

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat atau sistematika penulisan, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2019, bahasa Korea berada di peringkat ke-17 sebagai bahasa asing yang paling banyak digunakan di dunia. Selain itu, terdapat 78 juta penutur bahasa Korea di seluruh dunia (Farizi:2019). Peningkatan ini tentunya terjadi karena daya tarik masyarakat terhadap lagu, drama, dan acara televisi Korea. Namun, di tengah-tengah antusiasme yang tinggi untuk mempelajari bahasa Korea sering kali membuat orang yang mempelajari bahasa Korea menemukan kendala untuk mempelajari kosakata. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan waktu dan kurangnya latihan mandiri (Rusmana:2023). Selain itu kosakata yang kurang familiar bagi pemelajar pun dapat menjadi salah satu penyebab terkendalanya pembelajaran bahasa Korea. Sedangkan, menurut pemaparan Chang dan Kusnadi (2018) saat memulai mempelajari bahasa asing dapat difokuskan pada penguasaan kosakata sederhana karena hal ini dianggap sebagai pendekatan yang dapat mempermudah pemelajar untuk memahami struktur kalimat dasar dengan tujuan meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Korea.

Kosakata merupakan salah satu komponen paling penting yang terdapat dalam bahasa. Tanpa adanya kosakata, akan sulit untuk mempelajari suatu bahasa. Apabila kita memiliki perbendaharaan kosakata yang cukup banyak, akan mudah bagi kita untuk mempelajari suatu bahasa. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Tim ESA dari Black Hill bahwa kosakata adalah salah satu kunci pemahaman (Erna, dalam Rusmana: 2023). Hal ini pun tentunya berlaku pada saat mempelajari bahasa Korea. Jika perbendaharaan kosakata yang dimiliki oleh pemelajar hanya sedikit, tentunya akan sulit bagi pemelajar untuk mengembangkan kemampuannya dalam mempelajari bahasa Korea. Magdalena dkk. (2021) pun mengungkapkan bahwa penguasaan dan

pemahaman kosakata bahasa Korea harus ditingkatkan agar memudahkan pelajar untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah pelajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Korea.

Media pembelajaran tentunya sangat berpengaruh dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran membantu pelajar lebih mudah untuk mempelajari sesuatu. Selain itu, media pembelajaran pun tidak hanya memudahkan pelajar, namun pihak pengajar pun akan merasa lebih terbantu dengan adanya media pembelajaran. Dengan kata lain, adanya media pembelajaran memudahkan kedua pihak baik pelajar dan pengajar dalam proses belajar mengajar.

Fungsi dari media pembelajaran itu sendiri selain sebagai alat bantu dalam pembelajaran, dapat juga digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber (pengajar), kepada penerima (pelajar). Hal ini pun sejalan dengan pendapat Iswari (2017) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pengajar untuk memberikan informasi kepada pelajar dalam proses pembelajaran. Namun, terkadang media pembelajaran yang diberikan oleh pengajar kurang menarik, sehingga fungsi dan tujuan dari media pembelajaran pun tidak dapat tercapai. Oleh karena itu, media pembelajaran harus bisa dibuat semenarik mungkin agar fungsi dan tujuannya dapat tercapai.

Silvia, dkk (2021) pun berpendapat apabila media pembelajaran yang disajikan menarik, hal itu akan membuat siswa senang saat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal yang sama pun berlaku dalam proses meningkatkan kosakata, dalam hal ini terdapat beberapa media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kosakata, seperti media *wordwall*. Menurut Silvia, dkk. (2021) *wordwall* merupakan kumpulan kosakata yang direkatkan pada dinding suatu kelas dan disusun secara terstruktur dan ditampilkan dengan huruf yang berukuran besar.

Media kedua adalah media *game*. Rahayu dan Riska (2018) menyatakan bahwa media *game* yang bersifat edukatif dapat membantu pelajar untuk menguasai kosakata sehingga dapat membantu *user* untuk mencapai

keterampilan berbahasa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Donmus bahwa media *game* edukatif telah meningkat dalam pembelajaran bahasa karena menjadikan pembelajaran bahasa menjadi hiburan (Rahayu dan Riska, 2018). Media selanjutnya adalah media kartu seperti kartu kata dan kartu gambar. Media kartu merupakan media pembelajaran cetak yang seringkali dipergunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Fungsi utama dari kartu-kartu tersebut adalah untuk memfasilitasi pemelajar dalam memperoleh pengetahuan secara lebih interaktif dan tidak hanya melalui penjelasan verbal yang disampaikan oleh pengajar dan materi bacaan resmi. Selain itu, penerapan media seperti kartu kata dan kartu gambar telah terbukti meningkatkan pemahaman pemelajar terhadap materi kosakata yang diajarkan, serta membantu pemelajar untuk memahami makna dari setiap kosakata dengan lebih efektif (Arsini dan Kristiantari:2022).

Kehadiran media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pemelajar serta membuat pemelajar terhindar dari rasa jenuh, sehingga pemelajar lebih mudah memahami materi pelajaran yang sudah disampaikan. Berdasarkan pemaparan di atas mengenai macam-macam media pembelajaran yang dapat meningkatkan kosakata, salah satunya terdapat kartu gambar. Kartu gambar memiliki berbagai jenis, salah satu dari jenis tersebut adalah *flashcard*.

Flashcard adalah sebuah media pembelajaran yang mudah untuk ditemui di dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan kosakata, dan sisi lainnya menampilkan obyek yang berbeda di setiap kartunya. Adapun kelebihan dari *flashcard* yaitu gambar yang terdapat pada *flashcard* lebih realistis dan menunjukkan inti atau poin dari apa yang ingin disampaikan daripada media verbal, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu serta pengamatan, memperjelas isu-isu dalam bidang apapun, serta harganya pun terbilang lebih murah dan lebih mudah untuk didapatkan (Hilmi dalam Nurdiniawti:2020). Selain itu, kelebihan *flashcard* pun terdapat dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa seperti mudah diingat, menyenangkan, tidak membosankan, menarik dan membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar. Selain kelebihan, terdapat kelemahan dalam media pembelajaran

flashcard, yaitu berfokus pada penggunaan indera penglihatan, terkadang terdapat gambar yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, serta ukurannya yang terbatas untuk kelompok besar (Hilmi dalam Nurdiniawati:2020). Selain itu, materi pada *flashcard* sangatlah terbatas, hal ini dikarenakan materi yang dikembangkan hanya berdasarkan kebutuhan saja (Trinata dan Dewi:2020).

Flashcard merupakan alat bantu proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut ditujukan untuk peningkatan penguasaan kosakata pemelajar. Pemelajar yang dapat menguasai kosakata dengan baik, dapat mendukung keterampilan dan kemampuannya dalam berbahasa. Selain itu, keuntungan mempelajari kosakata menggunakan media pembelajaran *flashcard* adalah pemelajar bisa langsung mendapatkan umpan balik apakah jawabannya benar atau salah, dan dapat mempelajari kosakata dengan lebih *simple* sehingga pembelajaran yang tengah dilakukan menjadi lebih mudah (Chang dan Kusnadi: 2018).

Penelitian ini mengacu pada referensi dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Adam Ramadhani & Farikh Marzuki Ammar dengan judul “Efektivitas Media Flashcard Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa SMK PEMUDA Krian” pada tahun 2023. oleh Muhammad Adam Ramadhani & Farikh Marzuki Ammar pada tahun 2023. Pada penelitian ini, peneliti menyoroti media pembelajaran yang digunakan kurang menarik karena selama pembelajaran kosakata, media yang digunakan hanya papan tulis. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard* dan menilai dampak media *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif-kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Kemudian, hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan dalam skor rata-rata yang semula 67,13 menjadi 87,18.

Kemudian, penelitian selanjutnya mengacu pada referensi dari “Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris” yang dilakukan oleh Eka Fitriyani & Putri Zulmi Nulanda pada tahun 2017. Pada

penelitian ini, peneliti menyoroti bahwa diperlukan perbaikan metode pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak dilakukan hanya dengan metode ceramah atau latihan soal. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan mengetahui perbedaan peningkatan kosakata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent pretest-posttest* dengan kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini adalah pada kelas eksperimen mendapatkan skor lebih tinggi yaitu 11,7895 sedangkan kelas kontrol mendapatkan skor 3,2500.

Penelitian lainnya yang menjadi referensi dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hirza Rahmayati dengan judul “Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Level A-1 dengan Menggunakan Permainan Kartu Kata dan Kartu Gambar” pada tahun 2022. Pada penelitian ini, peneliti menyoroti bahwa untuk mempelajari bahasa kedua dibutuhkan media pembelajaran yang membuat atmosfer pembelajaran menyenangkan dan antusias yang tinggi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui manfaat dari kartu kata dan kartu gambar pada pemelajar BIPA (level A-1) usia dewasa dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan menambah perbendaharaan kosakata bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah pemelajar sebelum menggunakan media kartu kata dan kartu gambar mendapatkan rata-rata nilai 58,75. Namun, setelah menggunakan media mendapatkan hasil 78,7 dengan kategori kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran kosakata.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis dari beberapa penelitian terdahulu, ada cukup banyak orang yang merasa kesulitan saat menghafal kosakata bahasa asing. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pemelajar saat mempelajari kosakata dalam bahasa asing dengan lebih mudah dan menarik. Media tersebut haruslah memudahkan pemelajar dan pengajar. Media yang cocok dengan kondisi seperti ini adalah media *flashcard*.

1.2 Rumusan Masalah

Penjabaran dari latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan pemelajar Prolifes Bahasa Korea B sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flashcard*?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pemelajar Prolifes Bahasa Korea B?
3. Bagaimana tanggapan pemelajar setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan pemelajar Prolifes Bahasa Korea B sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flashcard*.
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pemelajar Prolifes Bahasa Korea B.
3. Mengetahui tanggapan pemelajar setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai *flashcard* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Korea. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan *flashcard*.
2. Secara praktis
 - a. Bagi pelajar
Penelitian ini diharapkan dapat membantu para pelajar untuk menguasai kosakata dalam bahasa korea dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

b. Bagi pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para pengajar untuk lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran mengenai penguasaan kosakata Bahasa Korea dengan adanya bantuan media *flashcard* dan dapat menginspirasi sehingga lebih kreatif dalam menyuguhkan media pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal dan dapat dipraktikkan ketika menjadi guru di masa yang akan datang.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada struktur organisasi skripsi ini terdiri atas lima bab yang memuat Bab I membahas mengenai pendahuluan, Bab II membahas mengenai kajian pustaka, Bab III membahas mengenai metode penelitian, Bab IV membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan, dan Bab V membahas mengenai simpulan dan rekomendasi. Struktur organisasi skripsi ini diharapkan dapat membantu dan menjadi pedoman dalam penulisan karya ini agar lebih teratur dan terarah. Berikut struktur organisasi skripsi yang terbagi atas beberapa bab:

BAB I Pendahuluan berisi tentang: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka membahas: pengertian kosakata, klasifikasi kelas kata, penguasaan kosakata, pengertian media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, pengertian *flashcard*, kelebihan dan kekurangan *flashcard*, pengajaran kosakata menggunakan *flashcard*, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III Metode Penelitian berisi tentang: desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, uji kelayakan instrument, dan teknik pengolahan data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan membahas mengenai: deskripsi kegiatan penelitian, deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test*, hasil analisis data yang telah diolah. Selain itu, pada bab ini pun memaparkan hasil dari analisis data *pre-*

test dan *post-test*, uji validitas *post-test*, nilai gain, uji hipotesis, dan uji normalitas.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi berisi tentang: kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran *flashcard*. Selain itu, pada bab ini pun membahas rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.