

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Korea menggunakan bahasa yang digunakan oleh penduduk Korea sebagai media komunikasi. Budaya populer Gelombang Korea atau *Hallyu* merupakan fenomena global saat ini. Budaya ini sendiri berasal dari Korea Selatan yang kemudian menyebar ke seluruh dunia mulai dari Asia hingga Amerika dan Eropa. Gelombang Korea ini pun menjangkau hampir semua produk budaya mulai dari drama televisi, industri musik, film, dan *variety show* [1]. Menonton drama Korea memang dinilai buruk oleh kebanyakan orang karena dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan, malas bergerak dan anti sosial, akan tetapi berdasarkan penelitian yang dilakukan, menonton drama televisi dari Korea memberikan pengaruh sebesar 12.7% terhadap peningkatan motivasi belajar generasi-Z [2].

Begitu banyak media pembelajaran bahasa Korea saat ini yang telah tersedia baik itu dalam bentuk aplikasi *mobile* ataupun berbasis *website*. Akan tetapi media pembelajaran bahasa Korea tersebut masih menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam pembelajarannya. Dari permasalahan yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Korea dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dalam aplikasi untuk membantu masyarakat Indonesia yang tertarik untuk mempelajari bahasa Korea tetapi tidak menguasai bahasa Inggris agar lebih mudah dalam pembelajarannya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nadyati, Nadyati (2019), dibangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Korea yang menggunakan metode Fisher Yates Shuffle. Penelitian tersebut telah membuktikan bahwa implementasi Fisher Yates Shuffle pada aplikasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi penggunaanya [3]. Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Cinthya, Cinthya (2023), dibangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa pemrograman Kotlin yang menggunakan metode gamifikasi dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi pengguna. Penelitian tersebut mendapatkan rata-rata sebesar 82,15% untuk aspek *Behavioral Intention to Use* dan 75,32% untuk aspek *Immersion*. Dari hasil penelitian tersebut telah membuktikan bahwa implementasi gamifikasi Octalysis pada aplikasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi penggunaanya

[4]. Selain itu terdapat penelitian yang membuat aplikasi pembelajaran bahasa Django menggunakan metode gamifikasi Octalysis. Penelitian tersebut juga mendapatkan hasil yang bagus yaitu 84,15% pada aspek *Behavioral Intention to Use* yang berarti pengguna ingin menggunakan aplikasi tersebut di masa depan dan 81,44% pada aspek *Immersion* yang berarti pengguna setuju bahwa aplikasi tersebut menimbulkan perasaan terbawa suasana saat menggunakannya [5]. Pada tahun 2015, Yu Kai Chou mengembangkan sebuah kerangka kerja gamifikasi yang dikenal sebagai Octalysis. Kerangka kerja gamifikasi ini dirancang untuk meningkatkan motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi produktif dengan menyertakan unsur-unsur menarik dan menyenangkan yang umumnya terdapat dalam permainan [6]. Dengan demikian, *gamification framework* Octalysis dapat menciptakan ketertarikan dan motivasi bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, Octalysis sangat sesuai untuk digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Korea. Namun, belum terdapat penelitian mengenai perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Korea dengan metode gamifikasi Octalysis. Oleh karena itu dibuatlah sebuah penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Menggunakan Metode Gamifikasi Octalysis Berbasis Website" untuk memenuhi kebutuhan tersebut

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi untuk pembelajaran bahasa Korea menggunakan metode gamifikasi Octalysis berbasis website?
2. Berapa tingkat motivasi pengguna saat menggunakan aplikasi pembelajaran dengan menggunakan model HMSAM dan skala Likert yang mengukur aspek *behavioral intention to use* dan *immersion*.

## 1.3 Batasan Permasalahan

1. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dalam pembelajaran bahasa Korea.
2. Materi pembelajaran diambil dari materi pembelajaran bahasa korea di LearnKorean24, LingoDeer dan ZKorean.
3. Aplikasi ini menjelaskan arti dan cara membaca *vocal* dan *consonant Hangeul* yang benar.

4. Materi pembelajaran dari aplikasi ini hanya mencakup *vocal* dan *consonant Hangeul* saja.
5. Target pengguna aplikasi ini adalah masyarakat terutama umur dibawah 15 tahun yang ingin mempelajari bahasa Korea.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membangun dan merancang aplikasi pembelajaran bahasa Korea menggunakan metode gamifikasi Octalysis berbasis website untuk pemula.
2. Mengukur tingkat motivasi pengguna saat menggunakan aplikasi pembelajaran dengan menggunakan model HMSAM dan skala Likert yang mengukur aspek *behavioral intention to use* dan *immersion*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan diperoleh dari perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran bahasa Korea dengan metode gamifikasi Octalysis ini adalah aplikasi ini dapat digunakan oleh masyarakat yang tertarik untuk belajar bahasa Korea yang dapat mempermudah dalam mengakses dan memahami budaya Korea, meningkatkan peluang kerja di Korea, membantu saat berwisata ke Korea dan lain-lain

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Berisikan penjelasan singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, mulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN  
Pada bagian ini, akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan
- Bab 2 LANDASAN TEORI  
Pada bagian ini, akan dibahas mengenai beberapa teori terkait dengan penelitian. Beberapa teori tersebut diantaranya adalah bahasa Korea,

Gamifikasi, *framework* Octalysis, Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM), skala Likert dan Black Box Testing.

- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini akan dibahas metodologi penelitian, perancangan aplikasi pada penelitian seperti rancangan gamifikasi Octalysis, model aplikasi yang dibuat, UML Diagram, struktur *database*, desain antarmuka, dan pemilihan aset.

- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian ini, akan dibahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dan hasil dari pengujian aplikasi.

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini, akan dibahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang terkait dengan tujuan penelitian, serta memberikan saran untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.

