

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan terkait hal yang melatar belakangi penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Satu masalah utama dalam pembelajaran saat ini adalah rendahnya tingkat pemahaman siswa. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana metode yang digunakan lebih berfokus pada guru atau dikenal dengan *teacher-centered* (Yasir dkk., 2017). Dilansir dari Kemdikbud, pembelajaran abad ke-21 merupakan sebuah transformasi dalam proses belajar mengajar, di mana pendekatan pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Pendekatan ini menekankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan fokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Berangkat dari hal tersebut, guru sebagai fasilitator seharusnya sudah menggunakan metode yang interaktif dan kolaboratif, yang dapat mendorong kreativitas serta kemampuan berpikir kritis siswa pada abad ke-21 saat ini (Isma dkk., 2023). Metode pembelajaran yang efektif juga menentukan hasil belajar siswa (Utami, 2022). Demikian pula dalam pembelajaran bahasa Korea, pendekatan *student-centered* sangat relevan untuk diterapkan. Pembelajaran bahasa Korea pada dasarnya adalah pengembangan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara.

Belajar merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memperoleh perubahan perilaku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap maupun nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Djamiluddin & Wardana, 2019). Sementara itu, menurut Rusman (dalam

Muhaimin dkk., 2022) dari proses belajar yang dilakukan oleh pembelajar menghasilkan suatu pengalaman belajar.

Pengalaman belajar sendiri tidak terlepas dari pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya melibatkan perencanaan atau perancangan yang bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar siswa (Djamaluddin & Wardana, 2019). Oleh karena itu, dalam proses belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai sumber utama, tetapi juga memanfaatkan berbagai sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Kolb (1984) dalam (Bakoush, 2021), belajar adalah proses di mana pengetahuan dibentuk melalui transformasi pengalaman. *Experiential Learning* terdiri dari empat tahap utama yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak dan eksperimen aktif. Keempat tahap ini membentuk satu siklus pembelajaran utuh di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam pengalaman nyata, kemudian merefleksikannya, menyusun konsep berdasarkan pengalaman tersebut dan kemudian menerapkan konsep tersebut ke dalam situasi baru.

Salah satu metode pembelajaran bahasa yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dalam proses pembelajaran adalah metode *role play*. Metode *role play* adalah teknik memainkan peran tertentu dengan tujuan tertentu, yang mampu menghadirkan situasi belajar yang berbasis pada pengalaman sekaligus menekankan aspek tempat dan waktu dalam materi pelajaran (Akbar dkk., 2023). *Role play* merupakan suatu metode pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa menemukan jati dirinya dalam kehidupan sosial sekaligus menyelesaikan dilema dengan dukungan kelompok. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh gambaran nyata perilaku manusia yang bermanfaat sebagai sarana untuk mengeksplorasi perasaan, mendapatkan pemahaman, mengembangkan keterampilan serta sikap dalam menghadapi masalah, dan memperdalam pemahaman materi melalui berbagai pendekatan (Junaidah, 2022).

Menurut Reigeluth (dalam Fakhri dkk., 2023) kepuasan belajar didefinisikan sebagai penilaian positif secara keseluruhan oleh peserta didik terhadap dirinya sendiri atau pengalaman belajarnya. Kepuasan belajar hanya dapat diukur setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan. Berdasarkan penelitian

yang dilakukan oleh Fakhri dkk. (2023), salah satu yang mempengaruhi kepuasan belajar siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Chang & Fisher (dalam Uka, 2014) tingkat kepuasan siswa terhadap suatu pelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam membantu mereka memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Seorang siswa dapat dianggap puas jika dia merasa bahwa pelajaran memenuhi kebutuhan dan harapannya. Kepuasan belajar mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam belajar, meningkatkan sikap positif mereka terhadap pelajaran, serta mendorong keinginan siswa untuk mengikuti kursus lain di masa mendatang. Mahasiswa yang puas dengan pengalaman belajar mereka cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, yang tercermin dalam dorongan internal untuk berprestasi, ketekunan dalam menghadapi tantangan akademik, dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran (Bakti dkk., 2024).

Berdasarkan fenomena dan masalah yang sudah dipaparkan, peneliti bermaksud melakukan penelitian “Hubungan Pengalaman Belajar Menggunakan Metode *Role play* dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bijiniseu Hankukeo”. Penelitian ini berfokus untuk menganalisis pengalaman belajar mahasiswa *Korean for Specific Purposes* yang telah menerima pembelajaran mata kuliah Korean for Business (비즈니스 한국어) menggunakan metode *role play* dan apakah metode ini berhubungan dengan kepuasan belajar mahasiswa. Selain itu mengetahui kepuasan belajar juga berguna sebagai acuan dalam mengevaluasi kegiatan instruksional yang telah berlangsung. Kepuasan belajar siswa mencerminkan seberapa baik pengalaman belajar yang diperoleh, sehingga dapat menjadi indikator keberhasilan metode pembelajaran yang digunakan (Putra, 2019).

Mahasiswa yang berada pada kelas KSP dituntut untuk menguasai tata bahasa, kosa kata dan juga harus mampu menggunakan bahasa Korea dalam konteks tertentu. Mata Kuliah KSP mempelajari Bahasa Korea untuk tujuan khusus, seperti Korean for Business (비즈니스 한국어), Korean for Office Administration

(사무 행정 한국어) dan Korean for Science & Technology (과과학 기술 한국어).

