

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas hal-hal yang melatar belakangi penelitian, seperti fenomena, urgensi, metode yang akan digunakan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, dan struktur organisasi penelitian. Pada bab ini juga akan menjelaskan mengenai topik yang akan diteliti.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Minat belajar bahasa Korea di kalangan masyarakat telah meningkat. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang diutarakan oleh Putri (2024) yaitu perkembangan bahasa Korea di Indonesia mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan oleh K-Drama, K-Pop, film-film populer Korea, kecantikan, mode, teknologi, dan sosial media. Para pemelajar bahasa Korea sering kali menghadapi kesulitan saat pembelajaran. Salah satunya seperti kesulitan dalam pembelajaran menghafal kosakata. Seperti yang dikemukakan oleh Maharani (2019) yang melakukan penelitian pada pemelajar bahasa Korea dewasa menyimpulkan bahwa faktor usia dan motivasi membuat pemerolehan kosakata pada pelajar dewasa menjadi sulit.

Pada setiap pembelajaran bahasa, kosakata merupakan topik yang paling dasar dan juga penting. Ramadhani (2022) mengemukakan bahwa seberapa mahir seseorang dalam berbahasa asing ditentukan oleh kosakata, akan tetapi kekurangan perbendaharaan kosakata adalah kendala paling sering dalam berbahasa asing. Oleh karena itu, para pemelajar bahasa Korea pemula memiliki tantangan dalam mempelajari dan menghafal kosakata bahasa Korea.

Pada pembelajaran bahasa Korea ada empat keterampilan yang digunakan saat pembelajaran, di antaranya ialah pembelajaran menyimak, membaca, menulis dan berbicara. pada setiap pembelajaran keterampilan ini memerlukan kosakata baru untuk digunakan. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hartiansyah (2020), mempelajari kata baru melalui mendengarkan atau membaca kata-kata baru, kemudian memahami kata-kata dengan memperoleh kosakata baru, memahami kata

dan artinya, dan memahami bagaimana kata-kata berhubungan dengan ide-ide yang diawali oleh kata-kata tersebut.

Bagi pemelajar pemula, menghafal kosakata bahasa Korea bisa menjadi tantangan karena adanya perbedaan sistem penulisan, pengucapan dan padanan kata yang berbeda dengan Bahasa Indonesia. Para pemula juga sering kali merasa kewalahan dengan jumlah kosakata yang perlu dikuasai, karena ada banyak kata yang digunakan untuk menyebutkan hal yang sama namun dalam situasi atau tingkatan formalitas yang berbeda. Sebagai contoh disebutkan oleh Hanani (2022) bahwa ada kata benda untuk memberikan penghormatan seperti *jinji* (진지), *cia* (치아), *yakju* (약주), *daek* (택), *gyesi* (계시), *jadang* (자당), *gachin* (가친), *hamssi* (함씨) dan *gogyeon* (고견), yang di mana kata tersebut merupakan honorifik dari *bab* (밥), *i* (이), *sul* (술), *jib* (집), *dongsaeng* (동생), *eomeoni* (어머니), *abeoji* (아버지), *jokha* (조카) dan *euigyeon* (의견) memiliki arti yang sama.

Selain itu tantangan lainnya adalah banyaknya kosakata yang memiliki ejaan yang serupa namun memiliki arti yang berbeda. Kata-kata yang ditulis sama namun memiliki makna yang berbeda ini disebut dengan homograf (Kushartanti dkk., 2005). Contohnya disebutkan dalam penelitian Fakhira (2022), kata 배 (bae) dapat diartikan menjadi pir, perut, dan kapal. Dengan demikian para pemelajar pemula membutuhkan latihan keterampilan dan juga menghafal kosakata beserta artinya dalam Bahasa Indonesia.

Kosakata merupakan salah satu elemen paling dasar dalam berkomunikasi, dikarenakan apabila seseorang kurang dalam penguasaan kosakata, maka akan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide dan memahami informasi secara efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hotimah (2010) mengemukakan bahwa salah satu kemampuan utama berkomunikasi adalah kosakata. Sejalan juga dengan pendapat Tarigan (1993) bahwa peningkatan keterampilan berbahasa sejalan dengan bertambahnya jumlah kuantitas dan kualitas kosakata yang dikuasai (dalam Markus dkk., 2017). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata adalah hal dasar untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa.

Pembelajaran melalui media buku yang monoton tidak dapat meningkatkan minat dan pemahaman para pemelajar. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam

media pembelajaran yang dapat menarik perhatian pemelajar dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami.

Perkembangan teknologi masa kini memungkinkan media pembelajaran dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan alternatif dalam pembelajaran bahasa. Harsiwi (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting sebagai perantara dalam penyampaian materi yang krusial. Sadiman menjelaskan bahwa jenis media yang biasa dipakai dalam proses belajar adalah media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media audio visual (dalam Sri, 2008).

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran yang sering digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata. *Flashcard* adalah permainan menggunakan kartu yang sering dijumpai dan digunakan untuk media pembelajaran. Media *flashcard* termasuk jenis media visual yang menampilkan gambar yang dilengkapi dengan kata-kata dalam bentuk kartu yang dapat dilihat (Nurhasanah, 2021). *Flashcard* ini beragam jenisnya serta memiliki berbagai cara untuk memainkannya. Hotimah (2010) menjelaskan bahwa *flashcard* adalah salah satu jenis media edukatif berbentuk kartu yang memuat gambar dan kata, dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, media ini juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan berbagai aspek seperti memperkuat daya ingat, mendorong kemandirian, serta meningkatkan jumlah kosakata.

Penelitian mengenai pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berupa *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa telah beberapa kali dilakukan. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *flashcard* sebagai media pembelajaran secara efektif dapat mendukung pengembangan keterampilan berbahasa siswa dengan manfaat yang beragam. Penelitian yang dilakukan oleh Hamidah dkk. (2023) menyatakan bahwa *flashcard* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman materi pada pembelajaran kosakata profesi, sementara pada penelitian Ramadhani (2022) mengungkapkan bahwa media ini secara signifikan meningkatkan nilai rata-rata siswa, dari 57,73 pada *pretest* menjadi 87,20 pada *post test*. Adapun dalam konteks pembelajaran bahasa Korea, Prasetya (2023) merekomendasikan *flashcard* untuk kosakata Hanja, membuktikan bahwa media ini relevan untuk bahasa dengan sistem tulisan kompleks. Hasan

(2023) menambahkan dalam penelitiannya bahwa dimensi lokalitas budaya melalui *flashcard* berbasis budaya lokal, yang terbukti efektif dalam membantu siswa belajar membaca serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, Safitri dan Sundi (2024) menekankan bahwa *flashcard* dapat membantu peserta didik menggambarkan kata-kata baru secara visual dan memperkuat daya ingat melalui pengulangan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar, serta memiliki fleksibilitas dalam penerapannya di berbagai situasi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Hasan (2023) serta Safitri dan Sundi (2024) di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.

Adapun penelitian mengenai proses pembuatan media pembelajaran *flashcard* yang dilakukan oleh Oktavia, dkk. (2024) mengungkapkan bahwa pada tahapan perancangan, peneliti membuat Garis Besar Program Media (GPBM) dan membuat desain pada Canva. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hotimah (2024), yang menyebutkan bahwa pada tahap desain langkah-langkah yang perlu dilakukan meliputi penentuan tema dan sub tema yang relevan dengan materi ajar, serta pemanfaatan aplikasi Canva untuk proses mendesain media pembelajaran.

Sehingga hal ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan *flashcard* inovatif untuk menjadi media pembelajaran bahasa interaktif. Dengan demikian media pembelajaran berupa *flashcard* dapat menjadi pilihan untuk pembelajaran kosakata bahasa Korea. Sehingga para pemelajar dapat menghafal kosakata bahasa Korea dengan cara yang lebih menyenangkan menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif ini.

Namun saat ini media pembelajaran berupa *flashcard* bahasa Korea untuk pemelajar di Indonesia masih belum beragam. Terutama permainan *flashcard* interaktif dengan cara menyambungkan suku kata ke kosakata bahasa Korea. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa *flashcard* sambung suku kata interaktif yang dapat digunakan untuk alat bantu pendukung pembelajaran kosakata bahasa Korea. Penggunaan media pembelajaran interaktif berupa *flashcard* ini dapat membantu para pemelajar bahasa

Korea belajar dengan permainan kartu yang menyenangkan untuk pengulangan atau menghafal kosakata bahasa Korea.

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan, ada perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini. Persamaannya ialah penggunaan model pembuatan media pembelajaran yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, implementation, dan Evaluation*). Perancangan *flashcard* ini juga akan menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan desain. Adapun perbedaannya dengan penelitian terdahulu ialah konsep permainan media pembelajaran *flashcard* yang dibuat berupa permainan sambung suku kata ke kosakata bahasa Korea. Sedangkan dari segi tata cara penggunaan *flashcard* pada penelitian Prasetya (2023) disebutkan bahwa tata cara penggunaan *flashcard* dilakukan dengan cara angkat dan perlihatkan bagian depan kartu (bergambar) kepada lawan atau diri sendiri, lalu ucapkan salah satu kosakata yang terdapat pada tabel di bagian belakang kartu, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada permainan penyusunan suku kata menjadi kosakata bahasa Korea.

Flashcard ini akan berisikan suku kata dalam bahasa Korea, para pemelajar atau pemain nantinya harus menyusun suku kata tersebut menjadi satu kosakata bahasa Korea yang tertera pada kamus bahasa Korea. *Flashcard* ini nantinya akan dilengkapi dengan buku saku yang berisikan tata cara permainan dan berbagai kosa kata yang dapat dirangkai.

Media pembelajaran berupa *flashcard* sambung suku kata menjadi kosakata ini diharapkan dapat mempermudah pemelajar bahasa Korea dalam menguasai dan menghafal kosakata bahasa Korea dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran *flashcard* sambung suku kata untuk pembelajaran kosakata Bahasa Korea?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *flashcard* sambung suku kata untuk pembelajaran kosakata Bahasa Korea?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan penelitian yang merupakan hasil dari jawaban rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang media pembelajaran *flashcard* sambung suku kata ke kosakata Bahasa Korea.
2. Untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran *flashcard* sambung suku kata ke kosakata Bahasa Korea.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dan kegunaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk universitas/ sekolah/ instansi pendidikan ialah agar hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif baru penggunaan media pembelajaran *flashcard* sambung suku kata ke kosakata Bahasa Korea sebagai media pembelajaran Bahasa Korea.
2. Untuk peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan menjadi acuan dalam mengembangkan rancangan media pembelajaran *flashcard* sebagai sarana media pembelajaran Bahasa Korea dimasa mendatang.
3. Untuk peneliti, hasil penelitian ini menjadi sarana penerapan ilmu kependidikan yang diperoleh selama menempuh perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Korea Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut:

1. Topik Penelitian

Penelitian ini akan membahas mengenai pembuatan rancangan media pembelajaran *flashcard* sambung suku kata menjadi kosakata bahasa Korea untuk pembelajaran bahasa Korea.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Korea tingkat dasar yang sudah mempelajari buku

Bahasa Korea Terpadu untuk orang Indonesia Korea Foundation jilid 1 dan sedang mempelajari buku bahasa Korea Terpadu untuk orang Indonesia Korea Foundation jilid 2. Subjek lainnya untuk validasi adalah dosen ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengambilan data dilakukan melalui angket dan wawancara. Sedangkan tahapan perancangan media pembelajaran *flashcard* menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Molenda.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa tingkat dasar program studi Pendidikan Bahasa Korea yang sudah mempelajari buku Bahasa Korea Terpadu untuk orang Indonesia Korea Foundation jilid 1 dan sedang mempelajari buku Bahasa Korea Terpadu untuk orang Indonesia Korea Foundation jilid 2. Penelitian ini hanya berfokus pada validasi kelayakan rancangan media pembelajaran *flashcard* sambung suku kata menjadi kosakata bahasa Korea untuk pembelajar bahasa Korea. Penelitian ini tidak mencakup efektivitas dari *flashcard* yang telah dibuat.