

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas hal-hal yang melatar belakangi penelitian ini, seperti fenomena, rumusan masalah, batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

1.1 Latar Belakang

Kosakata bahasa Korea mendapatkan pengaruh besar dari bahasa Cina. Bahkan hingga sekarang kosakata bahasa Korea tidak terlepas dari karakter Cina. Hal ini dikarenakan karakter Cina digunakan oleh masyarakat Korea sejak lama. Sebelum terbentuknya sistem aksara Korea (*hangul*) masyarakat Korea menggunakan karakter Cina dalam penulisannya. Bahasa Cina sendiri memberikan pengaruh awal pada terbentuknya bahasa Korea, kosakata pinjaman dari bahasa Cina sekarang terdiri dari sekitar enam puluh persen kosakata bahasa Korea (Grant, 2015). Contohnya dalam sistem angka terdapat dua sistem angka dalam bahasa Korea yaitu, sistem angka asli Korea dan sistem angka Sino-Korea. Sistem angka Sino-Korea merupakan sistem angka yang diadaptasi dari karakter Cina.

Hanja memiliki kompleksitas karakter yang tinggi karena memiliki banyak garis dan bentuk yang kompleks. Sehingga untuk mengingat karakter-karakter tersebut memerlukan waktu dan usaha lebih banyak. Hanja dipelajari untuk menguasai kosakata bahasa korea yang lebih kompleks (Seo, 2019). Seperti yang dikemukakan Chaer (dalam Ardiyanti dkk, 2018, hal. 177) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata penting ketika mempelajari bahasa asing, karena kosakata mencakup semua kata yang mengandung sistem bunyi dan makna dalam suatu bahasa dimana merupakan kekayaan atau khazanah dari bahasa itu sendiri.

Melalui pembekalan mengenai Hanja kepada pembelajar bahasa Korea dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman lebih mengenai kosakata bahasa Korea. Tingginya kompleksitas Hanja membuat pemelajar bahasa Korea mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini didukung dengan hasil survei yang sudah dilakukan kepada mahasiswa angkatan 2019 jurusan Pendidikan Bahasa Korea di salah satu perguruan tinggi negeri di Bandung yang telah menyelesaikan

mata kuliah Hanja. Menggunakan skala *likert* 1 – 5 dengan keterangan sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Dari 48 mahasiswa terdapat 10 mahasiswa memilih sangat setuju (skala 5) dan 15 mahasiswa memilih setuju (skala 4) bahwa mereka mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran mata kuliah Hanja. Sisanya 15 orang lainnya memilih netral (skala 3), 7 orang memilih tidak setuju (skala 2) dan 1 orang memilih sangat tidak setuju (skala 1).

Sebelumnya dalam pembelajaran Hanja di kelas tidak banyak menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku rujukan, *slide* Power Point dan video pembelajaran di Youtube. Sehingga dalam survei tersebut terlihat bahwa 46 mahasiswa setuju bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih mendukung dalam pembelajaran Hanja. Terlihat 27 mahasiswa mengharapkan media pembelajaran berbentuk visual untuk pembelajaran Hanja seperti kartu pembelajaran, infografis, poster dan media visual lainnya.

Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah media pembelajaran Hanja yang akan mendukung pembelajar bahasa Korea untuk lebih memahami dan menguasai kosakata Hanja bahasa Korea. *Flash card* dipilih menjadi media pembelajaran karena menurut Indriana (dalam Iswari, 2017, hal. 121) *flash card* merupakan media yang praktis untuk dibawa dan digunakan .

Perancangan media pembelajaran *flash card* ini ditujukan untuk mempelajari kosakata Hanja bahasa Korea. Mengingat goresan Hanja terbentuk dari visualisasi sebuah gambar maka hal ini sejalan dengan media pembelajaran *flash card* di mana media ini memiliki komponen gambar/visual untuk memudahkan pembelajaran. *Flash card* juga dipilih karena media pembelajaran ini biasanya digunakan untuk memperkaya pengetahuan kosakata dan mengingatnya (Arsyad dalam Ramadhani, 2022).

Penelitian sebelumnya yang membahas *flash card* sebagai media pembelajaran dalam bahasa terutama bersinggungan dengan aksara suatu bahasa adalah penelitian milik Genjek Susilowati pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media *Flash card* Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SD N Salamsari”. Penelitian Genjek Susilowati meneliti kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan *flash card*. Hasil dari penelitian ini terdapat kenaikan rata-rata dalam keterampilan membaca aksara dari

rata-rata *pre-test* 51,6 menjadi 75,1 pada *post-test* dan keterampilan menulis mengalami kenaikan nilai dari rata-rata *pre-test* 52,97 menjadi 75,90 pada *post-test*. Hasil dari ahli media mendapatkan 93.8% dengan kriteria sangat layak, ahli materi 96.7% atau sangat layak, dan presentase respon siswa sebesar 99,4% dengan kriteria sangat antusias.

Kemudian selanjutnya dilakukan oleh Dhea Permata Ramadhani tahun 2022 dengan judul “Efektivitas *Flash cards* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Korea di Kelas Tingkat Dasar”. Sesuai judulnya penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui efek dari *flash card* pada meningkatnya kosakata bahasa Korea pada pembelajar bahasa Korea tingkat pemula. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan hasilnya. Terlihat bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata kelas dari 57.73 menjadi 87.20 pada *post-test*. Pada kelas kontrol tidak menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test*.

Selain itu ada penelitian oleh Setyaning Maharani yang berjudul "Perancangan Permainan Kartu Kosakata Bahasa Korea (Nolja)". Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara kepada 3 orang *expert user*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk kartu pembelajaran kosakata bahasa Korea. Namun setelah dilakukan wawancara kepada 3 orang *expert user*, kartu yang dibuat masih memiliki kekurangan dalam segi desain sehingga masih memerlukan perbaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diamati maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan dari *flash card* Hanja sebagai media pembelajaran kosakata Hanja?
2. Bagaimana kelayakan dari *flash card* Hanja sebagai media pembelajaran kosakata Hanja?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada sebuah penelitian dilakukan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah peneliti. Sehingga penelitian lebih terfokus dan memudahkan dalam melakukan pembahasan guna mencapai tujuan dari penelitian. Beberapa Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak membuat pembaharuan media pembelajaran yang sudah dievaluasi. Sehingga hanya memaparkan validasi aspek materi, validasi aspek media, dan validasi pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk merancang *flash card* Hanja sebagai media pembelajaran kosakata Hanja Bahasa Korea.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari rancangan *flash card* Hanja sebagai media pembelajaran kosakata Hanja bahasa Korea.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi universitas/sekolah/instansi pendidikan, agar hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi pendidik dalam pembelajaran Hanja juga kosakata bahasa Korea.
2. Bagi peserta didik, agar penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan rancangan media pembelajaran bahasa dimasa yang akan datang.
3. Bagi peneliti, agar hasil penelitian ini dapat menjadi sarana pengaplikasian ilmu kependidikan yang diperoleh selama perkuliahan di Pendidikan Bahasa Korea FPBS UPI dan berkontribusi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan diharapkan dapat menjadi pedoman penulisan, sehingga penulisan karya ini lebih terarah. Oleh karena itu, penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan ini berisi tentang: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka berisikan tentang: kelayakan media, media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, prinsip-prinsip penggunaan media, perencanaan media pembelajaran, *flash card*, teori warna dalam pembelajaran, kosakata, *hangul*, huruf *hangul*, Hanja, penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

BAB III Metodologi Penelitian berisikan tentang rincian desain penelitian, data dan sumber data penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan berisikan proses perancangan *flash card* Hanja sebagai media pembelajaran kosakata Hanja bahasa Korea mulai dari tahap awal hingga hasil. Kemudian pada bab ini akan dipaparkan temuan dan pembahasan dari validasi ahli materi, ahli media pembelajaran, dan mahasiswa.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi berisikan simpulan dari penelitian, implikasi dan rekomendasi peneliti setelah melakukan penelitian.