# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Lembaga Pelatihan Bahasa "Mirai *College* Indonesia" merupakan salah satu lembaga kursus bahasa yang berada di Bandung dan bergerak dalam memberikan pelatihan bahasa kepada orang yang ingin belajar bahasa asing dan pelatihan untuk mengikuti tes ketenagakerjaan keluar negeri. Salah satu pembelajaran bahasa yang di ajarkan yaitu bahasa Korea. Dalam materi bahasa Korea yang diajarkan diberikan sesuai level yang diambil peserta kursus yaitu materi berupa modul untuk bahasa Korea tingkat dasar (*Begineer*). Materi yang diajarkan yaitu tentang Korea, pengenalan huruf Korea (*Hangeul*), mengenal bilangan atau angka, pengenalan tata bahasa dasar Korea dan bentuk kalimat dasar.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada pengajar bahasa Korea di Lembaga Pelatihan Bahasa "Mirai *College* Indonesia" diperoleh dalam proses pembelajaran bahasa Korea, pengajar mengajarkan berdasarkan materi yang disampaikan dengan metode ceramah dan alat bantu berupa modul. Pada pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar ini, diperoleh kendala bahwa peserta kursus yang baru mempelajari bahasa Korea kesulitan saat membaca suatu kata dalam bahasa Korea, kebanyakan masih sulit melafalkan huruf dengan benar karena ada beberapa huruf Korea yang bunyinya mirip sehingga menjadi salah pengucapannya dan karena huruf dalam bahasa Korea (*Hangeul*) ini banyak yang hampir mirip dari cara rangkaian penulisannya, serta pada materi tata bahasa Korea dasar pun peserta kursus kesulitan memahami materi sehingga terkadang membuat lupa peserta kursus karena banyak yang harus dihafal, sehingga sering terjadi kekeliruan karena peserta kursus kurang dalam memahami materi yang mempengaruhi proses pembelajaran, apalagi karena terbatasnya waktu pembelajaran di tempat pelatihan yang hanya seminggu sekali. Hal tersebut membuat pengajar kesulitan untuk memantau sampai sejauh mana penguasaan materi yang telah diajarkan.

Selain wawancara untuk mengetahui kendala-kendala yang ada, dilakukan pula pemberian kuesioner kepada peserta kursus bahwa dari data populasi sekitar 38 orang peserta, sebanyak 4 orang atau sekitar 11% menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi IOS, sebanyak 2 orang atau sekitar 5% menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Blackberry dan sebanyak 32 orang atau sekitar 84% menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Android. Dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa *smartphone* dengan sistem operasi Android merupakan *smartphone* terbanyak yang digunakan oleh peserta kursus.

Oleh karena itu, diperlukanlah suatu media tambahan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk dapat digunakan ketika tidak berada di tempat pelatihan bahasa. Sehingga membuat *smartphone* android ini lebih *fleksibel* dalam penggunaannya. Maka berdasarkan permasalahan yang diteliti, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran yang diharapkan bisa lebih meningkatkan minat dan belajarnya terlebih pada peserta kursus bahasa Korea tingkat dasar yang dapat dijadikan media pembelajaran yang memudahkan dalam mempelajari Bahasa Korea menggunakan aplikasi android tersebut. Maka dari itu akan dibangun solusi berupa "Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Korea Tingkat Dasar Berbasis Android (Studi Kasus Di Lembaga Pelatihan Bahasa Mirai *College* Indonesia)".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa modul dengan tingkatan level yang diajarkan yaitu bahasa Korea tingkat dasar (*Begineer*) kurang efektif karena tidak ada tambahan audio dan visualisasi animasi.
2. Peserta kursus yang baru mempelajari bahasa Korea dasar kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan di tempat pelatihan.
3. Terbatasnya waktu pembelajaran di tempat pelatihan yang hanya seminggu sekali.

4. Pengajar kesulitan untuk memantau sampai sejauh mana materi yang dipahami peserta kursus.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini yaitu mengembangkan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar. Adapun tujuan yang ingin didapat penulis dari penelitan yang dilakukan tentang pengembangan aplikasi ini antara lain:

1. Membuat media tambahan pembelajaran yang menarik dan efektif dengan diberikan audio dan visualisasi animasi.
2. Memberikan kemudahan kepada peserta kursus yang baru mempelajari bahasa Korea dasar.
3. Menjadikan aplikasi ini sebagai media tambahan belajar terkait bahasa Korea tingkat dasar karena terbatasnya waktu pembelajaran di tempat pelatihan.
4. Membantu pengajar untuk memantau pemahaman peserta kursus sampai sejauh mana menguasai materi.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan terhadap masalah yang akan di bahas diperlukan untuk menjaga keakuratan informasi pada tujuan. Selain itu batasan masalah ini, juga diperlukan untuk membatasi ruang lingkup masalah yang ada agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar berbasis android ini hanya sebagai alat bantu tambahan untuk kegiatan pembelajaran dan bukan sebagai pengganti sistem pembelajaran yang dilakukan di Lembaga Pelatihan Bahasa “Mirai *College* Indonesia”.
2. Aplikasi yang dibangun berisi materi dari buku pembelajaran “Bahasa Korea Tingkat Dasar” yang dikeluarkan Balai Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia dengan ditulis dan disusun oleh Didin Samsudin, S.E., M.M. dan editor Lee Soung Hoon, B.A., M.A.

3. Target pengguna adalah para peserta kursus di Lembaga Pelatihan Bahasa "Mirai *College* Indonesia" dan pengajar.
4. Materi yang ditampilkan yaitu Huruf Korea (Hangeul), Angka dan Bilangan Korea, Kalimat Kunci dan Tata Bahasa Dasar Korea, Perbendaharaan Kata, Percakapan Dasar dan Ungkapan Dasar.
5. Pembangunan aplikasi berdasarkan metode *Computer Assisted Instruction* (CAI) menggunakan model tutorial, model simulasi, *drill* dan *practice*.
6. Evaluasi yang diberikan kepada peserta kursus bahasa Korea tingkat dasar (*Begineer*) yaitu untuk menentukan seberapa besar pengetahuan peserta kursus terhadap huruf Korea (*Hangeul*), cara membaca suku kata dan tata bahasa Korea dasar.
7. Perangkat lunak yang dibangun merupakan aplikasi multimedia pembelajaran dengan tampilan 2D (dua dimensi).
8. Analisis perancangan perangkat lunak ini menggunakan analisis berorientasi objek.
9. Perangat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *Adobe Flash* CS6.
10. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk aplikasi *desktop* adalah *Action Script 3.0.*
11. Perangkat lunak pendukung lain yang digunakan diantaranya *Adobe Audition* CS6, *Photoshop* CS6.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelititan sangat diperlukan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki [2]. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

   Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, dan bacaan-bacaan lainnya serta memanfaatkan media internet yang berkaitan dengan topik penelitian.

2. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian ke Lembaga Pelatihan Bahasa "Mirai *College* Indonesia" dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

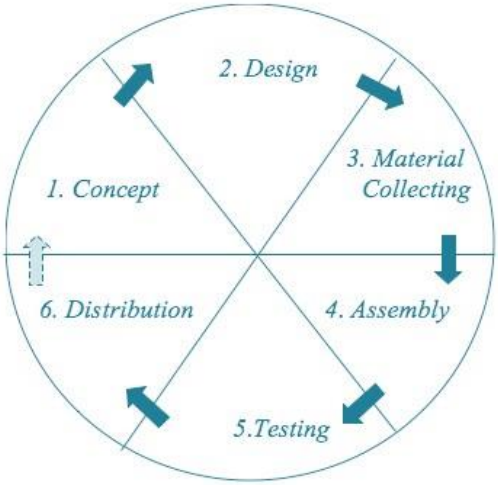
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pengajar Lembaga Pelatihan Bahasa "Mirai *College* Indonesia" yang berkaitan dengan permasalahan yang diambil pada awal penelitian.

4. Kuisioner

   Teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden yaitu peserta kursus di Lembaga Pelatihan Bahasa "Mirai *College* Indonesia" mengenai aplikasi yang dibuat.

### 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Menurut Luther tahapan-tahapan dengan metodologi pengembangan multimedia tidak perlu berurutan. Keenam tahapannya dapat saling bertukar posisi namun tetap dimulai dari tahap Konsep dahulu dan diakhiri dengan tahap Distribusi. Sutopo mengadopsi metode Luther dengan memodifikasi tahapan - tahapannya. Dari keenam tahapan Luther, menurut Sutopo [3] harus dimulai dari Konsep dan diakhiri dengan tahap Distribusi. Sedangkan tahap *Material Collecting* dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *Assembly*. Adapun tahapan versi Luther-Sutopo adalah sebagai berikut:




**Gambar 1. 1 Tahapan Model Luther - Sutopo**

Tahapan dari Model Luther-Sutopo adalah sebagai berikut:

1. *Concept*

   Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari pengamatan pada penelitian, antara lain identifikasi pengguna, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

2. *Design*

   Dalam tahap ini dilakukan pembuatan desain visual tampilan, *interface, storyboard* serta struktur navigasi. Untuk struktur navigasi digambarkan hubungan antara beberapa konten dan membantu mengorganisasi konten dengan pesan.

3. *Material Collecting*

   Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti gambar, animasi, suara dan lain-lain yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.

4. *Assembly*

   Tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan storyboard dan struktur navigasi dari tahapan *design*. Dalam tahap ini dilakukan pembuatan ilustrasi, audio serta pemrograman.

5. *Testing*

   *Testing* (uji coba) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Uji coba dilakukan untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Suatu hal yang tidak kalah penting adalah aplikasi dapat berjalan di lingkungan pengguna dan pengguna dapat merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi.

6. *Distribution*

   Dalam uji coba aplikasi mungkin perlu dilakukan beberapa kali, dalam tahap ini dilakukan pembuatan *master file*, pedoman penggunaan aplikasi serta dokumentasi sistem.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah yang ada, maksud dan tujuan penelitian, menentukan batasan masalah berdasarkan tujuan yang akan dicapai, metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika dalam penulisan laporan tugas akhir.

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang tinjauan umum tempat penelitian dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan. Tinjauan terhadap permasalahan dan hal-hal yang berguna dari penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi yang terdiri dari analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk sistem yang akan dibangun sesuai hasil analisis yang telah dilakukan.

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang hasil implementasi aplikasi yang akan dibangun terkait spesifikasi software, hardware, basis data dan antarmuka untuk perancangan dan uji coba aplikasi.

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup penyusunan laporan yang berisi kesimpulan dari implementasi yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan serta berisi saran pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.