

**PENGARUH APLIKASI BERBASIS *MOBILE LEARNING*
FUN EASY LEARN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KOSAKATA BAHASA KOREA PADA PELAJAR TINGKAT DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana



oleh:

Qori Miranti
NIM 1903224

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA KOREA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGARUH APLIKASI BERBASIS *MOBILE LEARNING*
FUN EASY LEARN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KOSAKATA BAHASA KOREA PADA PELAJAR TINGKAT DASAR**

Oleh
Qori Miranti

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

© Qori Miranti 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Qori Miranti
NIM 1903224

**PENGARUH APLIKASI BERBASIS *MOBILE LEARNING*
FUN EASY LEARN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KOSAKATA BAHASA KOREA PADA PELAJAR TINGKAT DASAR**

disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I,



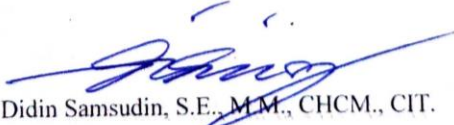
Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.
NIP. 920160119760228101

Dosen Pembimbing II,



Asma Azizah, S.S., M.A.
NIP. 920190219921231201

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea
FPBS UPI



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.
NIP. 920160119760228101

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

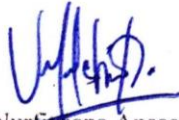
QORI MIRANTI

NIM 1903224

**PENGARUH APLIKASI BERBASIS *MOBILE LEARNING*
FUN EASY LEARN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KOSAKATA BAHASA KOREA PADA PELAJAR TINGKAT DASAR**

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Velayeti Nurhidiana Ansas, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920160119890610201

Penguji II



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

NIP. 920200419940207101

Penguji III

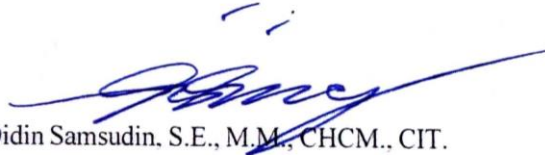


Ashanti Widyana, S.Hum., M.A.

NIP. 920200419940427201

Mengetahui,

Ketua Progam 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 berjudul **“Pengaruh Aplikasi Berbasis *Mobile Learning* Fun Easy Learn Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Korea Pada Pelajar Tingkat Dasar”** berikut seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang merujuk pada Permendiknas no.17 tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi dan tidak akan menyangkut pihak lain jika di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

Qori Miranti

NIM 1903224

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh Aplikasi Berbasis *Mobile Learning* Fun Easy Learn Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Korea Pada Pelajar Tingkat Dasar”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Korea, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis sepenuhnya menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis memohon maaf atas kekurangan atau kesalahan yang ada. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyusun karya ilmiah yang lebih baik lagi kedepannya.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak baik para pembaca, pelajar bahasa Korea dan pengajar bahasa Korea. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan semangat, bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

Qori Miranti

NIM 1903224

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh Aplikasi Berbasis *Mobile Learning* Fun Easy Learn Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Korea Pada Pelajar Tingkat Dasar”.

Dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak penulis rasakan hingga terselesaikannya skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri, Qori Miranti, yang telah melakukan usaha terbaik untuk menyelesaikan skripsi ini, dan kepada orang tua saya yaitu, ibu Rita dan ayah Junaidi yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan, motivasi, dan doa.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia, beserta para Wakil Rektor dan jajarannya;
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Tri Indri Hardini, M.Pd., selaku Dekan FPBS, beserta para Wakil Dekan dan jajarannya;
3. Bapak Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu serta arahnya sehingga terselesaikannya skripsi ini;
4. Ibu Risa Triarisanti, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Korea;
5. Ibu Asma Azizah, S.S., M.A., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing II juga validator abstrak bahasa Korea pada skripsi ini, yang dengan sabar memberikan ilmu, masukan, dan dukungan kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini;
6. Ibu Ashanti Widyana, S.Hum, M.A., selaku Dosen Pembimbing Kemahasiswaan;
7. Ibu Jayanti Megasari S.S., M.A., selaku validator ahli yang telah memvalidasi instrumen soal penelitian;

8. Ibu Velayeti Nurfitriana Ansas, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli yang telah memvalidasi instrumen angket tanggapan pelajar;
9. Bapak Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd., selaku validator abstrak bahasa Inggris pada penelitian skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Korea, Universitas Pendidikan Indonesia;
11. Sdri. Teja Mustika, S.Ak., dan Sdr. Asep Ahmad Suja'i, M.Pd., selaku staf akademik Program Studi Pendidikan Bahasa Korea yang telah membantu dalam mengurus administrasi yang dibutuhkan penulis;
12. Sahabat - sahabat saya dari *circle* "Angel", Nurli, Rosy, Isabelle, Anna, Najmi, Lola, Andini. Kemudian *circle* "Pernah Sekelas", Valerie, Rosy, Aqilah, Apih, yang selalu ada bersama, baik dalam suka maupun duka;
13. Teman-teman Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2019 yang sudah kebersamai perjalanan kuliah;
14. Mahasiswa/i Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2023 selaku responden penelitian yang membantu terselesaikannya peneliti ini;
15. TWICE, yang merupakan motivasi awal saya pertama kali dalam mempelajari bahasa Korea, serta yang memberikan kembali motivasi untuk belajar bahasa Korea saat saya sedang merasa jenuh dalam mempelajari bahasa Korea;
16. Genshin Impact, yang selalu menemani perjalanan skripsi saya dari awal hingga akhir dan membuat saya tetap waras.

ABSTRAK

Dalam mempelajari bahasa Korea salah satu kesulitan yang dialami pelajar adalah kurangnya penguasaan kosakata. Pada masa kini, sudah ada aplikasi berbasis *mobile learning* untuk belajar bahasa secara mandiri, salah satunya adalah aplikasi Fun Easy Learn. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti efektivitas penggunaan aplikasi Fun Easy Learn untuk meningkatkan pemahaman kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea pada pelajar tingkat dasar. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah 43 orang Mahasiswa/i tingkat dasar, Program Studi Pendidikan Bahasa Korea, Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan *treatment* berupa penggunaan aplikasi Fun Easy Learn, hal tersebut dapat dilihat dari nilai *mean pre-test* sebesar 82,86, meningkat menjadi 94,44 pada *post-test*. Kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji-T, didapatkan hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan 1%, ($4,411 > 2,018$ dan $2,698$), maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan aplikasi Fun Easy Learn. Pelajar juga memberikan respon yang positif terhadap penggunaan aplikasi Fun Easy Learn, pelajar merasa materi yang diberikan di dalam aplikasi mudah untuk dipahami, materi diberikan dengan baik dan jelas, juga penggunaanya membantu untuk mempelajari, mengingat, dan meningkatkan pemahaman kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea. Hal ini membuktikan bahwa penerapan aplikasi Fun Easy Learn sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan pelajar dalam pemahaman kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.

Kata Kunci: Aplikasi Fun Easy Learn, *Mobile Learning*, Media Pembelajaran, Pemahaman Kosakata.

ABSTRACT

One of the difficulties in learning Korean is a lack of vocabulary mastery. Nowadays, there are mobile learning-based applications for learning languages independently, one of them is the Fun Easy Learn. This research examine the effect of using the Fun Easy Learn to improve the understanding of the vocabulary of body parts in Korean for learners in basic level. The method used is quasi experimental with a one group pretest-posttest design. The sample in this research consist of 43 students in beginner level in Korean Language Education Study Program, Universitas Pendidikan Indonesia. The research results showed that there was an improvement after treatment in the form of using the Fun Easy Learn. This can be seen from the mean pre-test value of 82.86, increasing to 94.44 in the post-test. Then a hypothesis test was carried out using the T-Test, the results obtained were $t\text{-count} > t\text{-table}$ at a significance level of 5% and 1%, ($4.411 > 2.018$ and 2.698), therefore the null hypothesis is rejected and the working hypothesis is accepted, which means that there is a significant increase after being given treatment. Learners also gave a positive response to the use of the Fun Easy Learn, they express that the materials provided in the application was easy to understand, provided well and clearly, helped to learn, remember, and increase the vocabulary. This proves the use of the Fun Easy Learn as a learning media is effective in improving learners abilities in mastering the vocabulary of human body parts in Korean.

