

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi. Pembahasan lebih mendalam akan diuraikan di bawah ini.

1.1. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Korea merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki kesulitan tersendiri. Walaupun memiliki kesulitan tersendiri untuk dipelajari, namun tingkat minat belajar bahasa Korea di Indonesia sangatlah tinggi. Salah satu alasan tingginya minat pembelajaran bahasa Korea di Indonesia adalah keinginan pembelajar untuk mempelajari lirik lagu bintang-bintang pop (BBC News Indonesia, 2018).

Dalam pembelajaran bahasa Korea terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai. Empat keterampilan tersebut, yaitu keterampilan menulis (*Sseugi*), keterampilan membaca (*Ilki*), keterampilan berbicara (*Malhagi*) dan keterampilan menyimak (*Deutki*). Akan tetapi dari empat keterampilan tersebut ada salah satu faktor yang paling berperan penting, faktor tersebut adalah penguasaan kosakata. Apabila penguasaan kosakata yang dimiliki pembelajar kurang memadai, pasti akan menghambat kelancaran komunikasi baik secara lisan maupun tulis. Oleh sebab itu, pembelajar bahasa Korea dituntut untuk menguasai kosakata.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis saat mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), seringkali penulis menemukan beberapa pembelajar yang mengalami kesulitan dalam belajar. Salah satu kesulitan yang dialami oleh siswa yaitu saat belajar kosakata. Hal ini dikarenakan kosakata dalam bahasa Korea ditulis dengan menggunakan huruf karakter yang berbeda (*hangeul*) dan metode penulisan huruf Korea pun berbeda dengan penulisan huruf biasanya, sehingga kosakata tersebut tidak mudah untuk diingat, diartikan dan dilafalkan. Selain itu, kerap kali kosakata yang baru dipelajari tidak dapat diingat dalam kurun waktu yang lama. Hal tersebut disebabkan oleh terbatasnya waktu pembelajaran saat

memberikan perlakuan (*treatment*) mengenai kosakata, dan kurang terbiasanya pembelajar untuk mengulang kembali materi pembelajaran secara mandiri. Oleh karena itu, pembelajar memerlukan sebuah media yang dapat menunjang materi pembelajaran sesuai kebutuhannya. Sehingga pembelajar dapat mempelajari bahasa Korea dengan mudah kapanpun dan dimana pun.

Dewasa ini, berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi muncul beragam media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat *mobile*, sehingga dapat digunakan pembelajar dalam belajar mandiri. Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Dengan kecanggihan teknologi, kita dapat belajar apa saja, kapan saja, dan dimana saja (Daryanto, 2011 : 53). Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka dikembangkan pula sebuah teknologi yang disebut dengan *mobile learning (M-learning)*. *Mobile Learning* merupakan penggunaan teknologi perangkat *mobile* tanpa nirkabel yang digunakan pada proses pembelajaran dengan karakteristik penggunanya adalah siswa. Penggunaan *mobile learning* secara spesifik tidak harus saling bertemu satu sama lain di tempat yang sama, seperti di ruang kelas, atau tempat pelatihan dalam belajar (Ferereira, dkk, 2015 : 51). Perkembangan *mobile learning* pun ditandai dengan munculnya beragam aplikasi bertema edukasi yang dapat diunduh melalui *smartphone* secara gratis. Aplikasi-aplikasi edukatif tersebut menawarkan materi pembelajaran kosakata bahasa Korea yang didesain secara menarik, salah satunya adalah aplikasi *Duolingo*.

Duolingo merupakan sebuah aplikasi belajar bahasa asing yang dibuat pada tahun 2011 oleh Luis Von Anh dan Severin Hacker. Aplikasi *Duolingo* mengusung konsep bermain sambil belajar yang diproduksi dari situs resmi *duolingo.com*. *Duolingo* didesain untuk membantu orang yang ingin mempelajari bahasa asing secara mudah dan fleksibel. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *Android, IOS, Windows Phone* dan tersedia juga dalam versi web. Yang paling menarik dari aplikasi ini adalah aplikasi pembelajaran bahasa yang menggabungkan audio dan visual. Dalam aplikasi ini, pembelajar akan mempelajari suatu bahasa dari level terendah, sehingga kita tidak perlu khawatir

akan kesulitan belajar. Metode permainan untuk mempelajari kosakata dalam aplikasi ini meliputi tebak kata, susun kata, menulis kata, menerjemahkan kata, dan pengulangan. Selain itu, pada kegiatan menyimak, pembelajar dapat mengasah kemampuan menyimak kata dan kalimat dengan penutur asli (bahasa Korea).

Terdapat penelitian terdahulu dengan tema serupa, diantaranya Alipraja (2013). Ia meneliti pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Learn* terhadap peningkatan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Learn* terhadap siswa kelas V SDN Kordon 1, terdapat peningkatan yang signifikan pada penguasaan kosakata bahasa Inggris. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah memanfaatkan aplikasi *Fun Easy Learn* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, penelitian lainnya yang dilakukan oleh Pamungkas (2013), meneliti penggunaan media *Ipad Utalk Japanese* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Utalk Japanese* dengan siswa yang tidak menggunakan media *Utalk Japanese*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Ipad Utalk Japanese* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Berbeda dengan kedua penelitian di atas, dalam penelitian ini, peneliti tidak menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* ataupun aplikasi *Utalk Japanese*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Duolingo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Korea. Selain itu, perbedaan aplikasi *Duolingo* dengan kedua aplikasi di atas adalah ukuran memori aplikasi *Duolingo* lebih kecil dan dalam setiap menunya dapat langsung digunakan tanpa diunduh terlebih dahulu.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Aplikasi *Duolingo* Dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Korea Sehari-Hari”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pembelajar komunitas Homey sebelum menggunakan aplikasi *Duolingo*?
2. Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pembelajar komunitas Homey setelah menggunakan aplikasi *Duolingo*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pembelajar sebelum menggunakan aplikasi *Duolingo* dan sesudah menggunakan aplikasi *Duolingo*?
4. Bagaimana tanggapan pembelajar komunitas Homey mengenai media permainan *Duolingo* yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Korea?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata pembelajar komunitas Homey terhadap penguasaan kosakata bahasa Korea sebelum diterapkannya aplikasi *Duolingo* dalam pengajaran kosakata bahasa Korea.
2. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata pembelajar komunitas Homey terhadap penguasaan kosakata bahasa Korea setelah diterapkannya aplikasi *Duolingo* dalam pengajaran kosakata bahasa Korea.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pada kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pembelajar komunitas Homey sebelum menggunakan aplikasi *Duolingo* dan sesudah menggunakan aplikasi *Duolingo*.
4. Untuk mengetahui tanggapan pembelajar komunitas Homey mengenai media permainan aplikasi *Duolingo* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Korea.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan akan diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis: Hasil penelitian ini diharapkan, dengan menggunakan aplikasi *Duolingo* mampu memberikan solusi dari keefektifan pembelajaran kosakata khususnya dalam bahasa Korea serta dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi pembelajar komunitas Homey, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dan meningkatkan kemampuan pembelajar dalam penguasaan kosakata bahasa Korea.
 - b. Bagi pengajar, dapat memperkaya media pembelajaran guna meningkatkan kosakata bahasa Korea serta keefektifan waktu dalam perlakuan (*treatment*) mengenai materi kosakata.
 - c. Bagi peneliti, dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Korea yang dapat digunakan secara langsung oleh peneliti yang sekaligus calon pendidik.

1.5. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari beberapa bagian, yakni sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan teori-teori yang berkaitan dengan masalah-masalah yang diteliti, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu. Teori yang berkaitan dengan penelitian ini adalah teori mengenai kosakata, media pembelajaran, dan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran kosakata.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, uji kelayakan instrumen, dan teknik pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian berupa penerapan aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Korea.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya.