

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas pendahuluan yang menjelaskan seluruh rangkaian penelitian terkait latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

1.1. Latar Belakang Penelitian

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya kehadiran dari teknologi yang semakin berkembang. Terlebih teknologi informasi yang pada umumnya merupakan suatu alat atau media agar dapat menyampaikan atau menukar informasi sehingga memiliki dampak yang luar biasa terhadap proses belajar seperti memperoleh informasi dan pengetahuan (Pribadi, 2017). Kemudian melalui teknologi, ilmu pengetahuan dimanfaatkan untuk kepentingan manusia agar lebih dipermudah. Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sering dipadukan ke berbagai bidang kehidupan masyarakat, salah satunya yang membawa pengaruh yang besar yaitu di bidang pendidikan. Meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin terdepan, telah memberikan pengaruh yang baik bagi pendidikan terutama pada proses pembelajaran. Salah satu yang dapat mempengaruhi pembelajaran yaitu media pembelajaran. Kemajuan pada media pembelajaran yang meningkat telah digunakan hingga sekarang walaupun dengan variasi yang berbeda (Yaumi, 2018).

Dewasa ini, pembelajaran bahasa menjadi salah satu pendidikan yang cukup sulit untuk diikuti oleh pendidik dan siswa. Hal ini dikarenakan karena pendidik mengalami kendala pada waktu atau kurangnya pengetahuan secara teoritis, maka *mobile-assisted language learning* (MALL) mampu memberikan bantuan yang dapat meningkatkan pembelajaran kepada siswa yang sedang belajar khususnya belajar bahasa melalui perangkat seluler (Arispe, 2014). Alasan mengapa *mobile-assisted language learning* (MALL) dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran bahasa karena teknologi yang ada pada ponsel memberikan akses yang tak terbatas ke berbagai sumber dan dapat diaplikasikan

secara spontan dengan terus-menerus menggunakan konteks pembelajaran yang beragam (Kukulska-Hulme & Shield, 2008 dalam Rahimi & Miri, 2014). Ponsel mempunyai beberapa fitur yang sesuai dengan pendidikan modern sekarang, yaitu berbagi konten mengenai pendidikan bahasa di berbagai *platform* (Satya, T. 2022). Hal ini didukung dengan kehadiran berbagai media pembelajaran bahasa seperti *Duolingo*, *Memrise*, *Tandem : language exchange* dan lain sebagainya. Tetapi hanya saja media pembelajaran bahasa tersebut masih digunakan untuk pembelajaran mandiri bagi pembelajar otodidak dan belum banyak instansi pendidikan yang menggunakan media pembelajaran bahasa di sekolah maupun kuliah. Sedangkan media pembelajaran bahasa tersebut dapat menjadi media tambahan untuk mempelajari bahasa pada setiap instansi pendidikan baik tingkat sekolah hingga tingkat perguruan tinggi agar dapat memberikan pengaruh dari proses pembelajaran bahasa yang stabil (Salsabila, dkk. 2020). Perkembangan IPTEK yang sangat cepat telah memberikan kemudahan dalam pembelajaran, seperti peralihan pada orientasi belajar yang awalnya dari *outside-guided* menjadi *self-guided* sehingga membuat suatu pembaharuan baru pada konsep pembelajaran yang semula hanya menyajikan pengetahuan menjadi pembelajaran yang membimbing agar dapat mengeksplor budaya yang penuh dengan pengetahuan (Fadrianto, 2019).

Electronic learning juga menghasilkan teknologi lainnya yaitu adanya *mobile learning* yang dapat digunakan melalui perangkat seluler seperti alat dan media elektronik digital (Basak, dkk. 2018). Sánchez-Prieto, dkk. (2016) menyatakan bahwa “*m-learning is a method of learning which is directly linked to the e-learning and it belongs to the independent typology, where teaching and learning process can have an electronic context*”. Pandangan tersebut memberikan bukti bahwa *electronic learning* dengan *mobile learning* sangat berkaitan sehingga proses pembelajaran yang dapat memiliki konteks elektronik. Pada tahun 2019 menurut *Smartphone Users World Wide* mengatakan bahwa penggunaan perangkat seluler telah meningkat terlebih sebagian besar digunakan oleh mahasiswa yang telah meningkat mencapai 3,3 miliar pengguna di seluruh dunia (Statista, 2020). Aplikasi menjadi salah satu perkembangan lanjutan dari *electronic learning* yang dipadukan melalui perangkat mobile dan platform yang

digunakan yaitu aplikasi web. Salah satu media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu aplikasi seluler berbasis android (Setyorini, 2014).

