

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, kerangka kerja penelitian, memperkenalkan fenomena penelitian dan urgensi yang mendasarinya, merumuskan masalah penelitian, menjabarkan tujuan penelitian, dan membahas manfaat penelitian, termasuk implikasi teoritis dan praktisnya. Berikut ini adalah urutan penyajian ketujuh elemen tersebut.

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan berkualitas dapat dicapai melalui upaya yang efektif dalam mengintegrasikan semua komponen pendidikan, sehingga memastikan interaksi antara pelajar dan sumber belajar berjalan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Sebagai hasilnya, hampir semua negara mengutamakan pendidikan sebagai prioritas utama, dan pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan mereka. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Yulianti (2018, hlm. 1), pendidikan ialah sebuah proses pembelajaran yang berusaha meningkatkan kemampuan, sifat, dan potensi peserta didik melalui usaha yang sistematis dan disengaja. Perkembangan teknologi yang pesat berdampak signifikan pada sistem teknologi global, termasuk di Indonesia. Dalam hal penyampaian media pembelajaran yang memungkinkan siswa, instruktur, dan materi pelajaran berkomunikasi satu sama lain, Sanjaya (2016, hlm. 1) mengatakan bahwa teknologi ialah sebuah rintangan.

Menurut Marita, T., dkk. (2020, hlm. 107-122) Agar hal ini dapat dihindari, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media dan sumber daya menjadikan kemajuan ilmiah dan teknologi, terutama dalam bidang teknologi informasi, memiliki dampak yang signifikan pada pengembangan dan penerapan strategi-strategi tersebut. Berkat perkembangan yang positif ini, berbagai pihak telah ditingkatkan fokus mereka pada teknologi. Sebagai hasil dari kemajuan teknologi, para pendidik dapat menyesuaikan penggunaan media yang

beragam untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan dari pembelajaran siswa mereka.

Pembelajaran bahasa asing, khususnya pembelajaran bahasa Korea, telah menjadi populer di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Namun, bahasa Korea saat ini telah menjadi sangat penting dalam hubungan internasional (Somya dkk., 2015, hlm. 105). Menurut Wulandari (2021) Pembelajaran Hangeul di Indonesia dimulai pada awal tahun 2000-an, seiring dengan meningkatnya popularitas budaya Korea Selatan. Awalnya, pembelajaran Hangeul hanya dilakukan di beberapa komunitas kecil dan lembaga kursus bahasa Korea, sejak tahun 2010-an mulai tersebar program studi bahasa Korea di sekolah-sekolah negeri dan swasta menunjukkan meningkatnya popularitas bahasa Korea di kalangan Masyarakat (Kurnia, 2015, hlm. 1). Dikaji dalam artikel Kompas (2022), pertumbuhan popularitas bahasa Korea ini tercermin dalam berbagai inisiatif pembelajaran, mulai dari penyelenggaraan kursus formal hingga perkembangan berbagai sumber belajar *online*.

Meskipun banyak alat pembelajaran yang mudah diakses, buku tetap menjadi referensi utama bagi pendidik sebagai sarana pengajaran dan pembelajaran. Buku juga berperan sebagai standar yang disetujui oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020, hlm. 10). Menurut Kemendikbud (2019, hlm. 32), sekitar 90% pelajar di Indonesia mengandalkan buku sebagai media pembelajaran utama mereka, sementara hanya 10% yang mengandalkan teknologi. Studi ini juga mengungkapkan perbedaan yang cukup signifikan antara penggunaan buku dan teknologi di perkotaan dan pedesaan. Di perkotaan, 95% pelajar lebih cenderung menggunakan buku sebagai alat pembelajaran utama, sementara di pedesaan hanya 85% pelajar yang mengandalkan buku (Kemendikbud, 2019, hlm. 33). Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun buku tetap menjadi media pembelajaran utama di Indonesia, ada tren peningkatan dalam penggunaan teknologi. Kecenderungan ini kemungkinan akan terus berlanjut seiring dengan teknologi yang semakin terjangkau dan mudah diakses.

Tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap bahasa Korea tidak sebanding dengan keterbatasan sarana pembelajaran yang seringkali langka dan kurang interaktif. Situasi seperti ini dapat mengurangi motivasi dan fokus dalam mempelajari bahasa tersebut. Salah satu kendalanya adalah kelangkaan materi pembelajaran

bahasa Korea. Menurut Arifina (dalam Somya, 2015, hlm. 106), keadaan ini menegaskan pentingnya penguasaan bahasa, metode pengajaran, dan pemahaman konsep dalam pembelajaran bahasa asing. Diperlukan solusi untuk mengatasi hambatan dan masalah yang muncul dalam menyediakan pendidikan berkualitas yang sangat dibutuhkan.

Salah satu solusi adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi melalui berbagai strategi, seperti *e-Learning* yang menggunakan perangkat elektronik dan materi digital, serta *mobile learning* (pembelajaran fleksibel) yang berfokus pada perangkat bergerak dan teknologi komunikasi. Di setiap tingkat pendidikan, ada penekanan yang semakin besar pada penggunaan teknologi di dalam kelas.

Namun, masih sedikit solusi yang sesuai dengan tuntutan pendidikan global di abad ke-21. Perkembangan pesat perangkat bergerak, kemudahan penggunaannya, dan harga yang terjangkau telah mendorong adopsi *mobile learning* sebagai tren baru dalam pendidikan, memungkinkan melakukan pembelajaran yang fleksibel.

Penting untuk terus mengembangkan pembelajaran, termasuk melakukan penelitian ilmiah untuk mempelajari bentuk pengembangan yang dapat menjadi solusi dalam menghadapi tantangan belajar pelajar. Salah satu penerapan yang mungkin dilakukan ialah dengan mengembangkan pembelajaran multimodal, yang menurut Cronbach (dalam Taniady, 2016, hlm. 3), menggabungkan pengalaman yang menggunakan seluruh indera. Pembelajaran multimedia merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan retensi karena melibatkan semua indera.

Oleh karena itu, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang lebih dinamis dan mudah digunakan memiliki peran penting dalam meningkatkan pembelajaran bahasa. Hal ini patut untuk diselidiki lebih lanjut, mengingat keyakinan Dale (seperti yang dilaporkan dalam Kustandi, 2011, hlm. 21) bahwa sumber daya audio dan visual dapat meningkatkan pembelajaran. Pembelajaran menurut Afriana (dalam Somya, 2015, hlm. 106). melalui aplikasi dianggap lebih interaktif dan menyenangkan, dengan desain yang lebih menarik dan informasi yang efektif dengan biaya yang lebih terjangkau.

Terdapat penelitian yang dapat diacu dan relevan dengan topik ini mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Salah satu studi dilakukan oleh Kurniawati (2017) dengan menggunakan pendekatan *Throwaway Prototype*, di mana ia mengembangkan "SiHanBook," sebuah media pembelajaran huruf hangeul berbasis *Android*, dengan tujuan meningkatkan pengajaran dan pembelajaran bahasa Korea bagi pemula dalam kursus belajar daring.

Sementara penelitian mengenai pengembangan pembelajaran berbasis *Mobile Assisted Language Learning* bersistem gamefikasi dilakukan dalam penelitian dari Rohman (2020) mengenai Sebuah program pembelajaran bahasa Korea untuk pemula berbasis game, di mana pengguna dapat mempelajari kosakata Korea dan meningkatkan pengucapannya dengan kuis singkat untuk mengukur pemahaman materi. Strategi pengujian *white-box* dan *black-box* dipergunakan selama proses pengembangan aplikasi. Penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi media pembelajaran untuk tahap dasar berbicara, sedangkan penelitian aplikasi 'Baegeul (배궐궐)' akan berfokus pada pembuatan aplikasi media pembelajaran untuk tahap dasar menulis dan mengenal huruf bahasa Korea.

Namun, penelitian sebelumnya belum banyak menggabungkan *mobile learning* dengan penggunaan *throwaway prototype* dalam perancangan media pembelajaran yang dapat diakses oleh semua perangkat multimedia umum. Penelitian ini fokus pada pelajar di lembaga pendidikan bahasa asing dengan metode *blended learning*. Tujuan penelitian ini adalah agar lembaga pendidikan dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Penulis ingin membuat, merancang, dan mengimplementasikan sebuah aplikasi berbasis *mobile learning* untuk mempelajari bahasa Korea, khususnya huruf *Hangeul*. Aplikasi tersebut akan membantu pengguna dalam mengenali huruf, membaca, dan menulis huruf *Hangeul* dengan benar, sehingga menghasilkan pengalaman pengguna yang baik melalui sistem *interface* aplikasi dengan *throwaway prototype*.

Penggunaan *throwaway prototype* tersebut bertujuan untuk memudahkan proses penyimpanan dokumen agar dapat tersimpan secara digital dan dapat diakses kapanpun, mengevaluasi dari sistem *interface* aplikasi yang digunakan sehingga ada penilaian terhadap hasil *review* untuk *user experience* dan sistem *interface*

aplikasi “*Baegeul* (배글)”, maka penulis memilih analisis fenomena dan urgensi dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran untuk membantu kemampuan memahami dasar penulisan bahasa Korea dengan huruf *Hangeul* sebagai penelitian dengan judul “**Rancangan Pengembangan Pembuatan Aplikasi Hangeul ‘Baegeul (배글)’**”.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi tinjauan literatur teoritis, wawancara, kuesioner, dan desain eksperimental berdasarkan desain pra-eksperimental dengan satu kelompok yang mengikuti tes sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan deskriptif.

## 1.2 Batasan Masalah

Untuk mencegah agar masalah penelitian ini tidak semakin meluas, penulis perlu membatasi ruang lingkup masalah yang dibahas dalam analisis dan pengembangan aplikasi 'Baegeul (배글)'. Pembahasan akan dibatasi pada poin-poin berikut:

- 1) Aplikasi ‘Baegeul’ diciptakan terutama untuk tujuan mengajarkan karakter Korea, cara membaca dengan romanisasi, dan cara menulis karakter hangeul dengan benar, dengan menggunakan metode *throwaway prototype* dan paradigma pengembangan ADDIE.
- 2) Materi yang disajikan sesuai dengan referensi utama pembelajaran, dengan fokus pada pemerolehan karakter hangeul bagi pemula yang sedang belajar bahasa Korea.
- 3) Proses dalam penelitian ini tidak mencapai tingkat implementasi akhir; hanya mencapai tahap desain prototipe. Meskipun tahap implementasi tidak ada, tahap ini tetap dilakukan sebagai tinjauan data untuk mengevaluasi tahap desain prototipe sebelum mempertimbangkan kelayakan aplikasi untuk diunggah ke *platform* publik. Meskipun tahap implementasi tidak ada, langkah ini tetap dilakukan sebagai tahap peninjauan data guna mengevaluasi fase desain prototipe sebelum menilai kelayakan aplikasi untuk diunggah di platform publik.

### 1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini, akan dibahas dan diidentifikasi sejumlah permasalahan, yaitu:

- 1) Bagaimana model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) digunakan dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran bergerak ‘Baegeul’?
- 2) Bagaimana media pembelajaran bergerak ‘Baegeul’ yang dirancang menggunakan paradigma ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) meningkatkan pemahaman dan kemampuan pelajar dalam materi pengenalan karakter hangeul?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dirangkum berdasarkan pernyataan masalah. Tujuan umum dari penggabungan paradigma ADDIE dalam pembuatan media pembelajaran bergerak berbasis permainan petualangan adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menjadikannya lebih menarik dan terhubung dengan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran bergerak. Berikut adalah tujuan penelitian:

- 1) Memahami penggunaan paradigma ADDIE dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran bergerak ‘Baegeul’.
- 2) Menilai pengaruh media pembelajaran bergerak ‘Baegeul’ yang dikembangkan menggunakan paradigma ADDIE terhadap pemahaman Pelajar terhadap materi pembelajaran karakter hangeul.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan kepada rumusan dari masalah dan tujuan yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Dari sudut pandang teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa kelompok akademis yang bekerja di bidang media pembelajaran bahasa Korea. Salah satu atau beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penelitian ini ialah:

- a) Hasil penelitian diharapkan dapat mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan dalam pengembangan media pembelajaran huruf hangeul dengan menggunakan

*mobile learning* dan tampilan *throwaway prototype*. Hal ini akan menghasilkan informasi tambahan mengenai huruf hangeul dan bahasa Korea sebagai hasil dari penelitian yang diperlukan.

- b) Studi ini dapat dijadikan sumber referensi bagi mahasiswa program Studi Pendidikan Bahasa Korea yang sedang melakukan penelitian di bidang pengembangan media pembelajaran bahasa Korea berbasis *mobile learning* dengan model pengembangan ADDIE.
- c) Temuan penelitian, dari sudut pandang teoritis, dapat memberikan wawasan tentang dampak pembelajaran huruf hangeul dengan menggunakan media pembelajaran tambahan berbasis teknologi, terutama dalam pengembangan aplikasi prototipe perangkat lunak untuk tujuan pendidikan.

## 2) Manfaat Praktis

Selain teori, penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat praktis. Di dunia nyata, penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat sebagai berikut:

- a) Hasil penelitian diperkirakan akan berguna sebagai referensi bagi penelitian di masa depan.
- b) Mereka dapat digunakan sebagai panduan untuk penggunaan bahan ajar media pembelajaran bahasa Korea di berbagai situasi dan lokasi, tanpa memandang variabel sosial.
- c) Diharapkan penelitian ini akan memberikan pemikiran dan masukan kepada mereka yang membutuhkan pengetahuan sehubungan dengan topik ini.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Rancangan penelitian ini terdiri dari lima bab yang masing-masing akan diuraikan dan dikembangkan dalam beberapa sub bab. Struktur organisasi dalam proposal tesis ini menyajikan penjelasan rinci mengenai urutan penulisan setiap bab beserta bagian-bagian di dalamnya. Bab I akan membahas pendahuluan penelitian, Bab II akan menyoro ti telaah pustaka penelitian, Bab III akan mengulas metodologi penelitian, Bab IV akan mencakup temuan dan hasil penelitian, termasuk analisis masalah, pengolahan data, serta pembahasan temuan, dan Bab V akan memberikan kesimpulan. Sistem penulisan dalam rencana studi ialah:

Bab I, yakni pendahuluan, yang mencakup penjelasan mengenai pengantar keseluruhan ruang lingkup penelitian, termasuk latar belakang penelitian, batasan permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat studi, serta sistematika penyusunan proposal skripsi yang diajukan.

Bab II, yaitu Kajian Pustaka, akan membahas kerangka teoritis yang akan dijadikan sebagai acuan dalam menjalankan penelitian. Ini mencakup pembahasan mengenai konsep teoritis MALL oleh Kukulska Hulme, A. dan Shield, L. (2008), teori model pengembangan ADDIE oleh Mulyatiningsih, teori media menggunakan metode throw-away prototype oleh McCracken dan Wolfe, yang juga dikenal sebagai metode prototipe cepat, serta definisi permainan menurut Heinich dan Nelson. Selain itu, penulis akan memberikan komentar terhadap banyak analisis yang terkait dengan delapan referensi penelitian sebelumnya yang berkaitan atau memiliki penelitian serupa dengan yang dilakukan oleh penulis. Terakhir, sebagai bagian dari kerangka penelitian, akan disajikan kerangka konseptual desain aplikasi Baegul (배글).

Pada Bab III, "Metodologi Penelitian," peneliti menjabarkan prosedur yang digunakan timnya untuk melakukan penelitian. Bab ini membahas metodologi yang digunakan penulis, yang merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang dimaksudkan untuk mengukur aspek aspek terhadap prototipe aplikasi Baegul. Model pengembangan, metodologi desain penelitian, desain pengujian produk, peralatan penelitian, analisis data, dan jadwal pelaksanaan penelitian semuanya tercakup dalam bab ini.

Pada Bab IV, yaitu Hasil Temuan Penelitian dan Pembahasan (*Research Results and Discussion*), menjelaskan temuan dan pencapaian studi ini, meliputi tahap awal pembuatan media. Ini mencakup deskripsi pelaksanaan penelitian, analisis masalah, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, pengembangan instrumen penelitian, serta hasil pengujian instrumen. Kemudian, ada bagian tentang fase pengembangan aplikasi yang mengikuti model ADDIE. Selanjutnya, ada pengolahan data kuantitatif. Akhirnya, studi ini membahas pengaruh penerapan model ADDIE dan teori MALL dalam pengembangan 'Baegul' dengan melakukan *pretest* dan *posttest* untuk menilai pemahaman para Pelajar. Bagian akhir dari Hasil Penelitian dan Pembahasan mengkaji hubungan antara hasil uji gain



dengan penilaian Pelajar terhadap multimedia pembelajaran 'Baegeul,' menganalisis data sekunder berdasarkan hasil analisis data utama.

Bab V berisikan Kesimpulan dan Rekomendasi Saran, mencakup tinjauan terhadap temuan dan diskusi penelitian pada bab-bab sebelumnya, bersama dengan rekomendasi penulis untuk menginterpretasikan hasil penelitian.