Keywords: Fun Easy Learn, Learning Media, Mobile Learning, Vocabulary Comprehension.

초록

한국어 학습의 어려움 중 하나는 어휘 숙달의 부족한 것이다. 요즘에는 독립적으로 언어를 학습하기 위한 모바일 학습 기반 애플리케이션이 있는데, 그 중 하나가 어휘 학습을 위한 Fun Easy Learn 이다. 이 연구는 Fun Easy Learn 을 사용하여 한국어 초급 학습자들의 한국어 인체 부위 어휘 이해도를 향상시키는 효과를 조사하는 데 목적이 있다. 사용된 방법은 "one group pre-test-post-test" 설계를 사용한 "quasi experimental"다. 이 연구의 대상은 Universitas Pendidikan Indonesia 한국어 교육과의 초급 학생 43 명이였다. 연구 결과에 따르면 Fun Easy Learn 을 사용한 후에 점수를 개선된 것으로 나타났다. 이는 평균 *pre-test* 에 값인 82.86 에 확인할 수 있으며, *post-test* 에는 94.44 로 증가한다. 그런 다음 T-검정을 사용하여 가설 검정을 수행한 결과, 유의 수준 5%와 1%에서 *t-count* > *t*-표가 도출되었다($4.411 > 2.018$ 및 2.698), 따라서 귀무가설이 기각되고 작업 가설이 받아들여지는데, 이는 학습을 받은 후 상당한 증가가 있음을 의미한다. 학습자들도 Fun Easy Learn 의 사용에 긍정적인 반응을 보였다. 학습자들은 애플리케이션에서 제공된 자료가 이해하기 쉬웠고, 명확하게 제공되었으며, 한국어로 된 인체 부위 어휘에 대한 학습, 암기 및 이해도를 향상시키는 데 도움이 되었다고 말한다. 이는 Fun Easy Learn 을 학습 매체로 사용하는 것이 학습자들이 한국어에 인체 부위의 어휘를 이해하는 능력을 향상시키는 데 효과적이라는 것을 증명한다.

키워드: Fun Easy Learn, 미디어 학습, 모바일 학습, 어휘 이해력.

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	vii
초록.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kosakata.....	9
2.1.1 Pengertian Kosakata.....	9
2.1.2 Klasifikasi Kelas Kata dalam Bahasa Korea.....	10
2.1.3 Kosakata Bagian Tubuh Manusia	14
2.1.4 Penguasaan Kosakata	14
2.1.5 Pengajaran Kosakata Bahasa Korea.....	16

2.2	Media Pembelajaran.....	18
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2.2.2	Macam-macam Media Pembelajaran.....	19
2.2.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	20
2.2.4	Manfaat Media Pembelajaran	21
2.3	<i>Mobile Learning</i>	21
2.3.1	Pengertian <i>Mobile Learning</i>	21
2.3.2	Perangkat Pendukung <i>Mobile Learning</i>	22
2.3.3	Fungsi dan Manfaat <i>Mobile Learning</i>	23
2.3.4	Kelebihan dan Kekurangan <i>Mobile Learning</i>	24
2.4	Aplikasi Fun Easy Learn.....	25
2.4.1	Penjelasan Aplikasi Fun Easy Learn.....	25
2.4.2	Fitur Aplikasi Fun Easy Learn	26
2.4.3	Cara Kerja Aplikasi Fun Easy Learn	26
2.4.4	Keunggulan Aplikasi Fun Easy Learn	33
2.5	Penelitian Terdahulu	33
2.6	Kerangka Berpikir.....	42
2.7	Hipotesis.....	44
BAB III	METODE PENELITIAN	45
3.1	Desain Penelitian.....	45
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	46
3.3	Populasi dan Sampel	46
3.4	Instrumen Penelitian.....	47
3.4.1	Tes	48
3.4.2	Angket.....	50
3.5	Prosedur Penelitian.....	52

3.5.1	Tahap Persiapan	53
3.5.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	53
3.5.3	Tahap Akhir	55
3.6	Uji Kelayakan Instrumen	56
3.6.1	Analisis Butir Soal	56
3.6.2	Uji Validitas	58
3.6.3	Uji Realiabilitas Instrumen	60
3.7	Teknik Pengolahan Data	61
3.8	Teknik Pengolahan Angket	63
BAB IV	TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
4.1	Temuan Penelitian	65
4.1.1	Analisis Perhitungan data <i>Pre-test</i>	65
4.1.2	Analisis Perhitungan data <i>Post-test</i>	67
4.1.3	Analisis Perhitungan Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	69
4.2	Tingkat Signifikansi Kemampuan Pelajar	70
4.2.1	Uji Normalitas	70
4.2.2	Uji Hipotesis	71
4.2.3	Pembahasan Data dan Hasil Analisis <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	72
4.3	Tanggapan Pelajar Tingkat Dasar Mengenai Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Dalam Proses Pembelajaran Kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea	76
4.3.1	Kesulitan dan Cara Alternatif Mempelajari Kosakata Bagian Tubuh Manusia Dalam Bahasa Korea	76
4.3.2	Fitur dan Materi Kosakata Bagian Tubuh Manusia Dalam Bahasa Korea Pada Aplikasi Fun Easy Learn	78
4.3.3.	Penerapan aplikasi Fun Easy Learn untuk mempelajari kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea	84

4.4	Pembahasan Tanggapan Pelajar Terhadap Aplikasi Fun Easy Learn ..	88
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	90
5.1	Simpulan	90
5.2	Implikasi.....	91
5.3	Saran.....	92
	DAFTAR PUSTAKA.....	94
	LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Penelitian Terdahulu Efektivitas Penggunaan Aplikasi Dalam Pembelajaran Kosakata	33
Tabel 2. 2 Matriks Penelitian Terdahulu Pemanfaatan Media Pembelajaran	37
Tabel 2. 3 Matriks Penelitian Terdahulu Efektivitas Penggunaan Mobile Learning Dalam Pembelajaran Bahasa.....	38
Tabel 3. 1 Kisi-kisi soal pre-test dan post-test	48
Tabel 3. 2 Kategori Penilaian Arikunto.....	50
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Kuesioner Penelitian	50
Tabel 3. 4 Prosedur Penelitian.....	52
Tabel 3. 5 Pertemuan Ke-1, Pre-Test dan Pengenalan Aplikasi Fun Easy Learn	53
Tabel 3. 6 Pertemuan Ke-2, Post-Test dan Angket Kuesioner.....	55
Tabel 3. 7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	57
Tabel 3. 8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Piloting	57
Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Korelasi Product Moment	58
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Soal Piloting	58
Tabel 3. 11 Tingkat Reliabilitas berdasarkan Nilai Alpha	60
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Soal Piloting	60
Tabel 3. 13 Klasifikasi Persentase Angket	64
Tabel 4. 1 Nilai Tes Awal (pre-test).....	65
Tabel 4. 2 Nilai Tes Akhir (post-test).....	68
Tabel 4. 3 Nilai Gain	69
Tabel 4. 4 Uji Normalitas Data	70
Tabel 4. 5 Uji-t	71
Tabel 4. 6 Angket 1: Saya mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.....	76
Tabel 4. 7 Angket 2: Saya membutuhkan cara untuk mempermudah pembelajaran kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.....	77
Tabel 4. 8 Angket 3: Saya pernah menggunakan aplikasi pembelajaran online untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.....	77