Fenomena penelitian ini diambil karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat khususnya pada konteks media pembelajaran bahasa Korea. Peneliti telah melakukan observasi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2022 dengan memberikan angket melalui *platform google form* mengenai permasalahan yang dirasakan selama mengikuti salah satu pembelajaran bahasa Korea yaitu mata kuliah tata bahasa Korea atau 문법. Mahasiswa mengatakan bahwa banyaknya tata bahasa yang harus dikuasai telah membuat mahasiswa mengalami kesulitan untuk mempelajari tata bahasa Korea dan kurangnya media pembelajaran lainnya yang hanya berpusat pada penggunaan satu buku bahan ajar, papan tulis dan juga video saja sehingga menyebabkan kurangnya rasa motivasi mahasiswa untuk tertarik mempelajari tata bahasa khususnya pada media pembelajaran yang digunakan. Kesulitan yang dihadapi oleh pembelajar dan pendidik dalam pembelajaran bahasa Korea, dikarenakan kesalahan penggunaan dan kurangnya penguasaan bahasa Korea, maka sering kali terjadi pembelajar mengalami kesulitan pada tata bahasa Korea yang memiliki kemiripan atau kesamaan dari segi arti hingga makna penggunaannya juga yang memiliki perbedaan tata bahasa dengan tingkat kesulitan yang tinggi karena isi dari konteks, syarat yang dibutuhkan sampai dengan kondisi penggunaan tata bahasa Korea (Arief, 2022).

Khususnya pada bahasa Korea yang cukup rumit, pembelajaran bahasa Korea mempelajari empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan (듣기), membaca (읽기), berbicara (말하기), dan menulis (쓰기). Tetapi terdapat dua komponen yang penting ketika mempelajari bahasa yaitu kosakata (어휘) dan tata bahasa (문법). Khususnya tata bahasa, ketika mempelajari bahasa asing tata bahasa menjadi kewajiban yang dasar agar dapat memenuhi standar kelancaran dalam berkomunikasi bahasa asing. Hal ini dikatakan oleh Utami (2017) yang mengatakan bahwa rata-rata seseorang jika ingin mampu berbahasa, maka dibutuhkannya informasi mengenai bentuk bahasa seperti bentuk kata dan tata bahasa hingga kemudian mengolah hal tersebut hingga kalimat dalam berkomunikasi. Suatu usaha yang mempelajari, memilah, menyusun atau

Azhura Anggia Hanggoro, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LINGORY DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN TATA BAHASA KOREA (문법) (Kuasi Eksperimen terhadap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Korea Tingkat Dasar)

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

menggabungkan unsur-unsur bahasa hingga menjadi kalimat yang utuh dan berstruktur merupakan hal yang mendasar ketika belajar tata bahasa.

Adanya kesulitan yang dialami maka peneliti memilih suatu media pembelajaran aplikasi yang dapat membantu pembelajaran tata bahasa Korea dengan mudah. Seperti yang dikatakan oleh Abdullah pada tahun 2016 mengatakan bahwa salah satu untuk tercapainya pembelajaran yang lebih berpengaruh dan tepat sasaran, maka gunakan media pembelajaran yang memberikan faktor yang luar biasa mengenai strategis proses pendidikan. Alasan media aplikasi dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dikarenakan dapat melibatkan interaksi pembelajar dengan proses pembelajaran lebih nyata dengan adanya audio-visual yang ditawarkan dan dapat digunakan tanpa keterbatasan tempat dan waktu sehingga meningkatkan ketertarikan pembelajar.

