



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika memulai mempelajari bahasa Korea, fokus pada pembelajaran kosakata adalah cara yang baik untuk mempelajari blok bangunan bahasa dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Korea (Korean Class 101, 2016). Salah satu cara tradisional untuk menghafalkan kosakata dalam bahasa asing adalah dengan mempelajari dan mengulang karakter asing tersebut secara berkala dan melihat visual dari arti bahasa asing tersebut supaya bahasa tersebut dapat lebih mudah diserap dan diingat dengan menggunakan *flashcard* (Wyner, 2013).

Di era ini dimana teknologi merambah hampir di semua bidang, proses belajar dengan menggunakan *flashcard* manual tidak lagi banyak digunakan. Disaat teknologi belum unggul, *flashcard* digunakan sebagai praktek umum untuk menulis fakta-fakta untuk dipelajari pada suatu set kartu, dimana pengguna melihat setiap kartu, memikirkan jawabannya, kemudian membalik kartu tersebut dan mengambil kartu berikutnya. Namun cara peninjauan pertanyaan dalam *flashcard* manual menjadi kurang optimal karena tidak ada pedoman untuk memutuskan kapan untuk meninjau sebuah kartu tertentu, sehingga proses belajar mengkonsumsi lebih banyak waktu (Salmerón, 2012).

Oleh karena itu, dengan menerapkan metode yang sesuai seperti metode Leitner ke *online flashcard* dapat meningkatkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode Leitner, jika pertanyaan tidak dapat diingat oleh pengguna, maka pertanyaan tersebut akan dijadikan pertanyaan yang butuh

lebih banyak perulangan supaya jawaban dari pertanyaan tersebut dapat diingat kembali. Metode ini menyisihkan pertanyaan yang dapat dijawab dengan mudah dan memungkinkan pengguna supaya fokus terhadap pertanyaan yang tidak dapat dijawab secara konsisten (Chua, 2011).

Studi serupa telah dilakukan oleh Agustyan Hidayat dalam skripsi “Rancang Bangun Spaced Repetition Software untuk Menghafal Huruf Jepang Menggunakan Algoritma Supermemo 2 Berbasis IOS” dan Jeremiah Daneil de la Rouviere dalam tesis “Chinese Radicals in Spaced Repetition Systems: A Pilot Study on the Acquisition of Chinese Characters by Students Learning Chinese as a Foreign Language” dengan menggunakan algoritma SuperMemo-2. Perbedaan antara algoritma SuperMemo-2 dan metode Leitner terletak pada elemen penentuan jeda waktu untuk pengulangan (McCormack, 2013). Metode Leitner menggunakan variabel yang tetap untuk menentukan jeda waktu belajar sedangkan SuperMemo-2 melakukan perhitungan yang dibuat berdasarkan performa dari pengguna (Hidayat, 2015). SuperMemo-2 berhasil meningkatkan efisiensi belajar, namun kompleksitas perhitungan interval waktu untuk penentuan jeda waktu pengulangan terlalu rumit sehingga mereka lebih rentan terhadap kesalahan penjadwalan saat diimplementasikan ke dalam suatu aplikasi (Elmes, Tanpa tahun).

1.2 Rumusan masalah

Melalui latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah yaitu, bagaimana merancang bangun *Online Flashcard* untuk pembelajaran bahasa Korea dengan implementasi metode Leitner

berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Korea yang interaktif.

1.3 Batasan masalah

Kosakata bahasa Korea yang digunakan dalam aplikasi ini terbatas pada kosakata di dalam bab 1 dan bab 2 pada buku “*한국어 999+* Kosakata Penting Korea-Indonesia-Inggris” oleh H. Wijaya. Testing yang dilakukan dalam aplikasi ini dianggap telah mengikuti aturan pada metode yang dipaparkan.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun *online flashcard* untuk menghafal bahasa Korea menggunakan metode Leitner berbasis web.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah supaya seseorang dapat mempelajari Bahasa Korea dengan menggunakan *online flashcard* yang interaktif dan mudah digunakan.

1.6 Sistematika penulisan laporan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyajian laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang mendukung pembangunan aplikasi dalam penelitian ini.

BAB III METODE DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi metode penelitian, rancangan sistem *data flow diagram*, *flowchart*, struktur tabel dan perancangan antarmuka sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Bab ini berisi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak untuk membangun dan menguji aplikasi, implementasi aplikasi, tampilan antar muka aplikasi dan pengujian aplikasi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari penelitian dan juga saran untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi yang serupa.

UMMN