

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era digital 4.0, perkembangan teknologi telah mempengaruhi masyarakat dan lingkungan disekitarnya. Teknologi dapat membantu sistem pembelajaran, seperti proses pembelajaran melalui media aplikasi maupun game. Proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar[1]. Pembelajaran bahasa sudah dilakukan sejak dini yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua serta orang lain disekitarnya. Bahasa merupakan alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis[2]. Setiap negara memiliki bahasa yang digunakan. Di era digital 4.0 ini orang dapat menjalin komunikasi dengan orang lain baik sesama negara maupun beda negara, dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang membuat masyarakat dianjurkan untuk tetap di rumah dan berjaga jarak. Sehingga banyak aplikasi yang mulai banyak dicari untuk berkomunikasi dengan hanya menggunakan suara maupun dengan panggilan video secara daring.

Pada masa pandemi Covid-19, pemerintah dari berbagai negara yang mewajibkan masyarakat untuk melakukan Work From Home (WFH) dan untuk para pelajar melakukan School From Home (SFH). Masyarakat dan para pelajar dihimbau agar tidak keluar rumah jika tidak berkepentingan, hal tersebut menimbulkan rasa jenuh dalam diri. Akibatnya, masyarakat dan para pelajar mencari hiburan untuk membuang rasa kejenuhan tersebut, salah satu caranya dengan menonton drama Korea yang dapat mereka unduh melalui situs online, dan media streaming berbayar yang dapat diunduh melalui play store maupun app store. Menurut hasil survei Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia pada tanggal 30 November 2020, menunjukkan 842 responden dari 924 responden yang disurvei atau setara dengan 91.1% memilih untuk menonton drama Korea selama pandemi Covid-19. Kenaikan jumlah penonton dari sebelum pandemi sebanyak 3.3% dan 8% responden diantaranya merupakan penonton baru drama Korea dan belum pernah menonton drama korea[3]. Dan

pada survei tahun 2022 dengan 108 responden dari berbagai universitas negeri maupun universitas swasta, menghasilkan 78% responden mengaku menonton drama korea selama pandemi[4]. Pada tahun 2022 persentase responden dalam menonton drama korea terlihat menurun namun pandemi tahun 2020 hingga tahun 2022 masih memperlihatkan bahwa kebudayaan korea tetap diminati masyarakat.

Dalam kondisi pandemi, masyarakat mempelajari bahasa korea secara tidak langsung dari percakapan yang ada didalam drama korea. Sehingga menonton drama korea dapat menambah ilmu mengenai bahasa korea. Namun, bahasa korea memiliki kesulitan untuk dipelajari seperti perbedaan huruf dalam satu suku kata dapat mengubah makna dalam kata tersebut[5]. Kesulitan dalam mempelajari bahasa korea ini menimbulkan tingkat kebosanan siswa dalam mempelajarinya. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan gamifikasi pada aplikasi belajar bahasa korea. Gamifikasi merupakan penerapan elemen desain game dan prinsip game dalam konteks non-game. Gamifikasi umumnya menggunakan elemen desain game yang digunakan dalam konteks non-game untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, produktivitas organisasi, dan lain-lain[6]. Penggunaan gamifikasi bertujuan untuk membuat sistem menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan retensi pengguna[7]. Pada aplikasi “KOMU: Korea Mudah” terdapat beberapa gamifikasi yaitu hadiah harian, kuis pada kursus, dan papan peringkat. Dalam pengembangan gamifikasi, penulis menggunakan framework flutter sebagai pengembangan aplikasi mobile. Flutter dapat membuat tampilan aplikasi menjadi lebih menarik dan responsive terhadap ukuran layar gadget yang berbeda-beda.

Oleh sebab itu, dirancang media pembelajaran bahasa korea dengan menggunakan gamifikasi. Gamifikasi yang akan dibuat bertujuan menarik masyarakat untuk mempelajari bahasa korea. Gamifikasi ini dibuat semenarik mungkin sehingga tidak membosankan.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang gamifikasi yang menarik dalam pembelajaran bahasa korea?
2. Bagaimana membuat pembelajaran bahasa korea menggunakan gamifikasi?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perancangan gamifikasi yang menarik dalam pembelajaran bahasa korea.

2. Membuat pembelajaran bahasa korea menggunakan gamifikasi.