Tabel 4. 9 Angket 4: Saya pernah menggunakan aplikasi Fun Easy Learn untuk membantu saya dalam mempelajari kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.....	78
Tabel 4. 10 Angket 5: Materi kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea pada aplikasi Fun Easy Learn mudah dipahami.....	78
Tabel 4. 11 Angket 6: Materi kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea pada aplikasi Fun Easy Learn diberikan dengan baik dan jelas.....	79
Tabel 4. 12 Angket 7: Aplikasi Fun Easy Learn memiliki tampilan dan fitur yang mudah digunakan.	79
Tabel 4. 13 Angket 8: Aplikasi Fun Easy Learn memiliki tampilan dan fitur yang menarik.....	80
Tabel 4. 14 Angket 9: Fitur latihan yang berbentuk game pilih kata dalam aplikasi Fun Easy Learn mudah untuk dipahami, dimainkan dan dinikmati.....	80
Tabel 4. 15 Angket 10: Fitur latihan yang berbentuk game dengarkan dan pilih dalam aplikasi Fun Easy Learn mudah untuk dipahami, dimainkan dan dinikmati.	81
Tabel 4. 16 Angket 11: Fitur latihan yang berbentuk game cari gambar dalam aplikasi Fun Easy Learn mudah untuk dipahami, dimainkan dan dinikmati.	81
Tabel 4. 17 Angket 12: Fitur latihan yang berbentuk game cocokan kata dalam aplikasi Fun Easy Learn mudah untuk dipahami, dimainkan dan dinikmati.	82
Tabel 4. 18 Angket 13: Fitur latihan yang berbentuk game tuliskan kata dalam aplikasi Fun Easy Learn mudah untuk dipahami, dimainkan dan dinikmati.	82
Tabel 4. 19 Angket 14: Fitur latihan yang berbentuk game dengarkan dan tulis dalam aplikasi Fun Easy Learn mudah untuk dipahami, dimainkan dan dinikmati.	83
Tabel 4. 20 Angket 15: Fitur latihan yang berbentuk game campuran dalam aplikasi Fun Easy Learn mudah untuk dipahami, dimainkan dan dinikmati.	83
Tabel 4. 21 Angket 16: Saya merasa penggunaan aplikasi Fun Easy Learn dapat mengefektifkan waktu pembelajaran kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.....	84
Tabel 4. 22 Angket 17: Saya setuju bahwa aplikasi Fun Easy Learn mempermudah pembelajaran kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.	84

Tabel 4. 23 Angket 18: Penggunaan aplikasi Fun Easy Learn dapat membantu saya dalam mempelajari kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.	85
Tabel 4. 24 Angket 19: Penggunaan aplikasi Fun Easy Learn dapat membantu saya dalam mengingat kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.	85
Tabel 4. 25 Angket 20: Penggunaan aplikasi Fun Easy Learn dapat membantu saya dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.	86
Tabel 4. 26 Angket 21: Menurut saya aplikasi Fun Easy Learn dapat dijadikan sebagai salah satu cara alternatif dalam mempelajari kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.....	86
Tabel 4. 27 Angket 22: Menurut saya aplikasi Fun Easy Learn dapat dijadikan sebagai salah satu cara alternatif untuk membantu mengingat kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.....	87
Tabel 4. 28 Angket 23: Menurut saya aplikasi Fun Easy Learn dapat dijadikan sebagai salah satu cara alternatif dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bagian tubuh Manusia dalam bahasa Korea.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Instrumen Penelitian Tes	97
Lampiran 2. Validasi Instrumen Kuesioner	98
Lampiran 3. Validasi Abstrak Bahasa Korea	99
Lampiran 4. Validasi Abstrak Bahasa Inggris	101
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	103
Lampiran 6. Instrumen Tes	107
Lampiran 7. Nilai Tes Piloting	115
Lampiran 8. Uji Butir Soal Tes Piloting.....	116
Lampiran 9. Uji Validitas Soal Tes Piloting	116
Lampiran 10. Uji Reliabilitas Soal Tes Piloting.....	117
Lampiran 11. Data Pre-Test dan Post-Test	117
Lampiran 12. Uji Butir Soal	121
Lampiran 13. Uji Validitas Pre-Test dan Post-Test	123
Lampiran 14. Uji Reliabilitas Pre-Test dan Post-Test.....	130
Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas Instrumen Tes	131
Lampiran 16. Hasil Uji t-hitung Instrumen Tes	131
Lampiran 17. Kisi – Kisi dan Soal Kuesioner.....	132
Lampiran 18. Tampilan Aplikasi Fun Easy Learn	134
Lampiran 19. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal Fun Easy Learn	27
Gambar 2. 2 Ikon Topik dan Sub Topik.....	28
Gambar 2. 3 Pemberian Materi Kosakata.....	28
Gambar 2. 4 Kuis Pilih Kata.....	29
Gambar 2. 5 Kuis Dengarkan dan Pilih.....	29
Gambar 2. 6 Kuis Cari Gambar	30
Gambar 2. 7 Kuis Cocokan Kata	30
Gambar 2. 8 Kuis Tuliskan Kata	31
Gambar 2. 9 Kuis Dengarkan dan Tulis	31
Gambar 2. 10 Kuis Genre Campuran	32
Gambar 2. 11 Kuis Genre Campuran	32
Gambar 2. 12 Kerangka Berpikir Penguasaan Kosakata Melalui Penerapan Aplikasi Fun Easy Learn.....	42
Gambar 3. 1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	45

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (Dr. Jalal, Ed.; 1st ed.). CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alipraja, A. R. (2017). *Pemanfaatan aplikasi fun easy learn berbasis mobile learning untuk meningkatkan penguasaan kosakata (vocabulary) bahasa inggris*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ali, S. & Khaeruddin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Makassar : Badan Penerbit UNM
- Ardia, V. (2014). Drama korea dan budaya populer. *Jurnal Komunikasi*, 2(3).
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (1st ed.). Paragonatama Jaya.
- Cabana, L. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata melalui crossword puzzle pada peserta didik kelas vii c smp negeri 3 demak semester genap tahun pelajaran 2019/2020. *ORBITH*, 16(3), 161–170.
- Cho, H.-Y. (2008). 외국인을 위한 한국어 교재 연구. *Studies in Foreign Language Education*, 22(1), 181–202.
- Cindrakasih, R. R. (2021). Dinamika globalisasi budaya korea di indonesia dan pola konsumsi remaja “korea wave” di media sosial instagram. *Jurnal Public Relations-JPR*, 2(1).
- Dewi, I. M. R. (2020). Penggunaan *mobile learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik sekolah menengah atas. *EDUTECH*, 19(2).
- Eliana, N. (2020). Analisis kemampuan menulis kosakata bahasa indonesia siswa kelas iii. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Gunawan, R.A.P. (2022). *Kajian Kontrastif Fonetik Bahasa Indonesia Dan Bahasa Korea Serta Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Menyimak BIPA I*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hanggoro, A.Z. (2023). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi LINGORY Dalam Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Korea (문법)*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hardani, et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (1st ed.). CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.

