

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang penelitian yakni fenomena serta urgensi penelitian. Selanjutnya terdapat dua rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta ruang lingkup penelitian.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang terus menerus berkembang telah membawa pengaruh terhadap berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Asing. Transformasi ini melahirkan suatu pendekatan yang disebut dengan *Technology Enhanced Language Learning* (TELL). TELL merupakan sebuah pendekatan teknologi digital yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar suatu bahasa (Rahman dkk, 2024). Pendekatan ini memungkinkan pemelajar bahasa untuk bisa menyesuaikan setiap pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, kemampuan dan dengan kecepatan masing-masing (Chapelle, 2017). Lebih lanjut, TELL mendukung pembelajaran mandiri, yang mana teknologi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tanpa keterlibatan guru secara langsung. Dengan dukungan teknologi, pembelajaran mandiri menjadi pendekatan yang relevan dalam pembelajaran bahasa. Hal ini juga mengubah pembelajaran yang pada awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada pemelajar (Bikowski, 2018).

Dalam konteks ini, pembelajaran mandiri (*Autonomous Learning*) menjadi semakin relevan. Pembelajaran mandiri memungkinkan pemelajar untuk belajar secara independen dengan memanfaatkan sumber daya seperti teknologi digital. Melalui pendekatan ini, pemelajar memiliki fleksibilitas dalam mengakses materi kapan saja, sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing (Wael, dkk 2023). Pemelajar juga dituntut untuk bertanggung jawab penuh atas proses belajar yang sedang dipelajari mulai dari merumuskan tujuan, menyusun rencana belajar,

memilih strategi yang tepat, hingga mengevaluasi hasil belajar (Khaidir dkk, 2020). Dengan dukungan teknologi digital, pembelajaran mandiri tidak hanya dapat meningkatkan efisiensi, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar pemelajar bahasa. Lebih lanjut, guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sumber belajar, arahan, serta lingkungan yang mendukung pemelajar dalam eksplorasi mandiri, seperti penggunaan bahan ajar digital, aplikasi interaktif dan media pembelajaran lain (Fauziah dkk, 2022).

Seiring dengan tumbuhnya pendekatan ini, media digital interaktif menjadi bagian penting dalam pembelajaran modern. Media ini terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif serta meningkatkan pencapaian akademik (Dewi & Sahrina, 2021) dalam (Zakiyah dkk, 2022); yang dikonfirmasi oleh (Wardhana dkk, 2024). Banyak pendidik mulai berinovasi dalam menggunakan media interaktif dan visual, seperti media gambar (Kemijan, 2018) dan media digital berbasis aplikasi media (Yuliana dkk, 2023) yang dikonfirmasi oleh (Wora et al., 2023). Media pembelajaran digital dirancang supaya mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran digital yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah *Flashcard* digital. Ebunoluwa (2024) menyatakan bahwa media *Flashcard* digital merupakan salah satu teknologi digital interaktif yang bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa. Secara tradisional, *Flashcard* adalah sebuah gambar sederhana pada selembar kertas yang merupakan alat bantu visual paling umum dalam pengajaran bahasa (Fleak & Cross, 1993). Dalam perkembangannya, tidak hanya *Flashcard* konvensional, Lubis dkk (2022) menyatakan bahwa *Flashcard* digital dapat menjadi salah satu media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk mempelajari kosakata bahasa Asing dan pembelajaran tata bahasa (Murtiningsih dkk, 2024).

Flashcard digital terdiri dari kartu-kartu yang menyajikan informasi, pesan, contoh, serta materi yang relevan. Padhila (2021) yang dikonfirmasi oleh (Zahroh & Mariatun, 2024) menyatakan bahwa *Flashcard* mampu meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian belajar, serta motivasi pemelajar.. Sejalan dengan itu,

Almina Siregar, 2025

PENGARUH FLASHCARD DIGITAL QUIZLET TERHADAP KEMAMPUAN PENGGUNAAN TATA BAHASA KALIMAT TIDAK LANGSUNG DALAM BAHASA KOREA TINGKAT MENENGAH PADA PEMBELAJARAN MANDIRI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Maharani dkk (2024) menekankan bahwa *Flashcard* digital dapat membantu pemelajar dalam mengembangkan jumlah kosakata dan memperkuat ingatan secara berkelanjutan. Dengan demikian, *Flashcard* digital sangat cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa yang bersifat kompleks, seperti tata bahasa.

Dalam pembelajaran bahasa asing, tata bahasa memegang peranan penting. Tata bahasa juga merupakan sistem yang mengatur penggunaan bahasa agar komunikatif, tepat dan benar (Akyun & Pratiwi, 2024). Fitria (2022) menyatakan bahwa penguasaan tata bahasa merupakan inti dalam pembentukan kalimat yang baik. Jika susunan kalimat tidak tepat, maka akan timbul ambiguitas dan kesalahan makna (Santosa, 2017) yang dikonfirmasi oleh (S dkk, 2021). Dalam konteks pembelajaran bahasa Korea, tata bahasa juga menjadi aspek mendasar. Tujuan utama pembelajaran tata bahasa Korea adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pemelajar (Jaeyuk, 2007). Namun, pemelajar sering menghadapi kendala dalam menguasai tata bahasa Korea karena sifatnya yang kompleks dan terbatasnya media pembelajaran interaktif. Warnindah & Dwinalida (2023) menyatakan bahwa kesulitan ini sering muncul karena metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan minimnya inovasi media. Sejalan dengan itu, Hanggoro (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kesulitan dalam pembelajaran tata bahasa Korea disebabkan oleh banyaknya tata bahasa yang harus dikuasai serta kurangnya media pada pembelajaran.

Salah satu bentuk tata bahasa tingkat menengah yang penting dalam bahasa Korea adalah kalimat tidak langsung (간접 화법 / *ganjeophwabeop*) dengan bentuk kalimat tidak langsung informal (은/는 대요, 내요, (으)래요, 재요). Tata bahasa ini digunakan untuk mengutip ucapan orang lain dan sangat penting dalam komunikasi baik lisan maupun tulisan. Kalimat tidak langsung terdiri dari empat jenis bentuk ungkapan: Pernyataan, pertanyaan, perintah, dan ajakan. Masing-masing bentuk memiliki struktur yang berbeda tergantung pada kelas kata, waktu, subjek, dan tingkat formalitasnya. Kompleksitas ini membuat pemelajar kesulitan memahami dan menggunakannya dengan tepat. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung agar pemahaman terhadap kalimat tidak langsung

Almina Siregar, 2025

PENGARUH FLASHCARD DIGITAL QUIZLET TERHADAP KEMAMPUAN PENGGUNAAN TATA BAHASA KALIMAT TIDAK LANGSUNG DALAM BAHASA KOREA TINGKAT MENENGAH PADA PEMBELAJARAN MANDIRI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat meningkat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Quizlet, sebuah media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Quizlet membantu pemelajar untuk menghafal bentuk atau makna bahasa, termasuk struktur tata bahasa yang kompleks. Menurut Warnindah & Dwinalida (2023), penggunaan Quizlet dalam pembelajaran tata bahasa Korea dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman pemelajar terhadap materi kalimat tidak langsung.

Penelitian ini didasari dengan adanya fenomena berupa perkembangan teknologi digital yang berkelanjutan terhadap bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing, yang mana transformasi ini telah memunculkan pendekatan TELL yang mendukung pembelajaran mandiri. Dalam konteks ini, media digital seperti *Flashcard* digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik, termasuk dalam pembelajaran tata bahasa yang kompleks. Lebih lanjut, pada penelitian ini, penulis menyertakan 9 penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa media *Flashcard* digital Quizlet efektif dalam pembelajaran bahasa Asing. Penelitian terdahulu dalam penelitian ini dibagi menjadi ke dalam tiga bagian yaitu, *Flashcard* digital Quizlet, tata bahasa & kosakata, dan pembelajaran mandiri. Penelitian mengenai media *Flashcard* digital Quizlet oleh Warnindah & Dwinalida, (2023), Munawir, dkk (2024), dan Cleveresty & Afrina, (2022). Ketiga penelitian ini memberikan hasil bahwa media *Flashcard* digital, memberikan dampak positif baik dari segi pengalaman dalam penggunaannya tetapi juga memberikan pengaruh terhadap pencapaian pemelajar dalam mempelajari suatu bahasa asing.

Selanjutnya, penelitian ini juga menyertakan empat penelitian terdahulu mengenai tata bahasa dan kosakata dengan berbantuan teknologi seperti *Flashcard* digital. Penelitian-penelitian terdahulu ini ditulis oleh Murtiningsih dkk (2024), Serfaty & Serrano (2020), Sartika (2020) dengan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* digital dapat meningkatkan keterampilan serta membantu dalam mengingat lebih baik terhadap tata bahasa serta kosakata sebuah bahasa asing. Lalu, pada penelitian ini juga menyertakan dua penelitian terdahulu

Almina Siregar, 2025

PENGARUH FLASHCARD DIGITAL QUIZLET TERHADAP KEMAMPUAN PENGGUNAAN TATA BAHASA KALIMAT TIDAK LANGSUNG DALAM BAHASA KOREA TINGKAT MENENGAH PADA PEMBELAJARAN MANDIRI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengenai pembelajaran mandiri yang ditulis oleh Pratiwi & Waluyo, (2023) yang memberikan hasil bahwa pembelajaran digital berbasis *autonomous learning* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Akan tetapi berbanding terbalik dengan penelitian yang ditulis oleh Tlonaen & Nenotek (2021) yang menyebutkan bahwa strategi dalam belajar otonomi tidak memberikan hasil yang signifikan dan diperlukan sebuah strategi atau pendekatan lain agar pembelajaran otonom lebih efektif.

