

Perancangan Aplikasi *Mobile Learning* Huruf *Hangeul* korea

Agustinus Sirumapea¹, Pramana Anwas Panchadria², Anggun Rosmiati³

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Bina Sarana Global, Tangerang

Email: ¹gustinus.sirumapea@gmail.com, ²pramana.ap@stmikglobal.ac.id, ³anggunrosmiaty@gmail.com

Abstrak – Bahasa Korea beberapa tahun ini mulai banyak diminati masyarakat Indonesia karena semakin gencarnya serangan ekonomi dan *Korean Wave*. Namun kurangnya media pembelajaran membuat sebagian orang kesulitan untuk mempelajarinya. Aplikasi *mobile learning* huruf *hangeul* Korea ini akan memudahkan penggunaannya untuk mempelajari hal dasar dalam bahasa Korea. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan research. Hasil kuesioner yang diperoleh sekitar 80% dari 30 responden. Dalam penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis android yang memiliki fitur bagaimana cara menulis dan membaca huruf *hangeul*, disediakan *games* dan soal latihan serta penambahan materi kosa-kata umum dan metode menyebutkan angka dalam bahasa Korea.

Kata Kunci: *Hangeul*, Bahasa Korea, Media Interaktif, Aplikasi Android.

Abstract - *The Korean language has begun to demand many Indonesians because of the increased economic attacks and Korean Wave. But the lack of learning media makes some people struggle to learn it. Korean Hangeul Mobile Learning application will facilitate the user to learn basic things in the Korean language. The design of this application uses methods of observation, interviews, and research. The results of the questionnaire were obtained by about 80% from 30 respondents. This study resulted in Android-based applications that have the features of how to write and read Hangeul letters, provided games and exercise problems as well as the addition of general vocabulary material and method of mentioning numbers in Korean.*

Keywords: *Hangeul*, Korean, interactive Media, Android application.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman mempengaruhi seberapa berkualitasnya suatu individu ataupun kelompok. Untuk itu, mempelajari bahasa asing tidaklah menjadi hal yang aneh di era sekarang. Justru menjadi kebutuhan penting untuk beberapa individu yang mengutamakan pendidikan dan karir yang sepadan. Jika seseorang bisa menguasai setidaknya satu bahasa asing, maka itu akan sangat berguna bagi individu yang menguasainya. Beberapa tahun lalu bahasa Korea bukanlah sesuatu hal yang menarik, akan tetapi di abad ke-21 ini bahasa Korea justru menjadi hal penting untuk pergaulan internasional. Hal tersebut bisa dilihat dengan seiring banyaknya serangan ekonomi dan Hallyu (*Korean Wave*) membuat bahasa Korea menjadi bahasa yang banyak diminati dan dapat diperhitungkan. Untuk membuktikan seberapa besar peminat bahasa Korea di Indonesia, dapat ditelusuri terlebih dahulu seberapa banyaknya masyarakat Indonesia yang menyukai K-Pop (*Korean Wave*).

Dan untuk mengikuti *Korean Wave* tersebut, masyarakat Indonesia mulai mempelajari bahasa Korea. Namun media pembelajaran bahasa Korea saat ini masih kurang interaktif sehingga kurang menarik minat dan perhatian dari masyarakat. Hal ini dikarenakan terbatasnya sarana dalam mempelajari bahasa Korea. Dari banyaknya sarana yang mudah dipakai, buku masih menjadi patokan utama dalam media belajar mengajar.

Cara belajar melalui media buku dinilai atau dianggap kurang interaktif karena tidak adanya fasilitas cara pengucapan bahasa Korea. Pembelajaran lain didapatkan melalui jalur pendidikan di Lembaga Pendidikan. Namun di Lembaga Pendidikan ini masih mengandalkan materi dari buku dan harus mengeluarkan biaya dan waktu untuk mengikuti pelatihan tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *mobile* dinilai lebih interaktif dan menyenangkan, karena didukung dengan desain yang menarik dan audio cara pengucapan bahasa Korea. Mudah digunakan dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya.

Untuk mengikuti perkembangan tersebut, dibuatlah Aplikasi *Mobile Learning* Huruf *Hangeul* Korea ini untuk membantu dalam mempelajari bahasa Korea yang memfokuskan pada pengenalan huruf, cara membaca dan cara penulisan huruf *hangeul* yang benar.

Identifikasi masalah dari latar belakang perancangan aplikasi ini adalah merancang sebuah media pembelajaran huruf *hangeul* berbasis *mobile*, menarik minat masyarakat untuk mempelajari bahasa Korea karena perannya yang cukup penting di dunia kerja dan sebagainya, dan menyalurkan minat belajar menulis dan membaca *hangeul* dengan metode belajar yang lebih menarik.

Rumusan masalah dari perancangan aplikasi ini adalah bagaimana merancang aplikasi agar pengguna tertarik untuk belajar huruf *hangeul*, yang mudah dan tidak sulit digunakan serta dapat dipahami oleh penggunaannya, dan menentukan apakah aplikasi ini dapat bermanfaat bagi pengguna yang ingin belajar huruf *hangeul*.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menganalisis dan merancang aplikasi pembelajaran huruf *hangeul* berbasis *mobile* sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan, dimana saja dan kapan saja, untuk mengetahui bagaimana aplikasi ini dirancang sehingga mempermudah minat para pengguna yang ingin belajar tentang huruf *hangeul* atau bahasa Korea, dan untuk memperbaiki proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran

huruf *hangeul* berbasis *mobile* ini, terkumpulnya data penelitian yang diperlukan, dan diperolehnya informasi lebih banyak mengenai huruf *hangeul* dan bahasa Korea.

A. *Mobile Learning*

Mobile learning^[1] menjadi media pembelajaran berbasis *smartphone* yang lebih mudah dan praktis digunakan dimana saja dan kapan saja. Sistem belajar menjadi lebih menarik dan interaktif dengan adanya *mobile learning*.

B. *Media Pembelajaran*

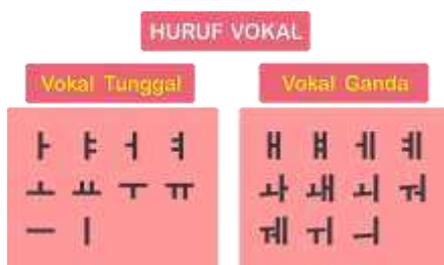
Sistem belajar mandiri dengan media seperti *smartphone*, aplikasi multimedia, dan media pembelajaran lainnya. Umumnya media pembelajaran^[2] tersebut memudahkan penggunaannya mengakses dimana saja dengan waktu yang *flexible*.

C. *Bahasa Korea*

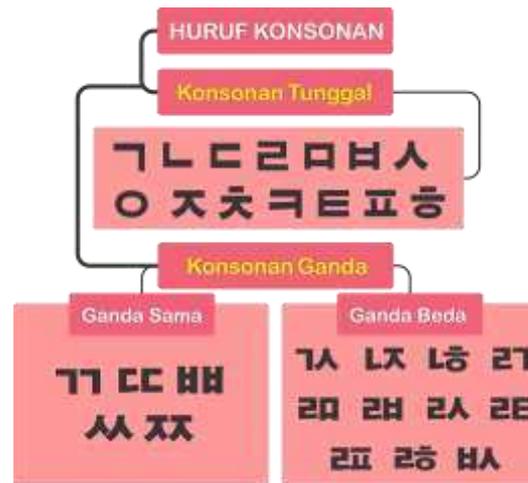
Bahasa Korea^[3] memiliki ciri khas bentuk penghormatan disetiap kalimatnya. Bagaimana menempatkan setiap kata dengan benar pada saat berbicara. Melihat dengan siapa berbicara adalah hal penting yang harus diperhatikan dalam bertutur kata bahasa Korea.

D. *Hangeul*

Bahasa Korea termasuk kedalam satu dari beberapa negara di Dunia yang memiliki huruf tersendiri yang disebut *hangeul*^[4]. *Hangeul* diciptakan oleh raja ke empat di masa kerajaan Chosun, Raja Agung Sejong di tahun 1443, hingga diamanatkan pada tahun 1446. Huruf *hangeul* terdiri dari 14 huruf konsonan dan 10 huruf vokal yang digabung untuk membentuk suku kata. Huruf *hangeul* dibagi menjadi empat bagian, yaitu huruf vokal, huruf konsonan, huruf gabungan vokal, dan huruf gabungan konsonan. Pada awal penciptaan huruf ini memang hanya terdiri dari vokal dan konsonan saja. Tetapi kemudian pada perkembangannya ditambahkan lagi huruf gabungan vokal dan huruf gabungan. Dalam bahasa Korea terdapat banyak struktur kalimat, terutama dalam penulisan huruf menjadi sebuah kata serta pembentukan kata menjadi sebuah kalimat. Struktur kalimat ini terdiri dari beberapa tahap yang dapat dipelajari mulai dari struktur kalimat untuk membentuk kalimat sederhana hingga membentuk kalimat yang lebih rumit. Biasanya struktur kalimat sederhana dipelajari pada bahasa Korea tingkat dasar.



Gambar 1. Huruf Vokal *Hangeul*



Gambar 2. Huruf Konsonan *Hangeul*

III. METODE PENELITIAN

A. *Objek Penelitian*

Penulis melakukan penelitian di tempat kursus bahasa Korea di daerah Perumahan Legok Indah, Jl. Lavender Blok B1/No.23, Legok Tangerang, Banten. *Korea Learning Centre*^[5] (한국어교육센터) tempat kursus bahasa Korea yang mempersiapkan siswanya yang ingin melanjutkan *Study*-nya ke Korea dengan belajar yang terintegrasi dengan layanan informasi untuk mendapatkan sertifikat Topik (Test Kemampuan Bahasa Korea Dengan Sertifikat yang diakui secara internasional). Terdapat 2 kelas yang disediakan, kelas umum dan kelas JTKI, yaitu pekerja Indonesia yang ingin ke Korea.

Penulis melakukan penelitian dengan melakukan wawancara langsung dengan pemilik sekaligus guru bahasa Korea yang ada di *Korea Learning Centre* tersebut. Sistem pembelajaran disana menggunakan sistem belajar mengajar antara guru dan murid, juga dengan aplikasi pembelajaran bahasa Korea yang sudah disediakan.

B. *Masalah yang dihadapi*

Dalam mempelajari bahasa asing terutama bahasa Korea. Media seperti buku masih menjadi acuan dalam mempelajarinya. Namun media tersebut masih kurang interaktif karena tidak adanya suatu cara pelafalan bagaimana cara membaca dan berbicara. Hal ini membuat penulis akhirnya merancang sebuah aplikasi *Mobile Learning Huruf Hangeul Korea* ini. Ada beberapa masalah yang dihadapi penulis selama perancangan aplikasi ini, diantaranya penyusunan jenis huruf yang berbeda-beda, banyaknya peraturan dalam penyebutan angka bahasa Korea membuat penulis sedikit kesulitan, namun dapat diatasi.

C. *Alternatif Pemecahan Masalah*

Melalui aplikasi *mobile* yang berisikan pembelajaran huruf *hangeul* ini, cukup memadai untuk menyelesaikan

persoalan-persoalan yang muncul. Berikut ini alternatif pemecahan masalahnya:

- 1 Merancang sebuah aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan oleh pengguna dimana dan kapan saja.
- 2 Konten-konten yang disajikan dengan lengkap pada aplikasi membuat pengguna lebih mudah mengerti.
- 3 Design tampilan yang menarik membuat pengguna menjadi tidak bosan dan lebih semangat dalam menggunakan aplikasi ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur yang Baru

Setelah melakukan penelitian dan analisa sistem dari berbagai sumber yang penulis cari dan temukan, maka selanjutnya akan dibahas mengenai rancangan usulan sistem yang akan dibangun. Prosedur baru bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan sistem yang berjalan. Ada beberapa usulan prosedur yang baru. Diantaranya:

- 1 Penambahan konten atau materi mengenai kosa-kata dan kalimat umum bahasa Korea, seperti kalimat sapaan dan kalimat umum lainnya.
- 2 Sistem perhitungan dalam bahasa korea.
- 3 Penambahan fitur *games* agar lebih menarik.

B. Diagram Rancangan Sistem

Dalam perancangan media pembelajaran ini, penulis menggunakan notasi *Unified Modeling Language* (UML) sebagai media penjabaran sistem. *Use case*^[6] mendiskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara kasar, *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi fungsi itu.

Berikut ini adalah *use case diagram* yang diusulkan dalam aplikasi *mobile learning* huruf *hangeul* korea ini:



Gambar 3. Use Case Diagram yang Diusulkan

Pada gambar 3, *use case diagram* yang telah dibuat, berikut ini merupakan skenario (alur proses) dari tiap *use case*.

- 1 Skenario *use case* menekan tombol *quiz*

Saat *user* membuka aplikasi maka sistem akan menampilkan *bumper* sebagai opening, lalu *user* dapat menekan tombol *start* untuk memulai ke *scene* menu. Selanjutnya *user* dapat menekan tombol *quiz*.

- 2 Skenario *use case* menekan tombol *hangeul*
User dapat menekan tombol *hangeul*, selanjutnya sistem menampilkan sub menu vokal *hangeul*, konsonan *hangeul*, dan materi. Pada *scene* materi akan menampilkan tombol angka korea dan kosa-kata umum.
- 3 Skenario *use case* menekan tombol *games*
User menekan tombol *games* yang akan menampilkan *games puzzle* sederhana.
- 4 Skenario *use case* menekan tombol *about me*
User dapat melihat profil tentang perancang pada tombol *about me*.

C. Rancangan Tampilan

1. Tampilan *intro*



Gambar 4. Tampilan Bumper/Opening

Menampilkan animasi bergerak dengan satu tombol *start* yang berfungsi sebagai awal untuk menggunakan aplikasi ketahap selanjutnya.

2. Tampilan Menu



Gambar 4. Tampilan Menu

Pada *scene* ini disediakan 3 tombol sebagai menu, diantaranya tombol *quiz*, tombol *Hangeul*, dan tombol *games*.

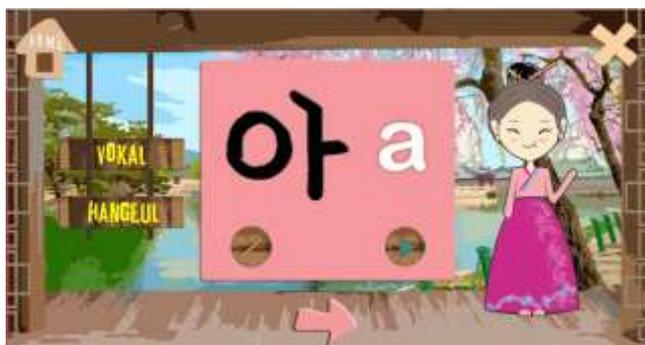
3. Tampilan Menu *Hangeul*



Gambar 5. Tampilan Sub Menu Hangeul

Merupakan *scene* dari tombol Hangeul. Terdapat 3 tombol yang disediakan. Tombol Huruf Konsonan yang akan menampilkan huruf-huruf konsonan hangeul. tombol Huruf Vokal yang akan menampilkan huruf-huruf vokal hangeul. Dan tombol Materi yang akan menampilkan materi seputar fakta unik dan sejarah hangeul. Pada *scene* materi ini disediakan 2 tombol tambahan, Tombol angka korea dan tombol kosa-kata umum bahasa Korea, dan Tampilan *Scene* Angka pada Sub Menu Hangeul Materi

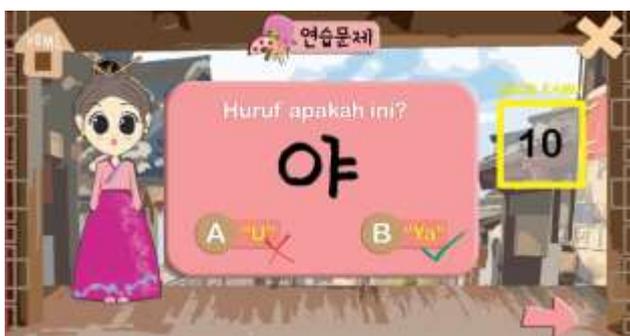
4. Tampilan Sub Menu Huruf Vokal Hangeul



Gambar 6. Tampilan Sub Menu Huruf Vokal

Menampilkan *slide* huruf hangeul yang termasuk kedalam jenis huruf vokal. Disediakan audio cara pengucapan dan tombol cara menulis. Pada huruf konsonan juga disediakan fitur yang sama.

5. Tampilan Menu Quiz



Gambar 7. Tampilan Menu Quiz

Menampilkan soal latihan pilihan ganda. Terdapat 10 soal random dengan masing-masing pertanyaan memiliki nilai 10. Setiap pertanyaan yang ditampilkan berkaitan dengan materi yang ada pada aplikasi. *Score* akan ditampilkan pada saat *user* telah menyelesaikan semua soal latihan.

6. Tampilan Menu Games



Gambar 8. Tampilan Menu Games

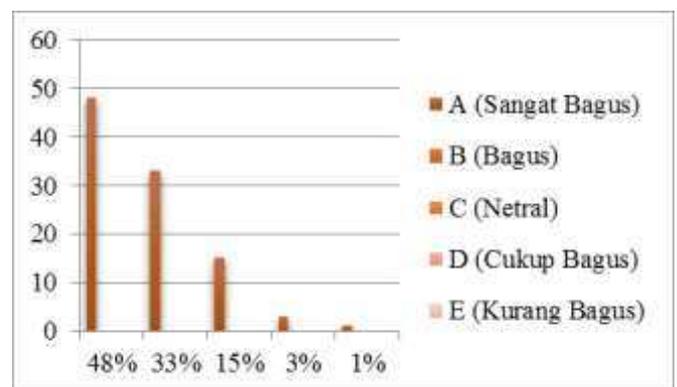
Menampilkan permainan *puzzle* sederhana dengan tema tempat-tempa terkenal di Korea Selatan. Disetiap *level* permainan akan menampilkan keterangan tempat apabila *puzzle* telah tersusun dengan baik dan benar. Pada halaman *games* ini disediakan *scene* petunjuk cara bermain.

D. Hasil Pengujian

Proses pengujian dilakukan dengan menunjukkan aplikasi secara langsung kepada *user*. Kemudian *user* memberikan penilaian terhadap aplikasi dalam bentuk kuesioner. Terdapat 30 responden sebagai *sample*. Sistem perhitungan kuesioner menggunakan metode UAT (*User Acceptance Test*)^[7] sebagai proses pengujian dengan hasil *output* yang akan membuktikan apakah suatu aplikasi *Mobile Learnig* Huruf Hangeul Korea ini sudah layak digunakan.

Terdapat 10 Pertanyaan yang ada pada kuesioner, Dan 5 pilihan jawaban. Sangat bagus (A), Bagus (B), Netral (C), cukup bagus (D), dan kurang bagus (E).

E. Diagram Hasil Kuesioner



Gambar 8. Diagram Hasil Kuesioner

Dari hasil perhitungan analisis data diatas, dapat dikatakan bahwa $\geq 80\%$ tanggapan positif terhadap penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Huruf Hangeul* Korea ini.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penilaian Aplikasi *Mobile Learning Huruf Hangeul* ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran huruf *hangeul* berbasis *mobile* ini, akan membuat sistem belajar menjadi lebih menarik.
2. Aplikasi *Mobile Learning Huruf Hangeul* ini memiliki aspek yang cukup lengkap dengan spesifikasi kombinasi warna yang nyaman dilihat, tombol yang berfungsi dengan baik. Dan disediakan *games* yang dapat menambah pengetahuan *user*.
3. Mempelajari huruf *hangeul* sebagai awal belajar bahasa Korea akan memudahkan proses belajar menjadi lebih cepat.
4. Aplikasi *Mobile Learning Huruf Hangeul* Korea ini layak digunakan sebagai media pembelajaran huruf *hangeul*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. L. Alhafidz, A. Haryono, and E. E. Program, "Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran ekonomi," vol. 11, no. 2, pp. 118–124, 2018.
- [2] R. Somya and V. Tjahjono, "Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android," *J. Buana Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 105–114, 2016, doi: 10.24002/jbi.v7i2.489.
- [3] A. M. Lukman, "Aplikasi Pembelajaran Dual Bahasa Korea Dan Jepang Berbasis Android," *EVOLUSI - J. Sains dan Manaj.*, vol. 7, no. 1, pp. 20–28, 2019, doi: 10.31294/evolusi.v7i1.5012.
- [3] Admin, "Belajar Bahasa Korea untuk Pemula, Belajar Hangeul," 2016. [Online]. Available: <http://www.bumikorea.com/p/belajar-bahasa-korea.html>. [Accessed: 19-Sep-2019].
- [5] Admin, "Kursus Korea Tangerang (KLC) - Kursus Bahasa Korea Di Tangerang," 2016. [Online]. Available: <https://kursuskoreaditangerang.business.site/>. [Accessed: 19-Sep-2019].
- [6] Arif Wicaksana, "Pengertian Use Case - arifwicaksana - Medium." [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>. [Accessed: 07-Mar-2020].
- [7] Endang Cahya Permana, "Pengujian UAT (User Acceptance Test)" 2017. [Online]. Available: <https://endangcahyapermana.wordpress.com/2017/03/14/pengujian-uat-user-acceptance-test/>. [Accessed: 25-Dec-2019].
- [8] M. I. Hanafri, M. Iqbal, and A. B. Prasetyo, "Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, pp. 87–92, 2019.
- [9] Y. Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, "E-book berbasis Mobile learning," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 109–114, 2018.
- [10] G. Amirullah, R. Hardinata, S. P. Biologi, M. Learning, and M. Pembelajaran, "Pengembangan mobile learning bagi pembelajaran," pp. 97–102.
- [11] M. I. Hanafri, S. Ramdhan, and K. Nisa, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 7, no. 2, pp. 38–44, 2017.
- [12] E. P. Apriliani and I. Ranggadara, "Analysis and Design of Korea Merchandise Sales System (Case Study in Sueweetiesid)," *Int. J. Comput. Sci. Mob. Comput.*, vol. 7, no. 6, pp. 197–209, 2018.
- [13] Anastasia. "7 Hari Jago Ngomong Korea Bareng K-pop Idol". Jakarta Selatan : PT Cahaya Duabelas Semesta, 2019.
- [14] Darmawan, D. "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi". Bandung. PT Remaja Rosdakarya, (2012).