

APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HANGEUL BERBASIS ANDROID

Irsyad Havest¹, Wanti Rahayu²

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
Irsyad.havest@gmail.com¹, wanti.unindra27@gmail.com²

Abstrak

Media penunjang pembelajaran bahasa Korea masih menggunakan buku, video, maupun internet tanpa tahu bagaimana cara pelafalan yang baik dan benar. Pembelajaran yang dilakukan juga masih dilakukan secara tatap muka yang diharuskan datang ke lokasi kursus untuk melakukan bimbingan atau kegiatan belajar mengajar. Mengingat juga sangat jarang aplikasi yang membahas huruf Hangeul secara lengkap khususnya di android. Sebagian besar aplikasi yang dibuat hanya sebagai penerjemah bahasa Korea atau belajar kata-kata dari bahasa Korea. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mempermudah pembelajaran bahasa Korea untuk pemula dengan menggunakan aplikasi secara efektif dan efisien. Selain itu masyarakat tidak perlu lagi mengeluarkan biaya untuk pembelajaran ini karena bersifat offline. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode *grounded (grounder research)* sehingga sesuai dengan penelitian ini karena pengumpulan informasi atau data yang lebih lengkap saat penelitian dilakukan.

Kata Kunci: *Android, Edukasi, Hangeul*

Abstract

Korean language learning support media still uses books, videos, and the internet without knowing how to pronounce well and correctly. Learning is also still done face-to-face which is required to come to the course location to conduct guidance or teaching and learning activities. Considering also very rarely applications that discuss the letters Hangeul in full, especially on android. Most applications are created simply as Korean translators or learn words from Korean languages. The purpose of this research is to facilitate Korean language learning for beginners by using the application effectively and efficiently. In addition, people no longer need to spend money for this learning because it is offline. The research method carried out in this study is a grounded research method so that it is in accordance with this research because of the collection of information or more complete data when the research is carried out.

Keyword: *Android, Education, Hangeul*

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya suatu zaman, teknologi pun ikut larut dalam perkembangannya. Dan juga berpengaruh penting terhadap pembelajaran. Contohnya Smartphone, Personal Computer, dan internet juga mempengaruhi proses pembelajaran. Gaya belajar, efisiensi waktu di zaman sekarang sudah lebih dipermudah dalam pengemasan. Dan aplikasi pembelajaran pada smartphone menjadi salah satu contoh kemudahan dan efisiensi waktu di zaman teknologi yang sudah maju. Dalam media pembelajaran mampu melatih pengetahuan, keterampilan dan ketepatan dalam sistem pembelajaran dengan cara yang menarik.

Bahasa termasuk alat komunikasi yang penting bagi manusia. Apalagi bahasa yang kita kuasai bisa lebih dari bahasa asal. Salah satu bahasa yang bisa dipelajari adalah bahasa Korea. Aplikasi pembelajaran huruf hangul ini sebagai media pembelajaran agar pengguna dapat lebih paham dan mengerti bagaimana cara pelafalan dalam huruf Hangeul.

Aplikasi pembelajaran huruf hangeul ini merupakan media yang diusung dalam penelitian ini. Karena masih banyak metode pembelajaran Bahasa Korea yang hanya menggunakan media buku, video dan juga internet. Tidak banyak masyarakat yang paham bagaimana cara pelafalan Bahasa Korea tanpa ada latihan atau kuis. Di aplikasi ini diperjelas dengan menambahkan suara pelafalan Huruf dan Bahasa Korea secara benar dan fasih.

Mengingat juga sangat jarang aplikasi yang membahas huruf Hangeul secara lengkap khususnya di

android. Karena berdasarkan data di market android, lebih banyak aplikasi pembelajaran yang hanya membasa istilah kosakata ataupun sekedar kamus penterjemah. Peneliti berharap dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan solusi kepada masyarakat yang ingin belajar Bahasa Korea tetapi tidak mempunyai banyak waktu senggang serta memikirkan biaya yang cukup mahal. Pengguna aplikasi pembelajaran huruf Hangeul ini akan mampu mengetahui dasar pengucapan huruf Korea dengan benar sebagai bahan pembelajaran tingkat lanjut dalam memahami kosakata, cara membaca, cara menulis maupun pengucapan kalimat Bahasa Korea. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dibuatlah aplikasi mobile dan penelitian dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Huruf Hangeul Berbasis Android”. Perancangan menurut (Nur , 2018) adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Menurut (Chan, 2017), Aplikasi adalah koleksi *window* dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas *user*, seperti pemasukan data, proses dan pelaporan. Menurut (Suardi, 2018), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan. Adapun menurut (Lefudin, 2017), pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Menurut Hangeul (한글) adalah Aksara Korea yang dibuat oleh raja Sejong (1397-1450) sebagai pengganti untuk aksara cina yang sulit (Lestari, 2012). Pembuatan Hangeul menyertakan para ahli linguistik dan memakan waktu bertahun-tahun hingga akhirnya pada tahun 1446 dipublikasikan dengan nama Hunminjeongeum (suara tepat untuk diajarkan kepada rakyat).

PENELITIAN RELEVAN

Kegunaan penelitian relevan di dalam penelitian ini diantaranya adalah untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian peneliti dan penelitian lain. Selain itu juga digunakan untuk membandingkan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dibuat oleh peneliti serta menjadikan referensi inovatif pada penelitian. Berikut adalah tiga daftar penelitian yang dilakukan peneliti. Yang pertama dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Tenses dan Artikel Dalam Bahasa Jerman Level Dasar Berbasis Android” yang diteliti oleh Sekar Amalia. Hasil penelitiannya adalah berupa aplikasi pembelajaran secara *online* sehingga dapat memudahkan pengguna dan pengajar untuk pengarahan cara membaca, melafalkan bahasa Jerman secara fasih dan tidak terlalu kaku (Sekar Amalia, 2018). Yang kedua adalah “Mobile Learning Huruf Hangeul Berbasis Android” yang diteliti oleh Suryani. Hasil dari penelitiannya adalah para siswa LPK (Lembaga Pelatihan Kursus) Bahasa Korea dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui *smartphone* masing-masing dan dapat menguasai terlebih dahulu cara baca dan cara tulis huruf Hangeul sebagai dasar belajar bahasa Korea (Suryani, 2018). Yang terakhir adalah “Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android dengan nama peneliti yaitu Somya. Hasil dari penelitiannya adalah aplikasi *mobile* yang memiliki desain yang menarik dan fasilitas audio agar para pengguna bisa belajar berbagai macam huruf bahasa Korea dan cara membacanya dengan lebih menyenangkan (Somya & Tjahjono, 2016).

METODE PENELITIAN

Menurut (Lapau, 2012) pengertian sederhana dari desain penelitian adalah rancangan penelitian yang terdiri atas beberapa komponen yang menyatu satu sama lain untuk memperoleh data dan/atau fakta dalam rangka menjawab pertanyaan atau masalah penelitian. Dan juga (Nasrudin, 2019) membahas desain penelitian berdasarkan definisi secara luas dan sempit. Secara luas, desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam konteks ini komponen desain dapat mencakup semua struktur penelitian yang diawali sejak ditemukan ide sampai diperoleh hasil penelitian. Dan dalam arti sempit, desain penelitian merupakan penggambaran secara jelas tentang hubungan antara variabel, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dengan desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antar variabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif

dengan pendekatan deskriptif, sehingga sesuai dengan penelitian ini karena pengumpulan informasi atau data yang lebih lengkap saat penelitian dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pendefinisian masalah dan penyelesaian peneliti melakukan berbagai analisa dan solusi penyelesaiannya, diantara yaitu:

1. Analisa Masalah Umum

Masalah umum yang dihadapi adalah bagaimana membuat aplikasi pembelajaran inimenarik dimata pengguna dengan target segala usia, untuk itu peneliti menggunakan unsur media *smartphone* Android agar mudah digunakan.

2. Analisa Aplikasi Sejenis

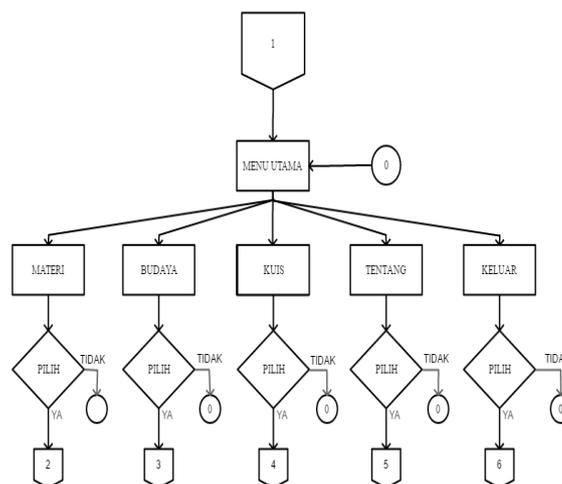
Peneliti melakukan observasi terhadap aplikasi sejenis yang sudah dirilis sebelumnya. Isi dari media pembelajaran yang peneliti buat adalah mengacu pada pembelajaran huruf dasar hangeul, Dengan melakukan analisa ini peneliti mendapatkan ide untuk membangun aplikasi yang lebih baik.

3. Analisa Materi Pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti menganalisa materi apa saja yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran ini. Bagaimana materi dan tampilan yang disajikan bisa menjadi panduan belajar untuk memahami setiap materi yang disajikan beserta edukasi tentang kebudayaan. Adapun materi yang ditampilkan dalam rancangan aplikasi ini diantaranya adalah :

- a. Materi 1 : Huruf Konsonan Dasar
- b. Materi 2 : Huruf Vokal Dasar
- c. Materi 3 : Huruf Vokal Kombinasi
- d. Materi 4 : Huruf Konsonan Kasar

Flowchart



Gambar 1. Flowchart Menu Utama

Tampilan Aplikasi Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Gambar 2 adalah tampilan dari menu utama, dimana tampilan ini menampilkan menu yang ada pada aplikasi, yang terdiri dari lima tombol yaitu Materi, Budaya Korea, *Quiz*, *About* dan Exit.