Berdasarkan fenomena, urgensi dalam penelitian ini adalah perlunya identifikasi pengaruh *Flashcard* digital Quizlet dalam meningkatkan kemampuan tata bahasa Korea. Urgensi ini muncul dari kebutuhan akan inovasi media pengajaran yang praktis dan visual. Penelitian ini dilakukan karena media pembelajaran *Flashcard* digital masih jarang ditemukan dalam pembelajaran tata bahasa (Serfaty & Serrano, 2020), terutama pada tata bahasa korea. Meskipun secara umum *Flashcard* digital cenderung digunakan untuk pembelajaran kosakata, tetapi *Flashcard* digital juga bisa digunakan sebagai media belajar yang menyediakan sebuah cara lebih terstruktur serta interaktif dalam meninjau dan mengingat pola tata bahasa (Murtiningsih, dkk 2024). Selain itu, alasan dipilihnya tata bahasa kalimat tidak langsung dalam penelitian adalah tata bahasa ini merupakan salah satu materi pembelajaran tata bahasa Korea yang ada pada tingkat menengah. Penelitian ini juga penting untuk menemukan media pembelajaran yang dapat memperkuat kemampuan belajar, yang akhirnya akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran tata bahasa tingkat menengah terutama dalam kalimat tidak langsung yang cukup kompleks.

Berdasarkan fenomena dan urgensi dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Flashcard* Digital Quizlet terhadap Kemampuan Penggunaan Tata Bahasa Kalimat Tidak Langsung dalam Bahasa Korea Tingkat Menengah pada Pembelajaran Mandiri”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* menggunakan *one group pretest and posttest design*. Melalui apa yang sudah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengetahui pengaruh dari media *Flashcard* digital dalam

pembelajaran tata bahasa korea tingkat menengah. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pengajar dalam memilih media pembelajaran yang menarik bagi pemelajar bahasa Korea, sehingga dapat memberikan peningkatan pemahaman tata bahasa Korea.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena dan urgensi penelitian pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pengaruh *Flashcard* digital Quizlet terhadap peningkatan kemampuan tata bahasa Korea tingkat menengah pada pembelajaran mandiri?
2. Bagaimana tanggapan pemelajar terhadap *Flashcard* digital Quizlet dalam pembelajaran mandiri tata bahasa Korea tingkat menengah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dua rumusan masalah yang ada di atas, maka dalam penelitian ini memiliki tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh *Flashcard* digital Quizlet terhadap peningkatan kemampuan tata bahasa Korea tingkat menengah pada pembelajaran mandiri.
2. Mengetahui tanggapan pemelajar terhadap *Flashcard* digital Quizlet dalam pembelajaran mandiri tata bahasa Korea tingkat menengah.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: Meningkatkan wawasan serta kemampuan dalam bidang pengajaran bahasa Korea khususnya mengenai pengaruh penggunaan *Flashcard* digital Quizlet dalam pengajaran tata bahasa kalimat tidak langsung tingkat menengah pada pembelajaran mandiri.
2. Manfaat Praktis

- a) Bagi lembaga pendidikan: Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi metode pembelajaran alternatif untuk pengajar tata bahasa Korea tingkat menengah.
- b) Bagi pengajar: Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pengajar bahasa Korea untuk menemukan alternatif media pembelajaran efektif dan menarik dalam pembelajaran tata bahasa Korea.
- c) Bagi pemelajar: Penggunaan *Flashcard* digital dapat membantu meningkatkan pemahaman tata bahasa dengan menyenangkan, sehingga pemelajar termotivasi dan mampu memahami materi dengan baik secara mandiri.
- d) Bagi penulis: Melalui penelitian ini penulis dapat terbantu dalam mengetahui dan memahami dengan lebih baik mengenai media yang dapat efektif dalam pembelajaran tata bahasa Korea kalimat tidak langsung.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berperan sebagai pedoman penulisan agar lebih terarah, adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Topik Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh *Flashcard* digital Quizlet terhadap kemampuan tata bahasa kalimat tidak langsung dalam bahasa Korea tingkat menengah pada pembelajaran mandiri.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Korea tingkat menengah yakni mahasiswa semester 4.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, pre-eksperimental, dan *one group pretest-posttest*.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Korea tingkat menengah dan berfokus pada tata bahasa kalimat tidak langsung dalam bahasa Korea.

Almina Siregar, 2025

PENGARUH FLASHCARD DIGITAL QUIZLET TERHADAP KEMAMPUAN PENGGUNAAN TATA BAHASA KALIMAT TIDAK LANGSUNG DALAM BAHASA KOREA TINGKAT MENENGAH PADA PEMBELAJARAN MANDIRI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu