

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepopuleran budaya pop Korea atau Korean Wave menyebar di Indonesia berawal pada tahun 2000 an. Dimana saat tersebut berbagai media televisi menayangkan drama seri Korea atau K-Drama. Masuknya budaya Korea tersebut terus berkembang diiringi dengan berbagai hiburan, makanan, dan perawatan kecantikan. Hal tersebut juga menjadikan peningkatan perkembangan bahasa Korea di Indonesia. Menurut Husein dalam Usmi (2013:417) pada 17 tahun terakhir minat terhadap Korea terus berkembang, khususnya terhadap bahasa Korea.

Para peminat bahasa Korea umumnya adalah kalangan remaja. Selain dikarenakan menyukai idola atau artis Korea umumnya para peminat tersebut juga ingin mengunjungi negara tersebut atau mendapatkan pekerjaan. Sehingga menjadikan berbagai metode pembelajaran bahasa Korea baik formal maupun non formal semakin berkembang. Metode non formal adalah dengan mendengarkan lagu-lagu Korea, menonton K-Drama, Variety Show, bergabung dalam berbagai akun twitter fans Korea, dan sebagainya. Sedangkan metode formal adalah dengan mendaftar di lembaga kursus atau masuk ke perguruan tinggi yang memberikan pengajaran bahasa Korea.

Hangeul merupakan alphabet atau huruf yang digunakan untuk menulis dalam bahasa Korea. Ketika mempelajari *hangeul* pertama-tama yang perlu dilakukan adalah mengetahui tipe abjadnya seperti huruf vokal, konsonan dan turunannya. Kemudian terdapat 4 keterampilan yang perlu dikuasai yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak.. Faktor lain yang berperan penting dalam pembelajaran bahasa Korea adalah penguasaan kosakata. Menurut Tarigan (2011) kualitas berbahasa seseorang bergantung pada kualitas kosakata yang dimilikinya.

Semakin kaya akan kosakata yang dimiliki maka semakin besar juga kemungkinan cakap dalam berbahasa. Berdasarkan pendapat Tarigan dapat disimpulkan bahwa peranan kosakata dalam mempelajari bahasa sangatlah penting, baik sebagai penyalur gagasan secara tertulis maupun lisan. Hal tersebut senada dengan Tim ESA dari Black Hill State University dalam Erna (2021:68) yang menyatakan bahwa: *vocabulary or word meaning is one of the keys to comprehension*, atau kosakata merupakan salah satu kunci dalam pemahaman. Pada dasarnya kosakata wajib dikuasai supaya dapat meningkatkan keterampilan menulis, membaca, berbicara dan menyimak dengan baik. Namun seringkali kosakata yang baru dipelajari sulit diingat dalam waktu yang lama. Salah satu penyebabnya bisa dikarenakan keterbatasan waktu belajar dan kurangnya latihan untuk mengulang kembali apa yang telah dipelajarinya secara mandiri. Oleh karena itu, pemelajar bahasa Korea membutuhkan suatu media yang dapat menunjang materi pembelajarannya sesuai dengan kebutuhannya. Jadi pemelajar memungkinkan untuk belajar bahasa Korea kapan dan di mana saja.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, muncul berbagai media pembelajaran yang dapat diakses pemelajar melalui perangkat *mobile*, sehingga memungkinkan pemelajar menggunakannya untuk berlatih mandiri. Menurut Daryanto dalam Rahma Maulidiani (2020) dijelaskan bahwa dengan kecanggihan teknologi, pemelajar dapat belajar apa, kapan, dan dimana saja. Memastikan pemilihan media secara tepat merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Oleh karena itu, media sebagai alat dalam menyampaikan isi pembelajaran memiliki peranan yang amat penting. Media merupakan hal apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran

(Djamarah, dikutip dalam Erna, 2021:69). Jadi, media yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Mobile Learning dapat digunakan sebagai salah satu media saat ini. *Mobile learning* merupakan sebuah konsep pembelajaran yang didesain dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile* seperti *smartphone* dan internet dengan karakteristik penggunaannya adalah siswa. Menurut Tamimudin dalam Jenal Mutaqin (2016) berpendapat bahwa “*M-learning* merupakan media pembelajaran yang unik karena pemelajar mendapatkan kemudahan dalam mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran, kapan dan dimana pun”. Pembelajaran berbasis *mobile learning* secara fisik tidak mengharuskan untuk bertemu secara langsung disuatu tempat yang sama seperti ruang kelas atau tempat pelatihan belajar. Pemelajar mempunyai perangkat selular seperti *smartphone* sebagai bagian dari rutinitas sehari-hari mereka (Ferereira, dkk, 2015:51). Perkembangan *mobile learning* juga ditandai dengan munculnya aplikasi dengan tema pendidikan atau edukasi yang berguna sebagai media pembelajaran dan dapat diunduh secara gratis melalui *smartphone*. Salah satu *mobile learning* yang populer saat ini adalah aplikasi *Duolingo*.

Duolingo merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang menyediakan banyak materi pembelajaran kosakata bahasa asing yang didesain secara menarik untuk membantu penggunaannya mengembangkan kemampuan kosakata bahasa asing secara lebih kompeten dan efektif, serta didukung dengan tersedianya berbagai bahasa, termasuk bahasa Korea. Pembelajaran bahasa yang menggabungkan audio dan visual menjadi hal yang menarik dalam aplikasi ini. Menurut *Data Business of Apps* (2023), *Duolingo* mempertahankan lebih dari 500 juta total pengguna dan memiliki 56,5 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia hingga kuartal III tahun 2022. Pembelajaran

dengan aplikasi *Duolingo* dimulai dari level terendah atau termudah kemudian level berikutnya akan dibuka setelah penggunanya sudah menguasai level sebelumnya. Metode permainan untuk belajar kosakata dalam aplikasi *Duolingo* antara lain tebak kata, susun kata, tulis kata, terjemahkan kata, dan pengulangan. *Duolingo* sengaja mengusung konsep “bermain sambil belajar” agar terasa lebih menyenangkan dan mudah digunakan oleh semua kalangan umur.

Berbagai *fitur* yang ditawarkan *Duolingo* akan mempermudah penggunanya baik secara individu maupun kelompok dalam mempelajari bahasa Korea. Namun efektivitas dalam penggunaan aplikasi ini dibuktikan khususnya bagi pengguna dalam jumlah banyak. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti sekelompok komunitas yang memiliki minat yang sama dalam mempelajari bahasa Korea. Komunitas tersebut adalah group chat Gongbu beranggotakan 20 orang. Seluruh anggota pada grup chat ini merupakan pelajar bahasa Korea level dasar yang beberapa anggotanya memiliki permasalahan yang sama dalam membaca, melafalkan, dan mengartikan kosakata bahasa Korea. Seluruh anggotanya belum pernah menggunakan aplikasi *Duolingo* untuk menunjang pembelajaran kosakata bahasa Korea.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas aplikasi *Duolingo* dalam meningkatkan kosakata bahasa Korea pada Group Chat Gongbu.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pada pembelajar grup chat *gongbu* sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Duolingo*?

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pada pembelajar di grup chat *gongbu* sebelum menggunakan aplikasi *Duolingo* dan sesudah menggunakan aplikasi *Duolingo*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pada pembelajar di grup chat *gongbu* sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Duolingo*.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea pada pembelajar di grup chat *gongbu* sebelum menggunakan aplikasi *Duolingo* dan sesudah menggunakan aplikasi *Duolingo*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca baik yang bersifat praktis maupun teoritis.

1. Manfaat teoritis : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap keefektifan pembelajaran kosakata menggunakan media pembelajaran aplikasi *Duolingo* khususnya pembelajaran kosakata bahasa Korea.
2. Manfaat praktis :
 - a. Bagi pendidikan dan calon pendidik dapat memperkaya media pembelajaran untuk menambah kosakata bahasa Korea dan meningkatkan efisiensi waktu dalam mengolah materi kosakata.
 - b. Bagi anak didik penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mempermudah dan juga meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Korea.

- c. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman sebagai calon pendidik.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dalam penelitian ini. Untuk pembuktian penelitian, peneliti menggunakan jenis *Quasi Experiment* atau eksperimen kuasi tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. Peneliti menggunakan metode ini guna menyesuaikan dengan tujuan peneliti, yaitu mengetahui seberapa efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Duolingo* di dalam satu kelas. Peneliti menggunakan desain penelitian *one group pre test-post test* yang diuji dengan *pre-test* dilakukan sebelum diberi treatment atau perlakuan dan *post-test* dilakukan setelah diberi perlakuan.