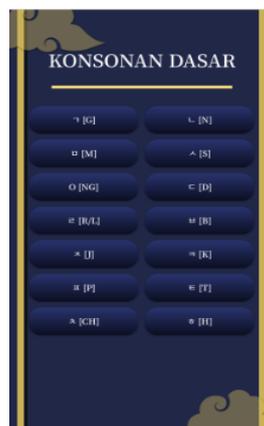
Menu Pilih Materi



Gambar 3 Tampilan Menu Pilih Materi

Gambar 3 adalah tampilan dari menu pilih materi, dimana tampilan ini berisikan tentang pilihan materi-materi yang ditampilkan dengan menggunakan empat tombol yaitu, Konsonan Dasar, Vokal Dasar, Vokal Kombinasi, dan Konsonan Keras.s

Menu Materi Konsonan Dasar



Gambar 4 Tampilan Menu Materi Konsonan Dasar

Gambar 4 adalah tampilan dari menu materi Konsonan Dasar, yang menampilkan tombol dari beberapa huruf yang telah dikategorikan dalam Konsonan Dasar.

Menu Materi Konsonan Keras



Gambar 5 Tampilan menu materi Konsonan Keras

Gambar 5 adalah tampilan dari menu materi Konsonan Keras, yang menampilkan tombol dari beberapa huruf yang telah dikategorikan dalam Konsonan Keras.

Menu Materi Vokal Dasar



Gambar 6 Tampilan Menu Materi Vokal Dasar

Gambar 6 adalah tampilan dari menu materi Vokal Dasar yang menampilkan tombol dari beberapa huruf yang telah dikategorikan dalam Vokal Dasar.

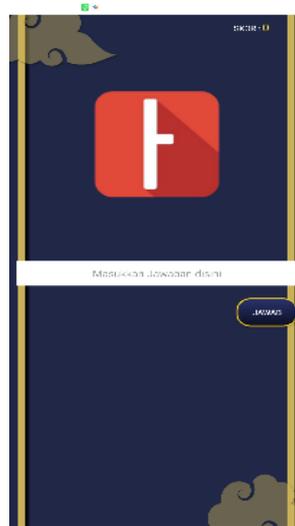
Menu Materi Vokal Kombinasi



Gambar 7 Tampilan Menu Materi Vokal Kombinasi

Gambar 7 adalah tampilan dari menu materi Vokal Dasar yang menampilkan tombol dari beberapa huruf yang telah dikategorikan dalam Vokal Dasar.

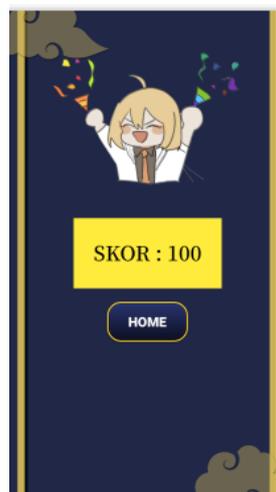
Menu Quiz



Gambar 8 Tampilan Menu Quiz

Gambar 8 adalah tampilan dari menu *quiz*, dimana tampilan ini akan menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab oleh pengguna.

Tampilan Score



Gambar 9 Tampilan Skor Akhir

Gambar 9 adalah tampilan dari skor akhir, dimana tampilan ini akan menampilkan skor akhir hasil dari pertanyaan-pertanyaan yang berhasil di jawab oleh pengguna

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada perancangan aplikasi pembelajaran huruf hangeul berbasis android ini adalah aplikasi ini dibuat melalui tahap metode pengumpulan data untuk mendapatkan data dan informasi agar mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian, setelah melalui metode tersebut masuk kedalam tahap perancangan mulai dari rancangan sistem, rancangan *interface* serta implementasi dan pengujian sistem. Dan juga aplikasi ini mampu untuk menampilkan jenis-jenis huruf vocal dan konsonan hangeul beserta audio pelafalan huruf agar masyarakat umum dapat mengenal huruf-huruf korea yang disebut dengan hangeul untuk memulai pembelajaran ke tahap yang lebih sulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Chan, S. (2017). *Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 dan MySQL*. PT Elex Media Komputindo.
- Lapau, B. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penelitian Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Buku Obor.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Deepublish.
- Lestari, M. (2012). *Cara Cepat Mahir Bahasa Korea*. Indonesia Tera.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (buku ajar praktis cara membuat penelitian)*. PT Panca Terra Firma.
- Nur, R., & Arsyad Suyuti. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish.
- Sekar Amalia. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Tenses dan Artikel Dalam Bahasa Jerman Level Dasar Berbasis Android*.
- Somya, R., & Tjahjono, V. (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 7(2), 105–114. <https://doi.org/10.24002/jbi.v7i2.489>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Suryani. (2018). *LAPORAN SKRIPSI MOBILE LEARNING HURUF HANGEUL BERBASIS ANDROID DI LPK*.