Sejak meningkatnya perkembangan aplikasi *mobile learning* dan kendala dalam pembelajaran tata bahasa Korea pun telah memunculkan beragam aplikasi yang bertema pendidikan bahasa secara gratis. Desain yang dibuat untuk aplikasi dapat membuat pembelajar lebih tertarik ketika mengerjakan soal latihan atau materi pembelajaran bahasa Korea, salah satunya aplikasi pembelajaran bahasa yaitu aplikasi *Lingory*. Aplikasi tersebut dibuat pada 3 Agustus 2020 oleh Seongchan Kim. *Lingory* mengusung konsep dengan tingkatan kemampuan dimana setelah menyelesaikan latihan maka level selanjutnya akan terbuka. *Lingory* dirancang untuk membantu pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Korea dengan lebih *user-friendly*. Aplikasi ini dapat diinstal melalui *platform Android, IOS, dan Windows Phone*. Pembelajar mempelajari bahasa dari level dasar dengan menulis, menyimak, menerjemahkan, berbicara, pengulangan kata, hingga menyusun menjadi tata bahasa yang benar dengan konten yang dibuat oleh guru bahasa Korea dan penutur asli bahasa Korea.

Diantara media pembelajaran bahasa Korea lainnya yang hanya berfokus pada satu fitur penggunaan dan satu keterampilan bahasa Korea untuk dipelajari, aplikasi *Lingory* memiliki kelebihan yaitu mempunyai banyak fitur seperti kuis, game, belajar dengan menggunakan video, dan *vocabulary book* yang lengkap. Sehingga dapat memudahkan pembelajar untuk menguasai materi dan kuis dengan memiliki pengalaman yang lebih menyenangkan dan dapat menjadi solusi

terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi.

Dalam penelitian sebelumnya yang meneliti mengenai media *mobile learning* dan dilakukan oleh Nasir dan Nirfayanti pada tahun 2019 yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Mobile Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”. Kemudian diperoleh hasil penelitian dengan memiliki besaran nilai rata-rata hasil *pre-test* yaitu sebesar 60,50. Lalu terjadi peningkatan yang tinggi pada hasil *post-test* yaitu sebesar 84,44. Penelitian terdahulu lainnya yaitu dari Maulidiani (2020) dengan judul “Efektivitas Aplikasi *Duolingo* dalam Meningkatkan Perbendaharaan Bahasa Korea Sehari-Hari” mendapatkan hasil bahwa aplikasi *Duolingo* dikatakan efektif dan dapat membantu pembelajar mengenai kosakata bahasa Korea. Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Jo dan Alam (2019) yang mengenai permasalahan pembelajaran tata bahasa Korea dengan judul “*Language Teaching and Intercultural Communication: Teaching Korean Grammar to Non- Native Speakers*” dengan hasil penelitian masih terdapat masalah dan kesulitan pengajaran tata bahasa Korea kepada penutur asing dalam hal mengajar bahasa Korea sebagai bahasa asing sehingga diperlukannya evaluasi pembelajaran tata bahasa Korea kepada pembelajar asing yaitu di Hong Kong.

Setelah membaca beberapa penelitian terdahulu, peneliti dapat melihat perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya, yaitu penggabungan dua konsep media *mobile learning* dengan karakteristik yang dimiliki lebih fleksibel dan berfokus pada pembelajaran tata bahasa Korea untuk pembelajar pemula. Metode yang digunakan peneliti di dalam penelitian ini yaitu memakai metode kuasi eksperimen dengan hasil hipotesis yaitu terdapat atau tidak terdapat perbedaan signifikan dari kemampuan tata bahasa Korea mahasiswa Pendidikan Bahasa Korea Universitas Pendidikan Indonesia tingkat dasar sesudah menggunakan aplikasi *Lingory*. Alasan peneliti memilih tingkat dasar, dikarenakan siswa sudah menyelesaikan tahap dasar sehingga mempermudah jalannya penelitian.

Urgensi dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan tujuan pembelajaran tata bahasa Korea lebih baik, menyenangkan, dan fleksibel untuk pembelajar pemula dengan menambahkan media pembelajaran bahasa yang lebih interaktif

dan menyenangkan sehingga dapat digunakan dimanapun. Berdasarkan fenomena dan urgensi yang dipaparkan sebelumnya bahwa peneliti bermaksud akan mengambil judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Lingory* dalam Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Korea (문법) (Kuasi Eksperimen terhadap Mahasiswa Pendidikan Bahasa Korea Tingkat Dasar)”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dari permasalahan yang berasal dari latar belakang dengan ditinjau permasalahan yang tidak begitu meluas, maka rumusan masalah penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan penguasaan tata bahasa Korea dasar (문법) mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2022 Universitas Pendidikan Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Lingory*?
- 2) Seberapa signifikan kemampuan penguasaan tata bahasa Korea (문법) mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2022 Universitas Pendidikan Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Lingory*?
- 3) Bagaimana tanggapan mahasiswa Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2022 terhadap aplikasi *Lingory* dalam pembelajaran tata bahasa Korea (문법)?

1.3. Tujuan Penelitian

Setelah didapatkan rumusan masalah yang sudah dirumuskan, maka penelitian ini mempunyai tujuan, sebagai berikut:

- 1) Mengetahui kemampuan penguasaan tata bahasa Korea (문법) mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2022 Universitas Pendidikan Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Lingory*
- 2) Mengetahui signifikansi perbedaan pada kemampuan penguasaan tata bahasa Korea (문법) mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2022 Universitas Pendidikan Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Lingory*.
- 3) Mengetahui tanggapan mahasiswa Pendidikan Bahasa Korea angkatan 2022 terhadap aplikasi *Lingory* dalam pembelajaran tata bahasa Korea (문법).

1.4. Manfaat Penelitian

Kemudian setelah menentukan tujuan penelitian yang dicapai maka penelitian ini memiliki manfaat, yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Manfaat teoritis. Penelitian ini diharapkan dengan menggunakan aplikasi *Lingory* mampu membantu tujuan pembelajaran tata bahasa Korea untuk lebih fleksibel dalam ruang dan waktu, efektif, dan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan tata bahasa Korea.
- 2) Manfaat praktis
 - a. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan acuan guru dan dosen untuk menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan tata bahasa.
 - b. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari tata bahasa Korea.
 - c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber utama untuk referensi terhadap penelitian selanjutnya dengan menggunakan sarana media pembelajaran untuk melihat kemampuan tata bahasa Korea sehingga dapat digunakan untuk peneliti, pengajar, maupun calon pengajar.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari bab I hingga bab V yang merupakan keseluruhan isi skripsi dengan tujuan agar penulisan skripsi dapat tersusun dengan baik, yaitu sebagai berikut:

- 1) BAB I Pendahuluan, membahas latar belakang masalah dan fenomena, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- 2) BAB II Kajian Pustaka, membahas mengenai landasan teori-teori dari masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian. Teori yang berkaitan pada penelitian ini yaitu pembelajaran bahasa Korea (한국어 교육), pembelajaran tata bahasa Korea (문법 교육), kemudian klasifikasi, fungsi, keunggulan dan kelemahan media pembelajaran, *mobile assisted*

language learning (MALL), serta aplikasi *Lingory* sebagai media pembelajaran tata bahasa.

- 3) BAB III Metode Penelitian, memuat rancangan alur penelitian yang berisi desain penelitian yang digunakan, tempat dan waktu penelitian yang dilakukan, populasi dan sampel yang ditargetkan, instrumen penelitian yang digunakan, prosedur penelitian yang hendak dilakukan, uji kelayakan instrumen, dan teknik pengolahan data.
- 4) BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisikan hasil analisis data kemampuan tata bahasa Korea sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Lingory*, menghitung tingkat signifikan, dan tanggapan pembelajar mengenai aplikasi *Lingory*.
- 5) BAB V Simpulan, Implikasi dan Saran, memaparkan kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya.