

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini memaparkan berkenaan dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi berdasarkan penelitian yang dilakukan.

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Korea merupakan salah satu bahasa yang menarik perhatian masyarakat Indonesia untuk dipelajari, mulai dari remaja hingga orang dewasa banyak menaruh minat dalam mempelajari bahasa Korea. Dikutip dalam siaran pers Duolingo (dalam Suara.com, 2022), mengatakan bahwa terdapat beberapa bahasa asing yang diminati oleh masyarakat Indonesia untuk dipelajari diantaranya bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Spanyol, dan yang memiliki minat paling tinggi saat ini adalah bahasa Korea. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi dan munculnya gelombang korea, sehingga menjadikan bahasa Korea menjadi bahasa yang banyak diminati. Hal tersebut mendukung munculnya minat masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa Korea. Mempelajari suatu bahasa diperlukannya keterampilan-keterampilan yang harus dikuasai oleh para pemelajarnya. Terutama dalam mempelajari bahasa Korea, pemelajarnya harus menguasai empat keterampilan yang diperlukan.

Empat keterampilan ini adalah mendengar (듣기), membaca (읽기), berbicara (말하기), serta menulis (쓰기). Dalam menguasai empat keterampilan tersebut perlu didukung dengan penguasaan kosakatanya. Ketika mempelajari bahasa, penguasaan kosakata merupakan hal yang penting karena dengan menguasai kosakata adalah modal utama dalam mempelajari bahasa. Tarigan (dalam Kurniawati dan Karsana, 2020) mengemukakan bahwa kualitas seseorang dalam berbahasa berpegang pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dikuasai oleh orang tersebut. Maka apabila seseorang memiliki banyak kosakata yang dikuasainya, akan besar pula seseorang tersebut terampil dalam bahasa yang dipelajari seperti mudah untuk memahami dan menyampaikan informasi menggunakan bahasa tersebut. Dengan menguasai banyak kosakata akan memudahkan seseorang dalam berbicara, membaca, mendengar, dan menulis

bahasa Korea. Dalam mempelajari suatu bahasa, tidak jarang ditemukan bahwa beberapa pelajar terkendala dalam menguasai kosakata dalam bahasa tertentu. Sebagaimana Safaraz (2024) menyebutkan bahwa pelajar sering ditemui kesulitan untuk menguasai kosakata dalam mempelajari bahasa asing. Khususnya dalam bahasa Korea yang memiliki huruf karakter yang berbeda dengan bahasa lainnya, sehingga pelajar terkendala ketika mempelajarinya. Hal tersebut sejalan dengan Maulidiani (2020) dalam penelitiannya, bahwa penggunaan huruf hangeul serta metode penulisannya yang berbeda dengan huruf alfabet membuat pelajar sulit mengingat kosakata bahasa Korea.

Maulidiani (2020) juga mengemukakan bahwa terbatasnya waktu pembelajaran ketika mempelajari bahasa baru dapat menyebabkan kosakata baru yang dipelajari akan sulit diingat dengan kurun waktu yang lama. Selain itu jenis pemilihan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan dipelajari, guna mendukung pelajar dapat mengingat materi kosakata lebih lama. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung pelajar dalam memperoleh informasi pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan lebih mudah. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran untuk mendukung pelajar dalam mempelajari bahasa Korea. Hal ini sejalan dengan Safaraz (2024) yang mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Korea yang berhasil dapat meningkat dengan cara menerapkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang pelajar agar dapat menguasai bahasa Korea lebih efektif dengan waktu yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, pelajar dapat menjadi lebih mudah menerima informasi materi secara lebih efektif.

Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang digunakan oleh pendidik saat melakukan proses belajar guna membantu pendidik mencapai tujuannya. Musfiqon (dalam Hasan dkk., 2021, hlm. 27) mengemukakan bahwa media pembelajaran ini adalah alat bantu yang dipergunakan guru guna meningkatkan kualitas dan membantu peserta didik untuk memahami materi guna suatu proses belajar tersebut berjalan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran sendiri memiliki ragam bentuk mulai dari buku cetak, audio visual, aplikasi, dan

masih banyak lagi. Dengan adanya perkembangan teknologi, pada abad ke-21 ini banyak aplikasi yang menyediakan pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Korea. Fenomena penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran yang didukung dengan teknologi saat ini dapat memudahkan pemelajar dalam mempelajari suatu bahasa secara bebas kapan dan di mana saja. Scepanovic (dalam Aripin, 2018) berpendapat dengan berbagai macam pengembangannya, sistem operasi Android dapat menjadi media pembelajaran yang representatif. Menurut Daryanto (dalam Maulidiani, 2020) mengatakan dengan kecanggihan teknologi kita dapat belajar apa, kapan, dan di mana saja. Dengan kemajuan teknologi saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak digunakan. Media pembelajaran berbasis teknologi ini ialah *Technology Enhanced Language Learning* (TELL) serta pendekatan yang lebih spesifik ialah *Computer-Assisted Language Learning* (CALL) dan *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) yang mana menggunakan teknologi seperti komputer, laptop, telepon genggam, hingga tablet untuk menunjang pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pemakaian aplikasi untuk menunjang pembelajaran bahasa asing khususnya dalam pembelajaran kosakata. Penelitian mengenai penggunaan aplikasi AnkiDroid pada pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan oleh Widyaningsih (2021) dan Soltani dkk. (2022) menunjukkan bahwa setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar dari sampel pada penelitian tersebut. Pada penelitian Widyaningsih (2021) terjadi peningkatan hasil belajar sampel dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 6,14 poin. Penelitian yang dilakukan oleh Soltani dkk. (2022) menunjukkan bahwa adanya peningkatan kecepatan membaca siswa sekitar 20 kata dari *pretest* hingga *posttest* pertama dan kedua. Selain itu juga terdapat peningkatan pemahaman bacaan siswa dan pengetahuan kosakata siswa, dengan empat poin untuk pemahaman bacaan siswa dan empat setengah poin untuk peningkatan kosakata. Selanjutnya pada penelitian yang dilaksanakan oleh Rifai (2024) penggunaan aplikasi AnkiDroid terhadap hasil kognitif siswa meningkat dengan nilai Asymp. Sig (2-Tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005. Penelitian yang sama mengenai AnkiDroid oleh Lumi (2022) untuk pembelajaran bahasa Jepang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan

signifikan mengenai nilai dan cara belajar sampelnya. Peningkatan hasil belajar sampelnya meningkat dengan rata-rata 86,5%.

Penelitian terdahulu terkait pembelajaran kosakata bahasa asing telah dilakukan oleh Safaraz (2024) mengenai penggunaan aplikasi Avocards, Maulidiani (2020) mengenai penggunaan aplikasi Duolingo, serta Sukri dan Dadi (2023) keduanya sama-sama menunjukkan bahwa terdapat pengaruh atau perbedaan terhadap pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa Korea. Fakhira (2024) mengenai metode pembelajaran *drill*, Hartiyansyah (2020) mengenai strategi *quick on the draw*, serta Kusumajaya (2022) mengenai metode *index card match* dalam penguasaan kosakata bahasa Korea, ketiganya menunjukkan bahwa hasil penelitiannya terdapat perbedaan pada penguasaan kosakata bahasa Korea subjek penelitiannya. Selain itu, penelitian yang sama dilakukan oleh Tito (2016) yang meneliti penggunaan media lagu berbahasa Jepang dan menunjukkan hasil penelitian bahwa penggunaan media lagu tersebut terhadap kemampuan mendengarkan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang subjek penelitiannya meningkat. Jo (2016) juga melakukan penelitian untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan minat belajar siswa sekolah dasar di Korea menggunakan kartu kata dan hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran kartu kata, siswanya dapat lebih banyak memahami kosakata dan lebih fokus di kelas.

Urgensi dari penelitian ini penambahan pilihan media pembelajaran berbasis teknologi dengan harapan dapat memberikan perubahan atau pengaruh dalam meningkatkan kosakata bahasa Korea para pemelajar tingkat dasar. Selain penggunaan media pembelajaran yang sudah diteliti sebelumnya, penelitian yang memiliki fokus hanya pada pembelajaran dalam meningkatkan kosakata bahasa Korea tingkat dasar menggunakan aplikasi AnkiDroid masih minim. Pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan terdapat keterbatasan pembayaran untuk mendapatkan akses lebih dan penggunaan media yang berbeda untuk meningkatkan kosakata bahasa Korea. Maka penulis memilih aplikasi AnkiDroid sebagai pilihan lain sebagai media pembelajaran bahasa Korea.

AnkiDroid sendiri adalah aplikasi sebagai media pembelajaran yang berbentuk kartu kata untuk membantu masyarakat mempelajari suatu ilmu.

AnkiDroid menyediakan berbagai macam materi yang dapat dipelajari oleh pemelajar, dimulai dari bidang kedokteran, sains, dan bidang bahasa seperti bahasa Jepang, bahasa Jerman, bahasa Spanyol, bahasa Inggris, bahasa Korea dan masih banyak lagi lainnya. Berdasarkan situs AnkiDroid aplikasi yang versi pertamakalinya dirilis di Google Market pada tanggal 28 Juni 2009 ini adalah aplikasi android yang berbentuk kartu kata sebagai media pembelajaran bagi pemelajar agar lebih praktis digunakan. Pemelajar dapat membuat *deck* atau folder yang berisikan materi belajar sendiri yang ingin dikuasainya atau pemelajar juga dapat mengunduhnya melalui fitur pencarian. Pada penggunaannya, pemelajar akan mendapatkan berbagai macam fitur untuk membantu mengoptimalkan pembelajaran seperti fitur menambahkan gambar, audio, hingga label; fitur sinkronisasi antar perangkat yang dapat diakses melalui berbagai perangkat; fitur statistik untuk melihat perkembangan belajar, serta berbagai fitur penunjang lainnya yang dapat diperoleh oleh penggunanya. Selain itu juga terdapat empat pilihan apakah materi yang muncul termasuk ke dalam kategori mengulang, sulit, bagus, dan mudah untuk mengkategorikan penguasaan materi yang telah dipelajari.

Meskipun telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai AnkiDroid dalam pembelajaran serta penelitian mengenai peningkatan penguasaan kosakata, penelitian ini memiliki perbedaan mengenai materi pembelajaran yang dipelajari pada aplikasi AnkiDroid. Selain itu juga penelitian mempertimbangkan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran menggunakan AnkiDroid dapat menjadi salah satu media pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran lainnya. Oleh karena itu penulis memilih aplikasi AnkiDroid untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan AnkiDroid dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Korea tingkat dasar. Penelitian skripsi dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN ANKIDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA KOREA TINGKAT DASAR”** diharapkan dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang memberikan pengaruh pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Korea pemelajar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah pada penelitian ini atas latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya:

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Korea pemelajar Hangoreum SMK Negeri 1 Bandung sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi AnkiDroid?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi AnkiDroid terhadap penguasaan kosakata bahasa Korea pemelajar Hangoreum SMK Negeri 1 Bandung?
3. Bagaimana tanggapan pemelajar Hangoreum SMK Negeri 1 Bandung terhadap penggunaan aplikasi AnkiDroid sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Korea?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan pada penelitian ini atas rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya:

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Korea pemelajar Hangoreum SMK Negeri 1 Bandung sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi AnkiDroid.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi AnkiDroid terhadap penguasaan kosakata bahasa Korea pemelajar Hangoreum SMK Negeri 1 Bandung.
3. Untuk mengetahui tanggapan pemelajar Hangoreum SMK Negeri 1 Bandung terhadap penggunaan aplikasi AnkiDroid sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Korea.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis: Dengan menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Korea.
2. Manfaat praktis:
  - a. Bagi pemelajar, diharapkan dapat mempermudah dan meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea.

- b. Bagi pengajar, diharapkan dapat menjadikan aplikasi AnkiDroid untuk digunakan sebagai salah satu pilihan lain media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea para peserta didik.
- c. Bagi peneliti, diharapkan aplikasi AnkiDroid dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peneliti atau calon pendidik untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu memuat bab I tentang pendahuluan, bab II tentang kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV tentang hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V tentang simpulan dan rekomendasi.

Pada bab I Pendahuluan, penulis memaparkan berkenaan latar belakang mengenai fenomena dan urgensi penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi berdasarkan penelitian ini.

Pada bab II Kajian Pustaka, penulis memaparkan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, kosakata, dan aplikasi AnkiDroid, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian ini.

Pada bab III Metode Penelitian, penulis memaparkan mengenai desain penelitian yang dipakai pada penelitian ini, tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, uji kelayakan data, dan teknik pengolahan data pada penelitian ini.

Pada bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, penulis memaparkan analisis data yang telah didapatkan dari hasil penelitian penggunaan aplikasi AnkiDroid sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Korea.

Pada bab V Simpulan dan Rekomendasi, penulis memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.