- Hardiansyah, W., Muhammad, T. & Iva, N. (2024). Efektifitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Sampat” Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 2 Keker. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol 9, 412 – 418
- Hartiansyah, W. (2020). *Keefektifan strategi quick on the draw untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa korea dalam keterampilan membaca*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Herianti, Soe’oed, R., & Hudiyono Yusak. (2022). Efektivitas penerapan aplikasi google classroom dalam pembelajaran bahasa indonesia bagi siswa smk negeri di samarinda. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 235–246.
- Hidayati, I. D., & Aslam. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2).
- Institut Nasional Bahasa Korea di bawah Kementerian Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata Republik Korea. (2022). Korean Language and Other International Standards for Language Proficiency (CEFR, ACTFL, and WIDA). Tersedia : [file:///C:/Users/asus/Downloads/Comparison+between+the+Standard+Curriculum+for+Korean+Language+and+Other+International+Standards+for+Language+Proficiency%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/asus/Downloads/Comparison+between+the+Standard+Curriculum+for+Korean+Language+and+Other+International+Standards+for+Language+Proficiency%20(1).pdf). [28 Januari 2025]
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2).
- Jannah, A. A. S. M., Ifianti, T., & Indah, C. H. R. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi lingodeer pada peningkatan kemampuan kosakata siswa kelas delapan smp islam malang. *Bahasa Dan Sastra Dalam Platform Merdeka Belajar*, 2(1), 386–395.
- Ko, Y.-K., & Koo, B. (2018). *우리말 문법론* (1st ed.). Jipmoondang Publishing Co.
- Kuncoro, A. (2017). Korelasi penguasaan kosakata dengan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa inggris. *Jurnal SAP*, 1(3).

- Manik, S., Sidabutar, R., Hartati, R., & Kogalimbal. (2022). Pendampingan dan penggunaan aplikasi hellotalk dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas xii smk jambi medan. *JAM: Jurnal Adimas Maduma*, 1(1).
- Maulidiani, R. (2020). *Efektivitas aplikasi duolingo dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa korea sehari-hari*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Meladina, Fairatul H. D., Annisa D. (2021). PENGENALAN KOSA KATA BAGIAN TUBUH MANUSIA DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Empowering Society Journal*. Vol.2, 43-49.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1).
- Nasution, A., Siddik, M., & Manurung, N. (2021). Efektivitas *mobile learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada sekolah menengah kejuruan. *Journal of Science and Social Research*, 4(1), 1–5.
- Ninghardjanti, P., Dirgatama, C. H. A., & Wirawan, A. W. (2020). *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. CV. Pena Persada.
- Oh, M.-J. (2004). 한국어 교육용 어휘 교재 개발 연구 (a study on developing korean vocabulary textbook for foreigner). *Journal of Korean Language Education*, 15(3).
- Qoyimah, N. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi vn pada pembelajaran bahasa indonesia smp. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 5(2).
- Riinawati. (2021). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Thema Publishing.
- Sarajwati, M. K. A. (2020). *Fenomena korean wave di indonesia*. Egsaugm. <https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/09/30/fenomena-korean-wave-di-indonesia/>
- Selviana, Y., et al. (2020). Hubungan antara penguasaan kosakata dengan kemampuan menyimak bahasa jerman siswa kelas xi bahasa. *INTERFERENCE: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 148–152.
- Sinaga, T. M. S., et al. (2023). The effect of rosetta stone application on students' vocabulary mastery in the eleventh grade at sman 1 barusjahe. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2).

- Soesana, A., et al. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi pendidikan*. PT RajaGrafindo.
- Suryadi, D. (2019). *Media Pembelajaran*. Ringkasan Modul. UPI Bandung : Tidak diterbitkan.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tarigan, H. G. (1994). *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Angkasa.
- Warsita, B. (2010). *Mobile learning* sebagai model pembelajaran yang efektif dan inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1).
- Websis Solusi Indonesia. (2018). *7 manfaat mobile learning*. Websis.Co.Id. <https://websis.co.id/7-manfaat-mobile-learning/>
- Zaid, L.N. & Mulya, P. (2024). DASAR – DASAR FONETIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*. Vol 2, 78 – 91
- 한국어 교육과정 개정안. Tersedia : [file:///C:/Users/asus/Downloads/%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%96%B4%EA%B5%90%EC%9C%A1%EA%B3%BC%EC%A0%95%EA%B0%9C%EC%A0%95\(%EC%95%88\).pdf](file:///C:/Users/asus/Downloads/%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%96%B4%EA%B5%90%EC%9C%A1%EA%B3%BC%EC%A0%95%EA%B0%9C%EC%A0%95(%EC%95%88).pdf). [28 Januari 2025]