Dalam menjalankan metode ini, penelitian dilakukan terhadap satu kelas dan dengan adanya *pre-test post-test* dapat dilihat perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*). Tujuan digunakannya metode penelitian ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Korea melalui media pembelajaran aplikasi *Duolingo* adalah untuk melihat dan mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan penerapannya dalam penguasaan kosakata bahasa Korea.

Penelitian ini akan diberikan satu kali penilaian tes awal (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Korea sebelum dilakukan *treatment*, setelah diberikan *treatment* akan diberikan penilaian lanjutan yaitu tes akhir (*post-test*) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Korea setelah mendapatkan *treatment*.

Adapun desain penelitiannya sebagai berikut :

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan :

O_1 : Nilai *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*)

X : Perlakuan (*treatment*)

O_2 : Nilai *posttest* setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*)

(Sugiyono, 2019:500)

Penelitian ini bertujuan hanya untuk mengetahui keefektivitasan pembelajaran menggunakan aplikasi *Duolingo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Korea. Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelas saja dan melihat perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*.

1.6 Sumber Data Dan Teknik Pengambilan Data

Sumber data pada penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari hasil responden (siswa) yang menjawab pertanyaan soal tes. Data primer dalam penelitian ini berasal dari seluruh pembelajar pada grup chat *gongbu* yang berjumlah 20 orang. Menurut Sugiyono (2016:117), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan dipelajari kemudian diambil kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anggota pada grup chat *gongbu* yang berjumlah 20 orang. Menurut Sugiyono (2016:118), Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena jumlah populasi yang terbatas, maka peneliti menjadikan semua populasi sebagai sampel penelitian. Pemilihan sampel seperti itu disebut sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik

penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2019:143). Hal tersebut sering kali digunakan apabila jumlah populasi kurang dari 30 orang. Pelaksanaan tes dilakukan pada tanggal 16 Januari 2023 dan 18 Januari 2023 di Jalan Jeruk 5 No.35, Kecamatan Setu, Kabupaten Bekasi. Dipilihnya lokasi tersebut dikarenakan dekat dengan tempat tinggal peneliti.

Tes dilakukan untuk mendapatkan data *pretest* yang digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata sebelum menggunakan aplikasi *Duolingo* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata setelah menggunakan aplikasi *Duolingo*. Tes yang akan digunakan peneliti berupa tes tertulis berjumlah 24 soal mengenai kata kerja, nama benda, dan nama tempat.

Tabel 1.1 Kisi-Kisi Penulisan Soal

| Kompetensi Dasar | Indikator Soal | Nomor Soal |
|---|---|-------------------|
| Mengidentifikasi fungsi sosial, sktruktur teks, dan unsur kebahasan teks interaksi transaksional lisan dan tulisan yang melibatkan kata kerja, nama tempat, | Peserta mampu menentukan kosakata yang tepat terkait kata kerja, nama tempat, nama benda dengan alternatif jawaban. | 1-14 |
| nama benda dalam konteks kehidupan sehari-hari | Peserta mampu menuliskan kosakata yang tepat terkait kata kerja, nama tempat, nama benda dengan isian singkat | 15-24 |

| | | |
|--|--------------------------------------|--|
| | pada tempat yang sudah disediakan | |
|--|--------------------------------------|--|

Hasil dari kedua test tersebut akan dihitung nilai jawabannya berdasarkan jawaban tersebut. Untuk mengetahui hasil penilaian, menurut Arikunto (2010) setelah data hasil belajar dikumpulkan maka hasil perhitungan penilaian dapat dikonversikan berdasarkan tabel berikut ini :

Tabel 1.2 Kriteria penilaian menurut Arikunto (2010)

| Persentase | Kriteria |
|------------|---------------|
| 81-100 | Sangat Baik |
| 61-80 | Baik |
| 41-60 | Cukup |
| 21-40 | Kurang |
| 0-21 | Sangat Kurang |

1.7 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yakni sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN : berisi uraian latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA : dijabarkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti, serta tinjauan pustaka oleh para peneliti terdahulu.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN : dijabarkan analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian berupa keefektivitas aplikasi *Duolingo* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Korea.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN : bab terakhir merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil pembahasan.

