

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Korea menjadi salah satu bahasa dengan penggunaan terbanyak di dunia, pada tahun 2021. Penggunaan Bahasa Korea berada pada urutan ke-20 pada Top 200 *Most Spoken Languages* [1]. Penguasaan Bahasa Korea dianggap penting, selain bertujuan untuk melanjutkan studi, juga untuk mendapatkan kesempatan mengembangkan karir di Negeri Ginseng tersebut. Namun, mempelajari bahasa Korea dapat menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam menghafal huruf Korea.

Huruf Korea, yang juga dikenal sebagai 한글 (baca: *han-geul*), terdiri dari 21 vokal yang terbagi menjadi 10 vokal tunggal dan 11 vokal gabungan. Selain itu, *hangeul* juga memiliki 19 konsonan, terdiri dari 14 konsonan tunggal dan 5 konsonan gabungan. Sehingga total huruf dalam bahasa Korea menjadi 40 huruf [2]. *Hangeul* memiliki bentuk huruf yang berbeda, serta jumlah yang banyak dibandingkan dengan alfabet yang memiliki 26 huruf saja. Hal ini tentunya membuat sulit bagi calon peserta didik bahasa Korea yang ingin belajar, terutama dalam menghafal huruf-huruf Korea.

Pada wawancara melalui kuisioner di Lembaga Pelatihan Bahasa Kota Malang, Mayantara School, peserta didik Bahasa Korea mengalami kendala yang beragam. Mulai dari penghafalan huruf, pengucapan dan penghafalan kosa kata, hingga penyusunan kalimat. Umumnya kendala saat awal belajar Bahasa Korea adalah kesulitan dalam penghafalan huruf dan pengucapan kosa kata dengan benar. Hal ini dapat terjadi karena *hangeul* memiliki bentuk tidak familiar bagi orang yang belum terbiasa dengan bahasa tersebut. Ditambah lagi beberapa huruf memiliki bunyi yang hampir sama dengan huruf lainnya, sehingga menyulitkan dalam membedakannya. Akibatnya, saat mengucapkan huruf tersebut, seringkali terjadi salah pengucapannya [1].

Hambatan lain dalam proses belajar *hangeul* adalah metode pembelajarannya yang monoton. Biasanya, *hangeul* diajarkan dengan penjelasan sederhana dan penggunaan media pembelajaran terbatas [3]. Pada wawancara melalui kuisoner yang sama, beberapa peserta didik menjelaskan jika proses pembelajaran pada Mayantara School belum menggunakan media pembelajaran. Pengajar menjelaskan materi dan memberikan latihan soal. Peserta didik memperhatikan penjelasan dan mengerjakan latihan soal.

Untuk mengatasi proses belajar mengajar yang monoton penulis mempunyai gagasan untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi berupa cetak atau media visual dan audio, serta teknologi dalam bentuk perangkat lunak [4]. Salah satu Media pembelajaran yang dapat implementasikan adalah dengan permainan atau *game*.

*Game* merupakan media hiburan untuk mengisi waktu luang [5]. *Game* juga menjadi kegiatan yang mampu mempertajam daya analisa bagi pemainnya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan secara jitu. Selain untuk bersenang-senang, *game* juga mampu dijadikan media pembelajaran agar tidak membosankan dan memudahkan proses belajar mengajar [6]. Salah satu permainan yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran adalah *matching card*.

*Matching card* bertujuan agar pemain mampu menghafalkan bentuk gambar yang dibuka dan mencari pasangan gambar yang tersebar secara acak. Permainan *matching card* akan merangsang indera penglihatan, kemudian menyimpan penglihatannya di dalam pikiran secara berulang, sehingga memaksa memori pada otak untuk mengingat letak kartu yang sama [7].

Dalam permainan *matching card*, dapat diterapkan algoritma pengacakan dengan tujuan melatih daya ingat pemainnya. Salah satu algoritma yang bisa digunakan adalah Algoritma *Fisher-Yates Shuffle*. Pada penelitian sebelumnya, beberapa peneliti menggunakan Algoritma *Fisher-*

*Yates Shuffle* untuk melakukan pengacak variabel pada penelitian yang dilakukan. Misalnya, 'Implementasi Algoritma Fisher-Yates dan Fuzzy Tsukamoto dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android yang ditulis oleh Imam Haditama, Cepy Slamet, Deny Fauzy Rahman, dan Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* ditulis oleh Sari Fatiqah Ayu, Sutardi, LM. Tajidun

Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* akan menghasilkan variasi acak secara berturut-turut sehingga akan menampilkan tampilan yang berbeda, hal ini tentunya membuat permainan ini tidak membosankan dan pemain merasa lebih terpacu untuk terus memainkannya [6].

Dari paparan di atas penulis mempunyai gagasan untuk mempermudah proses pengenalan *hangul*, terutama untuk pemula, dengan perancangan permainan *matching card* dan Algoritma *Fisher-Yates* sebagai pengacakan gambar. Dengan demikian penelitian ini diberi judul: **Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* pada Permainan *Matching Card* dalam Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Web.**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang penelitian ini, beberapa rumusan masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* pada permainan *matching card* berbasis web?
2. Bagaimana hasil respon pengguna terhadap permainan *matching card* dalam media pembelajaran Bahasa Korea berbasis web?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dari dasar rumusan masalah, penelitian memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Merancang Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* dalam permainan *matching card* berbasis web sebagai media pengenalan dan pembelajaran Bahasa Korea.
2. Mengetahui respon pengguna terhadap permainan *matching card* dalam media pembelajaran Bahasa Korea berbasis web.

### 1.4 Batasan Penelitian

Agar tidak menimbulkan ambiguitas dalam perancangan *matching card*, penelitian ini dibatasi dalam beberapa aspek, sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang untuk platform web.
2. Materi yang disajikan hanya berfokus pada pengenalan huruf Bahasa Korea dan kosakata sederhana. Materi pada *matching card* diambil dari bahan ajar di Mayantara School, Modul Korea Beginner 1 dan Ewha Korean English Version 1-1.
3. Untuk penulisan *Romanization* atau pelafalan *hangeul* ke alfabet diambil dari Modul Korea Beginner 1 dan Ewha Korean English Version 1-1.
4. Aplikasi dibuat untuk pemula yang ingin belajar mengenal *hangeul* dan belajar Bahasa Korea / tingkat *beginner*.
5. Menggunakan gaya bahasa formal dalam permainan *matching card*.
6. Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* digunakan untuk mengacak kartu pada media pembelajaran

### 1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian dan perancangan aplikasi *matching card* ini dapat memberikan manfaat untuk pengguna, diantaranya sebagai berikut:

1. Dengan dirancangnya aplikasi ini, diharapkan dapat menjadi media pengenalan dan pembelajaran Bahasa Korea, khususnya pengenalan *hangeul*.

2. Dengan dirancangnya aplikasi ini, diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam penghafalan huruf, pengucapan, penghafalan kosa kata, hingga penyusunan kalimat.
3. Dengan dirancangnya aplikasi ini, diharapkan proses belajar pengguna menjadi lebih efektif.

