongbu apps* sebagai media pembelajaran kata kerja bahasa korea berbasis android?
3. Bagaimana menguji *gongbu apps* sebagai media pembelajaran kata kerja bahasa korea berbasis android dengan metode *System Usability Scale (SUS)*?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi hanya membahas penggunaan kata kerja dengan keterangan waktu sekarang, lampau dan masa depan.
2. Aplikasi hanya dapat dioperasikan melalui system operasi android.
3. Pengguna aplikasi minimal sudah belajar Bahasa Korea selama 3 bulan atau dapat memahami huruf *hangeul*.
4. Metode yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
5. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Kotlin.
6. Materi yang disampaikan hanya berdasarkan modul pembelajaran “Sejong 1” dari King Sejong Institute berupa kata kerja dan “*Korean Grammar in Use: Beginning to Early Intermediate*” dari Ahn Jean-Myung, Lee Kyung-ah dan Han Hoo-youn berupa tata bahasa sekarang, lampau dan masa depan.
7. Aplikasi ini mengasah skill *reading* dan *listening*.
8. Objek kata kerja untuk aplikasi ini masih terbatas.
9. Pengujian aplikasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan membangun *gongbu apps* sebagai media pembelajaran kata kerja bahasa korea berbasis android.

2. Mengimplementasikan metode Luther sebagai metode perancangan pada *gongbu apps* sebagai media pembelajaran kata kerja bahasa korea berbasis android.
3. Menguji *gongbu apps* sebagai media pembelajaran kata kerja bahasa korea berbasis android dengan metode *System Usability Scale* (SUS).

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu belajar-mengajar dalam Bahasa Korea menjadi lebih mudah untuk dipahami dan digunakan dimana saja.
2. Mengetahui pembuatan *gongbu apps* sebagai media pembelajaran kata kerja bahasa korea berbasis android.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. **Concept (Konsep)**, Tahapan ini yaitu tahapan yang diawali dengan penentuan ide dasar program yang nantinya dirancang, penetapan konsep materi dan penetapan isi dari konsep di dalam media. Hal tersebut dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi terkait penelitian yang diambil.
2. **Design (Perancangan)**, Tahapan ini adalah tahapan pembuatan *storyboard* untuk menggambarkan rangkaian cerita pada setiap *scene* sehingga bisa dimengerti oleh pengguna aplikasi. Dengan mencantumkan semua objek multimedia dan menautkan ke *scene* lain.
3. **Material Collecting**, Tahapan ini adalah tahapan pengumpulan material bahan-bahan ajar yang akan diolah dan ditampilkan pada media. Bahan-bahan

yang dimaksud adalah gambar, ilustrasi, animasi, audio, video, dan lain-lain sebagai penunjang pembuatan aplikasi.

4. **Assembly (Pembuatan)**, Tahapan ini adalah tahapan proses pengolahan dari semua objek atau bahan yang sudah dikumpulkan. Pembuatan aplikasi terstruktur berdasarkan storyboard yang telah dibuat.
5. **Testing (Pengujian)**, Tahapan ini adalah tahapan yang dilakukan untuk menjalankan aplikasi yang telah selesai dibuat dan untuk mengetahui adanya kesalahan atau tidak pada aplikasi. Pengujian juga dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian program seperti yang diinginkan.
6. **Distribution (Distribusi)**, Tahapan ini adalah tahapan penyimpanan media pembelajaran ke sebuah media penyimpanan setelah testing pada aplikasi sudah selesai dilaksanakan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini dibagi menjadi beberapa Bab, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini membahas tentang latar belakang yang menjadi dasar dalam penelitian, membahas mengenai perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dasar yang berhubungan dengan penelitian dan teori pelaksanaan pengumpulan dan pengolahan data untuk

mendukung pemecahan masalah. Dalam Bab ini juga dijelaskan mengenai *state of the art yang* bersumber dari jurnal-jurnal penelitian termasuk pembahasannya dan matrik penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada Bab ini menjelaskan tentang metode yang dipilih dan digunakan untuk rekayasa perangkat lunak dalam menghasilkan pembelajaran kata kerja Bahasa Korea berbasis android yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini membahas mengenai hasil dari pembuatan aplikasi pembelajaran kata kerja Bahasa Korea berbasis android sesuai dengan metode MDLC yang dipilih dalam penelitian yang dilakukan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini merupakan Bab terakhir dalam penulisan laporan penelitian ini yang memiliki isi kesimpulan dan saran. Kesimpulan memuat rangkuman dari hasil pembahasan. Saran memuat hal-hal yang perlu diperhatikan berdasarkan kekurangan untuk penelitian selanjutnya.