

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA BERBASIS ANDROID

Zulhaq Salahudin

Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
zulhaqslhdn@gmail.com

ABSTRAK

Hallyu saat ini menjadi sebuah fenomena yang ada di banyak negara termasuk Indonesia, ketertarikan terhadap kebudayaan dari negeri ginseng yaitu Korea Selatan membuat masyarakat dunia khususnya Indonesia ingin mempelajari semua hal dari Korea Selatan, seperti mempelajari bahasanya. Bahasa Korea memiliki huruf aksara mereka sendiri, huruf yang digunakan dalam bahasa Korea Selatan yaitu huruf *Hangeul*. Sulit untuk mempelajari bahasa Korea karena adanya perbedaan dalam segi huruf, sebelum mempelajari bahasa Korea tahap dasar untuk mempelajari bahasa Korea yaitu dengan mengetahui terlebih dahulu huruf dan cara membacanya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa Korea berbasis *Android* dengan menggunakan *software Android Studio* dan metode *SDLC (Software Developer Life Cycle)*. Aplikasi pembelajaran bahasa Korea berbasis *Android* ini menjadi sebuah solusi dalam mempelajari bahasa Korea agar lebih mudah dan efektif dari segi biaya dan waktu dalam mempelajari bahasa Korea.

Kata Kunci: Aplikasi, Pembelajaran, Bahasa Korea, *Android*, Korea Selatan.

ABSTRACT

Hallyu is currently a phenomenon that exists in many countries including Indonesia, the interest in the culture of the ginseng country, namely South Korea, makes the world community especially Indonesia want to learn all things from South Korea, such as learning the language. Korean has its own characters, the letter used in South Korean is *Hangeul*. It is difficult to learn Korean because of the differences in terms of letters, before learning Korean the basic stage of learning Korean is knowing the letters and how to read them. The purpose of this research is to create an *Android*-based Korean language learning application using *Android Studio* software and the *SDLC (Software Developer Life Cycle)* method. This *Android*-based Korean learning application is a solution in learning Korean to make it easier and more effective in terms of cost and time in learning Korean.

Keyword: Application, Learning, Korean Language, *Android*, South Korea.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pemerintah Korea Selatan dalam penyebaran budaya Korea menghasilkan sebuah fenomena yaitu demam budaya Korea di tingkat dunia atau global, yang biasa disebut *Korean wave*. *Korean wave* atau *hallyu* mengacu pada globalisasi tentang budaya Korea di tingkat dunia. Dalam waktu singkat, popularitas *hallyu* mempengaruhi keadaan masyarakat dunia, tak terkecuali Indonesia. Pengaruh *hallyu* merambah di setiap aspek kehidupan, mulai dari bahasa, musik, film, *fashion*, dan *lifestyle*. Sekarang bahasa Korea menjadi semakin terkenal dan di ketahui banyak warga dunia akibat *Korean wave*, karena itu semakin banyak orang yang memiliki keminatan untuk belajar bahasa Korea. Bahkan karena banyak yang menyukai drama dan film Korea juga mencetuskan

tumbuh dan berkembangnya tempat kursus dan sekolah yang memiliki program bahasa Korea. Disamping itu, huruf Korea "*Hangeul*" merupakan salah satu huruf di dunia yang saat ini banyak sekali peminatnya. Beberapa Media yang sering digunakan untuk belajar bahasa Korea yaitu *website*, video, maupun buku. Dari beberapa media tersebut sangat jarang yang membahas secara rinci mengenai cara membaca atau bentuk klasifikasi dari huruf, *grammar*, serta kata-kata Korea yang sering digunakan dalam keseharian.

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Sistem Operasi *Android* ini meliputi Belajar huruf menurut enam klasifikasi beserta contoh suara serta latihan soal yang berbentuk pilihan ganda dengan suara sebagai soal. Dengan tersedianya latihan soal

pengguna dapat mengetahui pemahaman mengenai bahasa Korea yang telah dipelajari.

Tujuan penelitian untuk membantu pengguna yang memiliki keterbatasan waktu dan biaya sehingga dapat membantu dalam proses belajar memahami bahasa Korea tanpa harus mengeluarkan banyak biaya dan terciptanya pembelajaran yang efektif untuk semua kalangan dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jenuh dan bosan.

Dalam rangka melakukan penelitian tentang rancang bangun aplikasi pembelajaran bahasa Korea berbasis *android*, maka peneliti mencari sumber terlebih dahulu yang berhubungan dengan rancang bangun yang akan peneliti lakukan. Salah satunya "Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses"(Sanjaya, 2015)

"Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu"(Sutabri, 2012)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *SDLC*. Model *SDLC* air terjun atau *waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sequential* atau terurut. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti ada 3 aspek, yaitu:

1. Observasi
Metode ini ditempuh dengan melakukan pengamatan langsung pada situs *web* dan perpustakaan di *Korean Cultural Center* Indonesia.
2. Wawancara
Wawancara adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data primer.
3. Studi Pustaka
Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara membaca atau mengutip yang berasal dari buku, jurnal, internet, dan dokumentasi lain yang berhubungan dengan *android*, budaya korea, dan informasi yang

berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam penyusunan penelitian ini. Informasi yang diperoleh digunakan dalam penyusunan landasan teori, metodologi penelitian serta pengembangan sistem secara langsung.

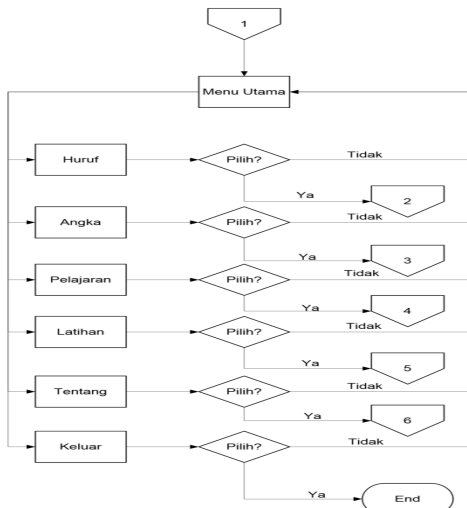
Langkah-langkah Pengembangan Sistem :

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal di dalam penelitian ini, peneliti membuat langkah-langkah pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Korea dengan menggunakan metode *SDLC* yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk pada *Korean Cultural Center*.

1. Analisa dan pengumpulan data
Tahapan ini peneliti mencari informasi kebutuhan dari penerbit dan pembaca terkait kebudayaan Korea yang diinginkan terkait efisiensi dan keefektifan dari aplikasi tersebut.
2. Perancangan sistem
Tahapan ini peneliti merancang tampilan dan alur aplikasi ini agar sesuai dengan aplikasi pembelajaran bahasa Korea berbasis *Android* yang dibuat. Peneliti menggunakan desain grafis yang dibuat dengan teknologi seperti *Adobe Photoshop*, dan *Paint*.
3. Pembuatan aplikasi
Di tahap pembuatan aplikasi inilah pengkodean dengan bahasa pemrograman *Java platform Android* serta mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam kode bahasa pemrograman *Android* menggunakan editor *Android Studio* 4.0.
4. Implementasi sistem
Implementasi akan dicoba oleh salah satu staf *Korean Cultural Center* Indonesia.
5. Penyusunan laporan
Di tahap ini peneliti membuat penyusunan serta penulisan laporan sebagai dokumentasi terhadap penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

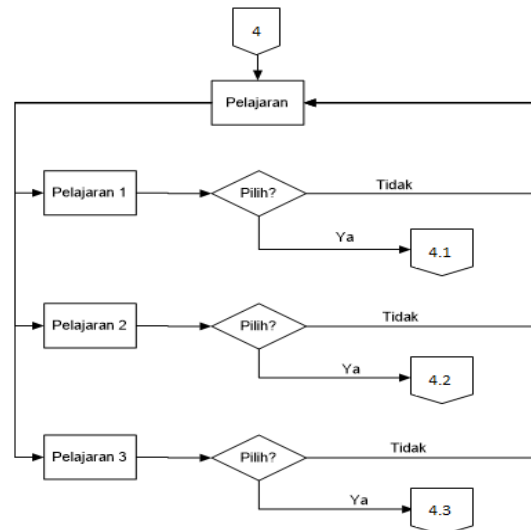
Berikut merupakan garis besar seluruh proses atau ruang lingkup dan batas sistem yang akan diusulkan oleh peneliti.



Gambar 1. Flowchart Menu Utama

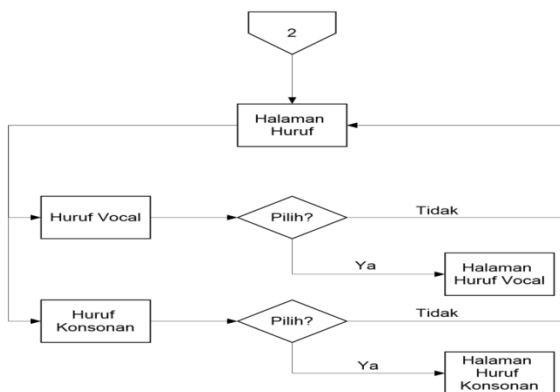
Di menu utama ini ada 5 sub menu, yaitu huruf, angka, pelajaran, latihan, dan tentang. Jika pengguna memilih salah satu sub menu tersebut maka aplikasi akan dialihkan ke tampilan yang dipilih.

Pada menu angka terdapat 2 pilihan, yaitu angka asli korea dan angka sino korea. Jika pengguna memilih salah satu pilihan tersebut, maka aplikasi akan dialihkan ke tampilan yang dipilih.



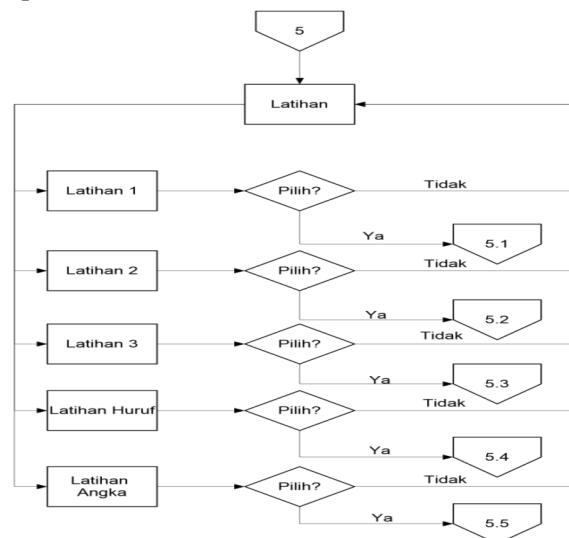
Gambar 4. Flowchart Menu Pelajaran

Pada menu pelajaran terdapat 3 pilihan, yaitu pelajaran 1, pelajaran 2, dan pelajaran 3. Jika pengguna memilih salah satu pilihan tersebut, maka aplikasi akan dialihkan ke tampilan yang dipilih.



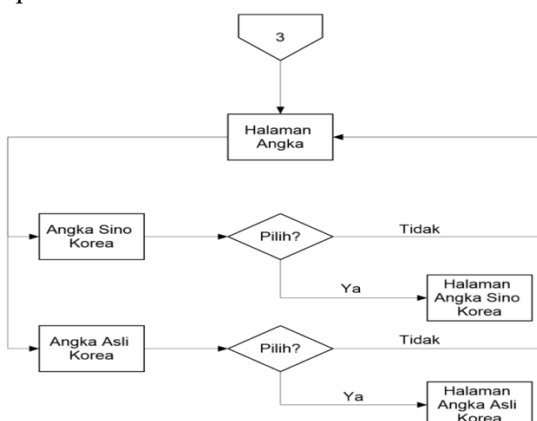
Gambar 2. Flowchart Menu Huruf

Pada menu huruf terdapat 2 pilihan, yaitu huruf vokal dan huruf konsonan. Jika pengguna memilih salah satu pilihan tersebut, maka aplikasi akan dialihkan ke tampilan yang dipilih.



Gambar 5. Flowchart Menu Latihan

Pada menu ini terdapat 5 pilihan, yaitu latihan 1, latihan 2, latihan 3, latihan huruf, dan latihan angka. Jika pengguna memilih salah satu pilihan tersebut maka aplikasi akan dialihkan ke tampilan yang dipilih.



Gambar 3. Flowchart Menu Angka



Gambar 6. Tampilan Menu Utama

Setelah disambut oleh *splash screen* selama 3 detik, pengguna langsung ditampilkan menu utama. Pilihan menu ditampilkan dalam bentuk *imagebutton* dengan empat pilihan menu.



Gambar 8. Tampilan Menu Angka

Pada rancangan halaman ini berisi 2 *button*, yaitu angka asli Korea dan angka sino Korea. Jika pengguna ingin memilih diantara kedua pilihan dapat menekan tombol yang diinginkan.



Gambar 7. Tampilan Menu Huruf

Pada rancangan halaman ini berisi 2 *button*, yaitu huruf *vocal* dan huruf konsonan. Jika pengguna ingin memilih diantara kedua pilihan dapat menekan tombol yang diinginkan.



Gambar 9. Tampilan Menu Pelajaran

Pada halaman ini dirancang dengan adanya 3 *button* pembelajaran, yaitu pelajaran 1, pelajaran 2, dan pelajaran 3. Pengguna dapat menekan tombol yang diinginkan.



Gambar 10. Tampilan Menu Pelajaran 1

Pada rancangan halaman ini berisi 6 *button*, yaitu pengenalan diri, lokasi, cuaca, waktu, hobi, dan makanan. Jika pengguna ingin memilih diantara keenam pilihan dapat menekan tombol yang diinginkan.



Gambar 12. Tampilan Menu Pelajaran 3

Pada rancangan halaman ini berisi 6 *button*, yaitu berbelanja, memasak, kepribadian, undangan, apresiasi, dan kebiasaan sehari-hari. Jika pengguna ingin memilih diantara keenam pilihan dapat menekan tombol yang diinginkan.



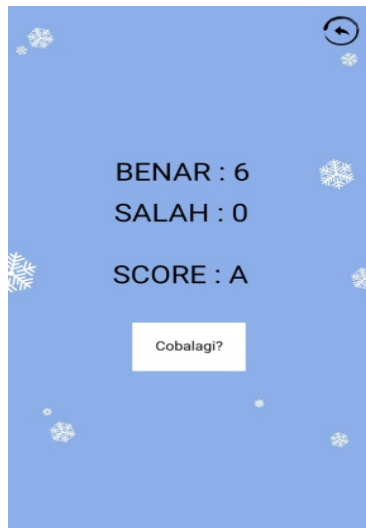
Gambar 11. Tampilan Menu Pelajaran 2

Pada rancangan halaman ini berisi 6 *button*, yaitu arah, keluarga, kesehatan, perjalanan, perasaan dan emosi, dan pekerjaan. Jika pengguna ingin memilih diantara keenam pilihan dapat menekan tombol yang diinginkan.



Gambar 13. Tampilan Menu Latihan

Pada halaman ini terdapat 3 *imagebutton*, yaitu latihan 1, 2 dan 3. Pengguna dapat memilih sesuai dengan keinginan.



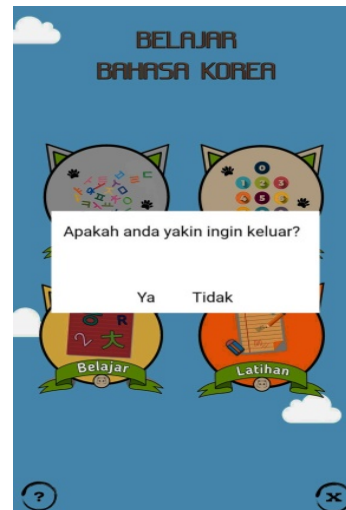
Gambar 14. Tampilan Menu Hasil Latihan

Setelah pengguna mengerjakan soal-soal latihan maka akan tampil halaman hasil latihan ini. Pada halaman ini berisi teks yang menjelaskan jumlah jawaban benar dan salah, serta ada nilai hasil jawaban pengguna. Pada halaman ini juga terdapat *button* untuk mengulang latihan.



Gambar 15. Tampilan Menu Tentang

Bila pengguna menekan gambar dengan tulisan tentang pada halaman menu utama, maka akan diberi tampilan dengan halaman ini. Pada halaman ini berisikan biodata pembuat aplikasi.



Gambar 16. Tampilan Menu Keluar

Jika pengguna ingin keluar dari aplikasi, maka pilih untuk tanda *back* pada *handphone* pengguna dan akan tampil dialog apakah yakin untuk keluar aplikasi atau tidak. Pilih sesuai keinginan pengguna.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* merupakan langkah awal untuk mempererat hubungan antara Indonesia dan Korea menjadi semakin dekat. Berdasarkan pembahasan yang peneliti buat sebelumnya dan perumusan masalah yang ada maka simpulan yang dapat diambil diantaranya: Pembaca mudah menemukan pengetahuan tentang berbahasa Korea. Adanya aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pengguna karena aplikasi ini dapat digunakan tanpa internet. Rancangan aplikasi yang peneliti buat, didesain secara simpel dengan warna cerah dan juga dari segi penggunaan aplikasi dapat dengan mudah dipahami.

Saran yang diusulkan dari peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan aplikasi ini diantaranya: Aplikasi ini diharapkan untuk terus dikembangkan terutama pada bagian isi materi. Karena tidak semua pembelajaran bahasa Korea dibahas di dalam aplikasi ini. Penambahan fitur-fitur terbaru selayaknya aplikasi *e-learning* lainnya. Seperti tambahan untuk adanya video dalam berkomunikasi dalam bahasa Korea maupun kuis berbentuk *game* pada aplikasi ini. Pengembangan desain aplikasi ini untuk lebih dikembangkan seperti penambahan animasi bergerak untuk lebih memanjakan mata pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N., Paramita, A., & Handayani, S. D. (2020). Perancangan Aplikasi M-Learning Seni Budaya dan Keterampilan Kelas 5 Berbasis Android di MI Sirojul Athfal. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(01).
- Bismi, W., Maysaroh, M., & Asra, T. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Mahfudzot Untuk Pondok Pesantren Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1).
- Damarullah, W., Hamzah, A., & Lestari, U. (2014). Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Bahasa Korea (Hangeul) Berbasis Android. *Jurnal SCRIPT*, 2(1), 49–59. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/2445>
- EKA, Y. W. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Huruf Korea "Hangeul" Berbasis Android*. UPN "Veteran" Jawa Timur.
- Hikmah, A. B., Apriyani, Y., & Purwandhani, S. A. (2020). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hangeul Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 7(1), 24–29. <https://doi.org/10.31311/ji.v7i1.6390>
- Prasetya, R., Ardiansyah, M., & Husain, A. (2020). Pengenalan Aplikasi Parental Control Berbasis Android Bagi Guru Di Tk Cikal Harapan II. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1).
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sari, D. F. (2018). *APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA BERBASIS ANDROID*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- 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>
- Suryadi, A., Rosa, N. M., & Subandriyo, E. (2020). Perancangan Aplikasi Pengenalan Suku Dan Kebudayaan Berbasis Android. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1).
- Suryani, E. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Dasar Berbasis Sistem Operasi Android*. Universitas Komputer Indonesia.
- Sutabri, T. (2012). *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi.