

RANCANGAN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN

HANGEUL “BAEGEUL (배글)”

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Bahasa Korea



oleh:

Hafinda Windianti

1807485

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA KOREA

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

RANCANGAN PENGEMBANGAN APLIKASI HANGEUL BOOK

“BAEGEUL (배꺠)”

oleh

Hafinda Windianti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Korea

© Hafinda Windianti

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

HAFINDA WINDIANTI

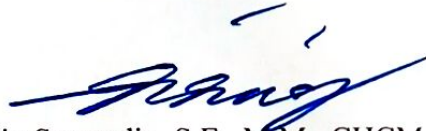
1807485

RANCANGAN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN

HANGEUL "BAEGEUL (배글)'

disetujui dan disahkan oleh:

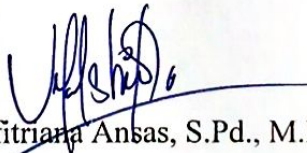
Pembimbing I



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIP 920160119760228101

Pembimbing II

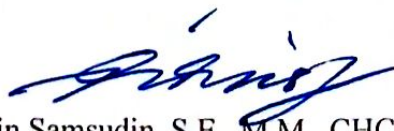


Velayenti Nurfitriana Anbas, S.Pd., M.Pd.

NIP 920160119890610201

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea

FPBS UPI



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIP 920160119760228101

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

HAFINDA WINDIANTI

1807485

RANCANGAN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN

HANGEUL “BAEGEUL (배글)’

Skripsi ini telah diuji dan disetujui oleh:

Penguji I



Asma Azizah, S.S., M.A.

NIP. 920190219921231201


Penguji II



Jayanti Megasari, S.S., M.A.

NIP. 920200419920716201

Penguji III



Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920160119780419201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea

FPBS UPI



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIP. 920160119760228101

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **RANCANGAN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN HANGEUL “BAEGEUL (배궀)**’ ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang merujuk pada Permendiknas No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi serta tidak akan menyangkut pihak lain apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023



Hafinda Windianti

NIM 1807485

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan Rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“RANCANGAN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN HANGEUL “BAEGEUL (배글)”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Korea.

Dalam penyusunannya penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada orang tua, keluarga, kerabat, sahabat, rekan, serta para dosen Pendidikan Bahasa Korea yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan kepercayaan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini, atas hal tersebut penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan yang terdapat di dalam skripsi ini. Namun terlepas dari hal itu, penulis berharap skripsi ini bisa memberikan manfaat untuk banyak orang.

Bandung, Agustus 2023

Penulis,



Hafinda Windianti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan Rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“RANCANGAN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN HANGEUL “BAEGEUL (배겨울)”**.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan bisa terselesaikan tanpa adanya doa, dukungan, arahan, serta dorongan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada kedua orang tua yang tanpa henti dan tanpa ada rasa Lelah selalu memberikan dukungan baik secara material maupun emosional. Penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada rekan *‘Baegeul’ Project* yang telah memotivasi dan membantu penyelesaian pengerjaan *‘Baegeul’* ini dengan baik.

Pada penyusunan skripsi ini penulis pun ingin menyampaikan rasa terima kasih serta rasa hormat kepada yang terhormat:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan peneliti nikmat hidup, Rahmat, kekuatan, serta Kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Solehudin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia dan para Wakil Rektor beserta jajarannya.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Tri Indri Hardini, M.Pd., selaku Dekan FPBS dan para Wakil Dekan beserta jajarannya.
4. Bapak Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea dan dosen pembimbing skripsi I.
5. Ibu Risa Triarisanti, S.Pd, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Korea.
6. Ibu Velayenti Nurfitriana Ansas, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi II, serta dosen pembimbing akademik.
7. Pak Arifian Rahardianda, S.Si, M.Kom., selaku *Lead Team IT Developer Zenius* sekaligus mentor *‘Baegeul’ Project* serta validator ahli media I.

8. Pak Nugraha Wira Menggala, S.Si, M.Kom., selaku *Product Design Manager* Zenius sekaligus mentor *intern* serta validator ahli media II.
9. Shin Hye Seon, M.A., selaku pengajar *native* utama di *Truffle Language Center* dan validator ahli materi I.
10. Mikaela Septa Syafira, S.S., M.A., selaku pengajar kelas basic di *Truffle Language Center* dan validator ahli materi II.
11. Bapak Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing kemahasiswaan serta validator abstrak bahasa Inggris.
12. Ibu Jayanti Megasari, S.S., M.A., selaku validator abstrak bahasa Korea.
13. Ibu Asma Azizah, S.S., M.A., dan Ibu Ashanti Widyana, S.Hum., M.A., dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Korea.
14. Saudari Teja Mustika, S.Ak., selaku staf administrasi akademik Program Studi Pendidikan Bahasa Korea.
15. Ungkapan terimakasih yang mendalam kepada Kedua Orang Tua tercinta, Ayahanda Muhammad Irwandi, S. Ak., dan Ibunda Liswin Megawati, A. Md. Ak., yang selalu menyemangati dan mendukung saya dalam proses pengerjaan skripsi, suka maupun duka.
16. Sahabat-sahabat dari '*Hayuk Main*' yaitu Anisa Hasanah Sukma Putri, Desma Nurcahya Giani, dan Syafuriani Dwi Harmi Putri, yang selalu menemani, saling menghargai, saling menyemangati, memberikan dukungan dan motivasi sejak masa SMP hingga sekarang.
17. Rekan-rekan '*Zenius UI/UX*' yaitu Arkindra Syella, Ghina Marindra Sheila, Mahendra Albert Koesumo, yang selalu memberikan kritik dan saran, serta menyemangati satu sama lain selama masa magang dan membantu dalam pembuatan '*Baegul*'.
18. Rekan-rekan '*Staff Khusus Presiden RI*', khususnya untuk Staff Muda Kedepatian 4 dalam bidang Informasi dan Komunikasi Politik, yaitu Sintya Rahayu, Alvero Deantoro, dan Keisha Larasati, yang membantu saya dalam merealisasikan rencana penelitian '*Baegul*' selama masa magang.
19. Teman-teman Pendidikan Bahasa Korea Angkatan 2018 yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan.

Akhir kata, penulis mengucapkan permintaan maaf atas kekurangan dan ketidaksempurnaan yang terdapat di dalam skripsi ini. Penulis telah berusaha secara maksimal selama Menyusun penelitian skripsi ini dengan harapan skripsi ini mampu memberikan manfaat bagi para pembaca.

Bandung, Agustus 2023

Hafinda Windianti

NIM 1807485

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model ADDIE serta pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman huruf bahasa Korea, Hangeul, di *Truffle Language Center*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan *pre-experimental design* dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas *basic* yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini menggunakan instrument tes berupa soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* dan instrument non-tes berupa angket. Perancangan dan pembangunan multimedia pembelajaran ‘*Baegul*’ yang dikembangkan menggunakan model ADDIE lima tahap kerangka kerja yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap analisis terdiri dari dua bagian yaitu kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Pada tahap desain dibagi menjadi beberapa bagian yang terdiri dari *flowchart, storyboard*, dan desain antarmuka. Sedangkan pada tahap *development* dibagi menjadi dua bagian yaitu pengkodean dan pemberian elemen basis. Pada tahap implementasi, digunakan model *discovery learning* yang mana multimedia ini digunakan sebagai alat bantu ataupun media ajar. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi siswa terhadap media berdasarkan tiga aspek yaitu aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Dari hasil penelitian diketahui bahwa (1) pemahaman siswa mengalami peningkatan berkategori sedang, hal ini dibuktikan dengan hasil *uji gain* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh indeks gain sebesar 0.545, (2) evaluasi siswa terhadap ‘*Baegul*’ termasuk kategori baik sekali dengan persentase sebesar 82% untuk aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran sebesar 85%, dan aspek komunikasi visual sebesar 85%.

Kata kunci: Model ADDIE, *Adventure Game, Hangeul*

ABSTRACT

This research aims to understand how to design and develop adventure game-based multimedia learning using the ADDIE model, as well as its impact on improving the understanding of the Korean alphabet, *Hangeul*, at the Truffle Language Center. The research method used is an experimental method with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The sample for this study consists of 25 students from the basic class. The research employs test instruments in the form of questions used for both pretests and posttests, as well as a non-test instrument in the form of a questionnaire. The design and development of the 'Baegeul' multimedia learning material were carried out using the ADDIE model, which involves five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage consists of two parts: performance analysis and needs analysis. The design stage is divided into several parts, including flowcharts, storyboards, and interface design. The development stage is divided into two parts: coding and the addition of foundational elements. In the implementation stage, the discovery learning model is used, wherein this multimedia serves as a tool or teaching medium. The evaluation stage involves students' assessment of the media based on three aspects: software aspects, learning aspects, and visual communication aspects. From the research findings, it is evident that (1) students' understanding experienced a moderate level of improvement, as indicated by the gain test results between students' pretest and posttest scores, yielding a gain index of 0.545, (2) students' evaluation of 'Baegeul' falls into the 'excellent' category with percentages of 82% for software aspects, 85% for learning aspects, and 85% for visual communication aspects.

Keywords: ADDIE Model, Adventure Game, Hangeul

초록

이 연구는 ADDIE 모델을 사용하여 어드벤처 게임 기반의 멀티미디어 학습물을 디자인하고 개발하는 방법을 이해하고, 또한 트러플 언어 센터에서 한글 알파벳인 한글의 이해력 향상에 미치는 영향을 조사한다. 사용된 연구 방법은 전문적인 설계의 형태로 전처리-후처리 설계의 형태로 단일 그룹 전후검사 설계를 포함한 실험적 방법이다. 이 연구의 표본은 기초반의 학생 25 명으로 구성된다. 연구는 사전검사와 사후검사 양식의 질문으로 구성된 시험 도구와 설문지와 같은 비시험 도구를 사용한다. '배글' 멀티미디어 학습 자료의 디자인과 개발은 ADDIE 모델을 사용하여 다섯 단계로 진행되었다: 분석, 설계, 개발, 실행 및 평가. 분석 단계는 성과 분석과 필요 분석으로 두 부분으로 구성된다. 설계 단계는 플로우차트, 스토리보드 및 인터페이스 디자인과 같은 여러 부분으로 나누어진다. 개발 단계는 코딩과 기초 요소의 추가로 나누어진다. 실행 단계에서는 발견 학습 모델이 사용되며, 이 멀티미디어는 도구 또는 교수 매체로 사용한다. 평가 단계에서는 학생들이 소프트웨어 측면, 학습 측면 및 시각적 커뮤니케이션 측면 세 가지 측면을 기반으로 미디어를 평가한다. 연구 결과로부터 알 수 있는 점은 다음과 같습니다: (1) 학생들의 이해 수준은 보통 수준의 개선을 경험하였으며, 학생들의 사전검사 및 사후검사 점수 간의 증가 테스트 결과에 의해 나타났으며, 이로 인해 0.545의 증가 지수가 얻어졌다. (2) 학생들의 '배글' 평가는 소프트웨어 측면에 대한 82%, 학습 측면에 대한 85%, 시각적 커뮤니케이션 측면에 대한 85%의 비율을 가진 '매우 우수' 범주로 분류된다.

키워드: ADDIE 모델, 어드벤처 게임, 한글.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | i |
| LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| ABSTRACT..... | vii |
| 초록..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR BAGAN | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.6 Struktur Organisasi Skripsi | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 10 |
| 2.1 Pembelajaran Hangeul..... | 10 |
| 2.1.1 Kompetensi Bahasa Korea Tingkat Pemula..... | 11 |
| 2.2 Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i> | 13 |
| 2.2.1 <i>Mobile Learning</i> | 13 |
| 2.2.2 <i>Mobile Assisted Language Learning (MALL)</i> | 15 |
| 2.3 Media Interaktif Sistem Informasi Model <i>Prototype</i> | 18 |
| 2.4 Model Pengembangan ADDIE..... | 21 |
| 2.5 <i>Game</i> | 25 |
| 2.5.1 Elemen dalam <i>Game</i> | 25 |
| 2.5.2 <i>Genre</i> dalam <i>Game</i> | 27 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.5.3 | <i>Genre dalam Pembelajaran</i> | 29 |
| 2.6 | Figma..... | 29 |
| 2.7 | Aplikasi ‘Baegeul (<i>ㅂㅍ</i>)’ | 30 |
| 2.8 | Penelitian Terdahulu..... | 34 |
| 2.9 | Kerangka Berpikir | 37 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 41 |
| 3.1 | Model Pengembangan Penelitian | 41 |
| 3.2 | Metode Desain Penelitian..... | 42 |
| 3.3 | Populasi dan Sampel Penelitian | 44 |
| 3.4 | Metode Penelitian..... | 45 |
| 3.5 | Peralatan Penelitian | 47 |
| 3.5.1 | Instrumen Tes..... | 47 |
| 3.5.2 | Instrumen Non-Tes..... | 47 |
| 3.6 | Teknik Pengumpulan Data | 54 |
| 3.7 | Teknik Pengolahan Data | 55 |
| 3.7.1 | Pengolahan Data Hasil Uji Coba Instrumen | 52 |
| 3.7.2 | Pengolahan Data Hasil Validasi Ahli..... | 58 |
| 3.8 | Teknik Analisis Data | 59 |
| 3.8.1 | Pemberian Skor | 59 |
| 3.8.2 | Uji Normalitas..... | 59 |
| 3.8.3 | Uji Homogenitas | 61 |
| 3.8.4 | Uji Gain..... | 61 |
| 3.8.5 | Uji Hipotesis | 62 |
| 3.8.6 | Pengukuran Evaluasi Pelajar Terhadap Multimedia..... | 63 |
| 3.9 | Rencana Kegiatan Penelitian..... | 65 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | | 67 |
| 4.1 | Perancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia ‘Baegeul’ | 67 |
| 4.1.1 | Pelaksanaan Pra-Penelitian | 67 |
| 4.1.2 | Pelaksanaan Treatment Penelitian..... | 73 |
| 4.1.3 | Pembuatan Instrumen Penelitian..... | 76 |

| | | |
|---|---|------------|
| 4.2 | Peningkatan Pemahaman dan Kemampuan Pelajar dengan Multimedia ‘Baegeul’ dengan Model ADDIE..... | 83 |
| 4.2.1 | Analisis..... | 83 |
| 4.2.2 | Desain Prototype Multimedia ‘Baegeul’ | 83 |
| 4.2.3 | Development Prototype Multimedia ‘Baegeul’ | 94 |
| 4.2.4 | Implementasi Prototype Multimedia ‘Baegeul’ | 96 |
| 4.2.5 | Evaluasi Prototype Multimedia ‘Baegeul’ | 96 |
| 4.3 | Pengolahan dan Analisis Data | 97 |
| 4.3.1 | Pemberian Skor | 98 |
| 4.3.2 | Pengolahan data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 98 |
| 4.3.3 | Pengaruh Penerapan Model ADDIE dan Teori MALL dalam Pengembangan Multimedia ‘Baegeul’ Terhadap Pembahaman Pelajar | 107 |
| 4.3. | Hubungan Antara Hasil Uji Gain dengan Evaluasi Pelajar Terhadap Multimedia Pembelajaran ‘Baegeul’ | 109 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | 113 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 113 |
| 5.2 | Saran..... | 116 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 118 |
| LAMPIRAN | | 123 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Tabel 2.1 Huruf Konsonan | 11 |
| Tabel 2.2 Karakteristik Mobile Learning..... | 14 |
| Tabel 3.1 Desain Penelitian One-Group Pretest – Posttest | 43 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara Pra-Implementasi Ahli Materi | 47 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Pertanyaan Wawancara Pasca Implementasi Ahli Materi | 48 |
| Tabel 3.4 Instrumen Validasi Pakar Media Berdasarkan LORI (Learn-ing Object Review Instrument) v1.5 (diadaptasi dan dimodifikasi dari Hidayanto dalam Nesbit, dkk., 2017) | 49 |
| Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Ahli Materi Berdasarkan LORI (Learning Object Review Instrument) v1.5 | 50 |
| Tabel 3.6 Instrumen Evaluasi Pelajar Terhadap Multimedia..... | 52 |
| Tabel 3.7 Interpretasi Nilai Koefisien Validasi | 55 |
| Tabel 3.8 Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas | 56 |
| Tabel 3.9 Intepretasi Indeks Kusukuran | 57 |
| Tabel 3.10 Klasifikasi Daya Pembeda (Arikunto, 2006, hlm. 212)..... | 58 |
| Tabel 3.11 Interpretasi Rating Scale | 59 |
| Tabel 3.12 Tabel Perhitungan Kolmogorov | 60 |
| Tabel 3.13 Kriteria Indeks Gain (Meltzer, 2002)..... | 62 |
| Tabel 3.14 Skor Alternatif Jawaban Angket | 63 |
| Tabel 3.15 Kriteria Angket Pelajar | 64 |
| Tabel 3.16 Kategori Persentase Hasil Angket | 64 |
| Tabel 3.17 Rencana Kegiatan Penelitian | 65 |
| Tabel 4.1 Jadwal Treatment untuk Peningkatan Kemampuan Hangeul dengan ‘Baegeul’ | 73 |
| Tabel 4.2 Kelompok Validitas Instrumen..... | 77 |
| Tabel 4.3 Kelompok Tingkat Kesukaran Instrumen..... | 80 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda Instumen..... | 81 |
| Tabel 4.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras | 84 |
| Tabel 4.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak | 85 |
| Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Uji Validasi Ahli Media..... | 94 |

| | |
|---|------------|
| Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Uji Validasi Ahli Materi..... | 95 |
| Tabel 4.9 Hasil Pengukuran Evaluasi Pelajar terhadap Multimedia | 97 |
| Tabel 4.10 Deskripsi Data Nilai Pretest | 98 |
| Tabel 4.11 Deskripsi Data Nilai Posttest | 99 |
| Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Pra Tes | 101 |
| Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Pasca Tes..... | 102 |
| Tabel 4.14 Hasil Uji Peningkatan Pelajar..... | 103 |
| Tabel 4.15 Indeks Peningkatan | 105 |
| Tabel 4.16 Hasil Uji T Paired..... | 106 |
| Tabel 4.17 Nilai Uji Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Pelajar dan Evaluasi Pelajar Terhadap Multimedia ‘Baegeul’ | 109 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|-----------|
| Bagan 2.1 Tahapan Throw-Away Prototype | 20 |
| Bagan 2.2 Menu Utama | 32 |
| Bagan 2.3 Alur Permainan | 33 |
| Bagan 2.4 Kerangka Penelitian..... | 39 |
| Bagan 3.1 Desain Penelitian | 46 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 2.1 Landing 'Baegeul (배글)' | 31 |
| Gambar 4.1 Tanggapan pelajar terhadap ketertarikan pembelajaran mengenal huruf hangeul..... | 68 |
| Gambar 4.2 Tanggapan pelajar terhadap ketertarikan pembelajaran mengenal huruf hangeul..... | 68 |
| Gambar 4.3 Perbandingan Nilai Rata-Rata pembelajaran bahasa Korea.... | 69 |
| Gambar 4.4 Tanggapan pelajar terhadap kendala yang ditemui dalam pembelajaran mengenal huruf hangeul | 69 |
| Gambar 4.5 Tanggapan pelajar terhadap materi yang sulit dipahami dalam pembelajaran mengenal huruf hangeul | 70 |
| Gambar 4.6 Tanggapan pelajar terhadap pembelajaran mengenal huruf hangeul dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis game.... | 71 |
| Gambar 4.7 Flowchart Awal..... | 86 |
| Gambar 4.8 Flowchart Bermain..... | 87 |
| Gambar 4.9 Tampilan Halaman <i>Start 'Baegeul'</i> | 88 |
| Gambar 4.10 Tampilan Halaman Pilihan Registrasi 'Baegeul' | 88 |
| Gambar 4.11 Tampilan <i>Sign up 'Baegeul'</i> | 88 |
| Gambar 4.12 Tampilan QnA 'Baegeul' | 89 |
| Gambar 4.13 Tampilan Halaman <i>Start 'Baegeul'</i> | 89 |
| Gambar 4.14 Tampilan Profil Pengguna 'Baegeul' | 89 |
| Gambar 4.15 Tampilan Map Pembelajaran 'Baegeul' | 90 |
| Gambar 4.16 Tampilan Antarmuka Halaman Starting 'Baegeul' | 91 |
| Gambar 4.17 Tampilan Antarmuka Pilihan Login dan Sign In 'Baegeul' ... | 91 |
| Gambar 4.18 Tampilan Antarmuka Sign Up 'Baegeul' | 92 |
| Gambar 4.19 Tampilan Antarmuka QnA 'Baegeul' | 92 |
| Gambar 4.20 Tampilan Antarmuka Konfirmasi Pengisian Data 'Baegeul' . | 92 |
| Gambar 4.21 Tampilan Antarmuka Halaman Utama 'Baegeul' | 89 |
| Gambar 4.22 Tampilan Antarmuka Halaman Soal 'Baegeul' | 89 |
| Gambar 4.23 Tampilan Antarmuka Halaman Utama 'Baegeul' | 93 |
| Gambar 4.24 Gain Pelajar dengan Evaluasi Siswa Terhadap..... | 111 |

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiazni, V. (2020). Perancangan ulang desain user interface dan user experience pada aplikasi Schoters menggunakan metode goal-directed design. (Tesis Magister). UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <https://repository.uinikt.ac.id/dspace/handle/123456789/56470>
- Ajisoko, P. (2020). *The use of Duolingo apps to improve English vocabulary learning*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 149-155. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15107.13229>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2020). Buletin APJII, 74(1). <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020>
- Baroroh, R. U., & Rahmawati, F. N. (2020). Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), 179-196. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/UrwatulWutsqo/article/view/18>
- Crinnion, J. (1991). *Evolutionary Systems Development: A Practical Guide to the Use of Prototyping Within a Structured Systems Methodology*. Pitman Publishing.
- Curry, D. (2021). Android statistics (2021). Business of Apps. <https://www.businessofapps.com/data/android-statistics/>
- Davis, A. M., & Bersoff, E. H. (1991). *Impacts of life cycle models on software configuration management*. *Communications of the ACM*, 34(8), 104-118. <https://doi.org/10.1145/108515.108537>
- Dharmawan, A., & Sitorus, A. F. (2019). Studio Komperatif User Experience Desain Antar Muka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Elemen Desain. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2), 15-24.

- Durkin, J. (1994). *Expert Systems: Design and Development* (1st Edition). Macmillan Coll Div.
- Fard, A. (2022). *What Is Heuristic Evaluation? Simple Guide to Conduct One (+Free Template)*. Adamfard. <https://adamfard.com/blog/heuristic-evaluation>.
- Handayani, V. (2021). *Design Science Technology* (Studi Kasus: MIN 4 Jakarta) Analisis Perancangan UI/UX Aplikasi *E-Learning* Berbasis Gamifikasi dengan *Design Search Research Methodology* (Studi Kasus: MIN 4 Jakarta). Teknik Informatika UIN Jakarta.
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *AAAI Workshop - Technical Report, WS-04-04*(August), 1-5.
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research. AAAI Workshop - Technical Report, WS-04-04*(August), 1-5.
- Jino-TEP, M. J. R. A. P. S., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Hira-Gana pada Pelatihan Bahasa Jepang SMA Ma'arif NU Pandaan. Raden Adhika Putra Santoso M. J 1, Dedi Kuswandi 2, Arafah Husna 3. *Jino-TEP*, 04(02), 138-142.
- Jasson. (2019). *Role Playing Game (RPG) Maker* (A. Pidekso (Ed.)). ANDI.
- Jayadi, P., & Juwari, J. (2022). Metode *Prototyping* pada Aplikasi Lumbung Padi dengan Pemanfaatan Open Government Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v16i1.1510>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TI-COM*, 5(1), 1-6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>

- Kardianawati, A., Haryanto, H., & Rosyidah, U. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative Pada E-Marketplace Umkm. *Techno. Com*, 15(4), 343-351. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/view/1274>
- KBBI. (2016). Definisi "Permainan." Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan>
- KBBI. (2022). Hasil Pencarian - KBBI Daring. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ahli>
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., & Pimenta, M. S. (2020). User-centered gamification for e-learning systems: A quantitative and qualitative analysis of its application. *Interacting with Computers*, 31(5), 425-445. <https://doi.org/10.1093/iwc/iwc028>
- Luna-Perejon, F., Malwade, S., Styliadis, C., Civit, J., Cascado-Caballero, D., Konstantinidis, E., Abdul, S. S., Bamidis, P. D., Civit, A., & Li, Y. C. (Jack). (2019). *Evaluation of user satisfaction and usability of a mobile app for smoking cessation. Computer Methods and Programs in Biomedicine*, 182. <https://doi.org/10.1016/j.cmpb.2019.105042>
- Mockingbot. (2016). *What's the difference between Wireframe, Prototype, & Mockup?*. Medium. <https://medium.com/mockingbot/whats-the-difference-between-wireframe-prototype-mockup-17615f77938f>
- Molich, R., & Nielsen, J. (1990). *Improving a Human-Computer Dialogue. Communications of the ACM*, 33(3), 338-348. <https://doi.org/10.1145/77481.77486>
- Mukhtar, U. (2021). 65 Persen Muslim Indonesia tidak Bisa Baca Alquran. *Republika*. <https://www.republika.co.id/berita/qrg3fn366/65-persen-muslim-indonesia-tidak-bisa-baca-alquran>
- Navarro-Alamán, J., Lacuesta, R., Garcia-Magariño, I., & Gallardo, J. (2020). *A methodology for the design and development of gamified mobile apps for*

- monitoring cancer survivors. Journal of Biomedical Informatics*, 106(April), 103439. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2020.103439>
- Nielsen, J. (1994). *How to Conduct a Heuristic Evaluation*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>
- Nielsen, J. (2020). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nuha, U. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. D. Toanto (Ed.). Diva Press.
- Pradita, A. E. (2021). Evaluasi Usability Dan Perancangan User Interface Menggunakan *Heuristic Evaluation* Dan Metode *Lean Ux* Dengan Standar ISO 13407. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan *Skala Likert* dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Purnomo, D. (2017). Model *Prototyping* Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54-61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Putra, R. W. Y., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Pelajar MTs. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1). <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4865>
- Putri Fajriati, R., Khairani, D., Faizah Rozy, N., Husin, N., Wiyartanti, L., & Rosyadi, T. (2020). *Towards the Implementation of Arabic Language Mobile Apps Learning: Designed by User Insight*. 2020 8th International Conference On Cyber and IT Service Management, CITSM. 2020. <https://doi.org/10.1109/CITSIM50537.2020.9268901>
- Riyadi, N. R. (2019). Pengujian *usability* untuk meningkatkan antarmuka aplikasi mobile myUMM students. *Jurnal SISTEMASI*, 8, 226-232.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Harono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction (5th ed.)*. Wiley.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (6th ed.)*. Pearson.
- Strmecki, D., Bernik, A., & Radosevic, D. (2015). *Gamification in e-learning: Introducing gamified design elements into e-learning systems*. *Journal of Computer Science*, 1108-1117. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2015.1108.1117>
- Takdir, M. (2017). "Kepomath Go" Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pelajar. *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20, 1-6.
- Wicaksana, M. (2019). Wireframe, Mockup & Prototype "APA BEDANYA?" Medium. <https://medium.com/ux-orbit-insight/wireframe-mockup-prototype-apa-bedanya-781543b47372>
- Wirawan, Y. M., & Yunian, R. W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Himpunan. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(2), 329-335. <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3765>
- Zulfa, N., Yuniasri, D., Damayanti, P., Herumurti, D., & Yunanto, A. A. (2020). *The Effect of UI and UX enhancement on bomberman game based on game experience questionnaire (GEQ)*. *Proceedings - 2020 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication: IT Challenges for Sustainability, Scalability, and Security in the Age of Digital Disruption*. <https://doi.org/10.1109/iSemantic50169.2020.9234220>