Jonghwan & Minhye (2024) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa mahasiswa yang mempelajari bahasa Korea untuk tujuan khusus mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata pada bidangnya yang menjadi dasar dalam berkomunikasi. Salah satu mata kuliah pada kelas KSP yaitu Korean for Business (비즈니스 한국어), metode *role play* ini berpotensi diterapkan karena dengan metode *role play* mahasiswa dapat mengalami pengalaman belajar yang mensimulasikan situasi nyata. Dengan menciptakan situasi komunikasi yang realistis, mahasiswa dapat berlatih menggunakan kosakata dalam konteks yang relevan, meningkatkan pemahaman dan penguasaan mereka terhadap istilah-istilah tertentu.

Anggrarini & Trianasari (2023) mengemukakan bahwa mahasiswa merasa metode *role play* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Penggunaan metode ini dianggap tidak hanya sesuai dengan kebutuhan kelas berbicara, tetapi juga mampu meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berkomunikasi, terutama di depan umum. Mereka menganggap metode ini sebagai pendekatan yang lebih praktis dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Namun dilain sisi, penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk., (2021) menemukan siswa juga menghadapi beberapa masalah saat menggunakan metode *role play* dalam pembelajaran, seperti kurangnya rasa percaya diri, kesulitan menguasai materi, merasa gugup, dan kesulitan menghafal. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Latifah dkk. (2023), membahas tentang pengalaman belajar menggunakan *role play* dan mengaitkannya dengan minat belajar siswa. Masih terdapat kesenjangan penelitian ini dalam menganalisis pengalaman belajar mahasiswa yang telah menggunakan metode *role play* dan mengaitkannya dengan tingkat kepuasan belajar mereka khususnya dalam pembelajaran *Korean for Specific Purposes* (KSP).

Urgensi penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengalaman belajar menggunakan metode *role play* dengan tingkat kepuasan belajar mahasiswa.

Mengetahui tingkat kepuasan belajar mahasiswa sangat penting karena sangat

Bella Aulia Rahmah Br Simanjuntak, 2025
HUBUNGAN PENGALAMAN BELAJAR MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAY DENGAN KEPUASAN BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH BIJINISEU HANKUKEO
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berpengaruh terhadap pemahaman, keterampilan serta motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai acuan dalam mengevaluasi pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pengajaran bahasa Korea untuk tujuan khusus yang lebih relevan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengalaman belajar mahasiswa menggunakan metode *role play* dalam pembelajaran 비즈니스 한국어?
2. Bagaimana kepuasan belajar mahasiswa dalam pembelajaran 비즈니스 한국어?
3. Apakah terdapat hubungan signifikan antara pengalaman belajar menggunakan metode *role play* dengan kepuasan belajar mahasiswa dalam pembelajaran 비즈니스 한국어?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengalaman belajar mahasiswa menggunakan metode *role play* dalam pembelajaran 비즈니스 한국어.
2. Untuk mengetahui kepuasan belajar mahasiswa dalam pembelajaran 비즈니스 한국어
3. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan signifikan antara pengalaman belajar menggunakan metode *role play* dengan kepuasan belajar mahasiswa dalam pembelajaran 비즈니스 한국어.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa korea. khususnya mengenai penerapan metode *role play* dalam bahasa Korea untuk Tujuan Khusus (KSP). Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur tentang hubungan pengalaman belajar dengan kepuasan belajar mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi pengajar dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif, untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan kepuasan belajar mereka. Pengajar juga dapat memahami pengalaman belajar mahasiswa sehingga pembelajaran dapat lebih terarah dan relevan.

- b. Bagi Pembelajar

Penelitian ini memberikan manfaat langsung kepada mahasiswa dengan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan. Mahasiswa dapat lebih memahami peran aktif mereka dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan praktis, dan merasa lebih puas dengan pengalaman belajarnya.

- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi peneliti tentang pengalaman belajar mahasiswa dan kepuasan belajarnya. Hal ini dapat menjadi bekal untuk menjadi pengajar yang lebih kreatif dan inovatif di masa depan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Topik Penelitian

Penelitian ini membahas tentang hubungan pengalaman belajar menggunakan metode *role play* dengan kepuasan belajar mahasiswa. Fokus utama dari penelitian ini adalah apakah pengalaman belajar dengan metode role-play mempunyai hubungan dengan kepuasan belajar mahasiswa dalam pembelajaran *Korean for Specific Purposes* (KSP).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan bahasa Korea angkatan 2021 yang telah menyelesaikan mata kuliah Korean for Business (비즈니스 한국어) pada kelas KSP.

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode korelasi. Sedangkan pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini ialah penyebaran kuesioner (angket) tertutup dengan memakai skala likert dan wawancara.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam cakupan subjek dan faktor-faktor yang mungkin memengaruhi hasil. Penelitian ini hanya melibatkan mahasiswa pendidikan bahasa Korea angkatan 2021 yang telah menyelesaikan mata kuliah Korean for Business (비즈니스 한국어) pada kelas KSP, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.