

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA KELAS X BERBASIS WEB (STUDI KASUS: SMA BARUNAWATI SURABAYA)

Rullyana Nur Fadila¹⁾ Bambang Hariadi,²⁾ Tan Amelia,³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

STMIK STIKOM Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)Rullyananf176@gmail.com, 2)Bambang@stikom.edu, 3)Meli@stikom.edu

Abstract: *The korean language used as a subject in the level of education high school. The korean language used as a subject nuclei at high school curriculum especially in high school barunawati surabaya class x. Learning the korean language in high school barunawati use book as the to ols learning , but as time passes a book regarded less attractive to students .In addition , the students find it difficult to reach standart ketuntasan the value of (skn) subjects especially language korea .Based on the background mentioned above , writer design wake up application learning the korean language .With the this application , teachers can give the subject matter and exercises (quiz) for students at the time outside the school .Application report the quiz to evaluation teachers at the school . In addition , by using this application , students able to read or download the subject matter given by teachers in anywhere and anytime , so that the student learning not only happened in school .In this application system can help the teacher and students to better understand the korean language .A system used to a person or high school students barunawati class x can run well and can help the learning the korean language .Teachers can give matter and training to students to practice outside the school .To advise development application learning is expected to connected with information system academic school as input value exercise or the examination.*

Keywords: *Learning, Korean Language, Korean*

Pendidikan memegang peranan penting terhadap kemajuan suatu bangsa. Pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia yang merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan. Sektor pendidikan saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi. Teknologi informasi dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dan lebih dikenal dengan *e-learning*. Dengan memanfaatkan media website, materi belajar mengajar dapat dengan mudah diakses tanpa tergantung letak geografis dan waktu.

Bahasa merupakan sarana sebuah bangsa untuk melakukan komunikasi. Berbagai macam bahasa di dunia, membuat setiap negara memiliki bahasa yang berbeda-beda. Sebagai contoh Bangsa Korea, walaupun berasal dari berbagai kelompok suku bangsa Mongol yang bermigrasi dari utara pada jaman prasejarah, segera membaur dan menjadi ras homogen serta memiliki ciri bangsa yang khas, mandiri dan tidak tergantung kepada bangsa yang hidup disekelilingnya. Ciri dan pembawaan mereka berbeda baik dari bangsa Cina maupun Jepang.

Diantara perbedaan itu, yang paling mendasar ialah bahasa. Seluruh bangsa Korea berbicara dan menulis dalam bahasa yang sama (Lee dan Ryu, 1996;72)

Bahasa Korea digunakan sebagai mata pelajaran di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Di dalam kurikulum pendidikan SMA khususnya di SMA Barunawati Surabaya pada kelas X, memberikan pelajaran bahasa Korea sebagai mata pelajaran inti. Untuk mendukung pembelajaran bahasa Korea tersebut para guru khususnya guru bahasa Korea di SMA Barunawati menggunakan media buku sebagai alat bantu mengajar, namun seiring berjalannya waktu buku dianggap kurang menarik bagi siswa untuk mempelajari bahasa Korea karena monoton dan membosankan.

Para siswa SMA Barunawati juga mengalami kesulitan dalam mencapai standart ketuntasan nilai belajar untuk mata pelajaran khususnya bahasa korea yang belum mencapai Standart Kelulusan Nilai (SKN) di SMA Barunawati. Dari permasalahan tersebut, maka media pembelajaran yang sesuai adalah menerapkan

permainan dalam belajar atau *game education*. *Game education* dapat digunakan sebagai pembangkit motivasi siswa dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Game education* disajikan menarik siswa untuk belajar dan berlatih.

Berdasarkan permasalahan di atas maka, peneliti mengembangkan *Eohwi Game* berbasis web pada proses pembelajaran bahasa Korea. Pengembangan *Eohwi Game* bertujuan untuk mengatasi kendala siswa dalam penguasaan bahasa Korea agar siswa lebih mudah dan fleksibel dalam belajar mengajar bahasa Korea. Siswa dapat mempelajari bahasa Korea melalui permainan tebak kata, tebak gambar dan permainan melengkapi kalimat. Setiap soal dibuat menarik dengan menerapkan aspek gambar dan musik. Setiap pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar, siswa mendapatkan *point* yang akan diranking sebagai acuan kompetensi dengan siswa lainnya. Dengan aplikasi *Eohwi Game* ini diharapkan dapat membantu para siswa khususnya di SMA Barunawati agar siswa lebih mudah mempelajari bahasa Korea dan siswa juga dapat mencapai nilai SKN.

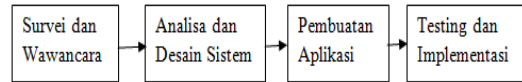
Mengetahui masalah yang terjadi, penulis merancang bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Kosakata Bahasa Korea. Pengertian kosakata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan (Rahayu) (dalam Gustina, 2014).

Dengan adanya aplikasi ini, guru dapat memberikan materi pelajaran dan latihan (quiz) bagi siswa saat di luar jam sekolah. Latihan yang diberikan bersifat interaktif, karena menggunakan media gambar untuk menjelaskan suatu pertanyaan. Aplikasi menyediakan laporan pengerjaan quiz untuk bahan evaluasi guru saat di sekolah. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat membaca atau mendownload materi pelajaran yang diberikan oleh guru dimana saja dan kapan saja, sehingga proses belajar siswa tidak hanya terjadi di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian merupakan tahapan yang diperlukan dalam proses pengerjaan tugas akhir, agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat dilakukan dengan benar dan sistematis. Tahapan

tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Kerangka Metodologi Penelitian (Fadila, 2015)

TAHAP SURVEI DAN WAWANCARA

Pada tahap survei dan wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan segala data dari SMA Barunawati Surabaya khususnya pada pelajaran Bahasa Korea yang digunakan sebagai landasan dalam membuat aplikasi.

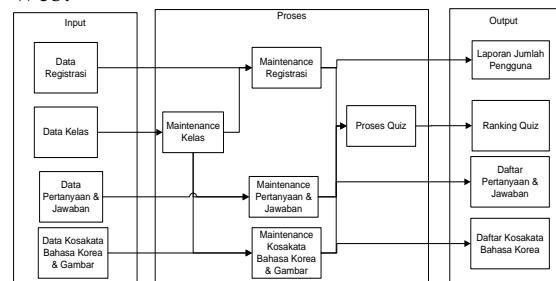
TAHAP ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Penyusunan aplikasi pembelajaran interaktif Bahasa Korea merupakan suatu pengambilan keputusan yang memerlukan analisa yang tepat. Berdasarkan hasil analisa permasalahan di atas, sangat diperlukan suatu rancang bangun sistem informasi yang mampu membantu para siswa untuk mencapai Standart Kelulusan Nilai (SKN) di SMA Barunawati.

Perancangan dan desain menggunakan model-model yang telah ada dan banyak digunakan. Diantara model – model tersebut antara lain sistem flow ataupun perancangan hubungan relasi antar tabel. Alur proses yang terjadi pada aplikasi dapat dilihat pada :

1. Blok Diagram

Merupakan gambaran dari alur rancang bangun aplikasi pembelajaran interaktif kosakata bahasa Korea di SMA Barunawati Surabaya berbasis Web.



Gambar 2 Blok Diagram Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea (Fadila, 2015)

Penjelasan dari gambar blok diagram adalah sebagai berikut:

Input

- Data registrasi merupakan detail identitas guru dan siswa yang menggunakan aplikasi.
- Data kelas berisikan nama kelas. Setiap nama kelas mewakili level pengajaran bahasa korea yang berbeda.
- Data pertanyaan dan jawaban merupakan daftar pertanyaan dan jawaban yang digunakan untuk game education. Data kosakata & gambar Bahasa Korea adalah daftar arti kata Bahasa Korea yang disertai keterangan gambar dan suara pengucapan kosakata bila diperlukan.

Proses

- Proses maintenance registrasi merupakan proses pendaftaran siswa untuk mengikuti quiz.
- Proses maintenance kelas merupakan proses simpan, rubah dan hapus data kelas yang dibuka.
- Proses maintenance data pertanyaan & jawaban merupakan proses simpan, rubah dan hapus pertanyaan dan jawaban quiz. Guru menginputkan data pertanyaan dan jawaban berdasarkan nama kelas. Karena setiap kelas berbeda materi pengajaran dan level kesulitannya.
- Proses maintenance kosakata dan gambar merupakan proses simpan, rubah dan hapus kosakata Bahasa Korea beserta arti kata, keterangan gambar dan suara pengucapan kosakata bahasa korea.
- Proses quiz merupakan proses pengerjaan quiz bahasa korea oleh siswa. Setiap siswa mengerjakan quiz sesuai dengan nama kelas yang ditempati. Setiap pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar mendapatkan nilai 10 point, jika salah dikurangi 5 point. Target lulus quiz harus diatas nilai 75 point.

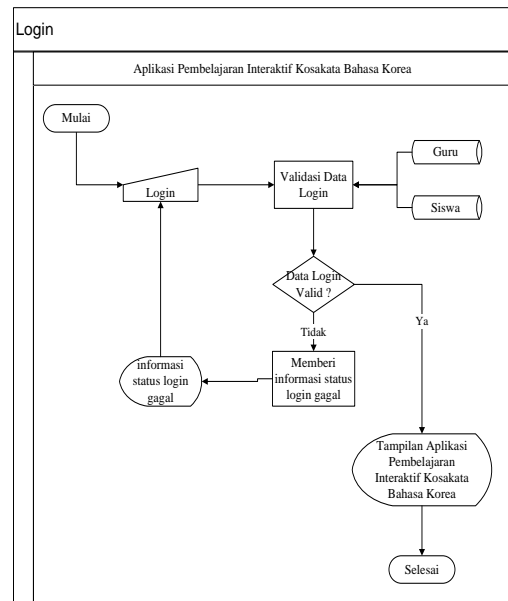
Output

- Laporan jumlah pengguna memberikan informasi jumlah pengguna aplikasi berdasarkan periode yang dipilih.
- Rangking Quiz merupakan laporan hasil peringkat nilai QUIZ. Rangking quiz dibedakan berdasarkan nama kelas.
- Daftar pertanyaan dan jawaban merupakan kumpulan data pertanyaan dan jawaban yang telah diinputkan ke aplikasi. Laporan ini ditampilkan berdasarkan nama kelas yang dipilih.
- Daftar kosakata dan gambar Bahasa Korea merupakan kumpulan data

kosakata Bahasa Korea yang telah di *input* ke aplikasi. Laporan ini ditampilkan berdasarkan nama kelas yang dipilih.

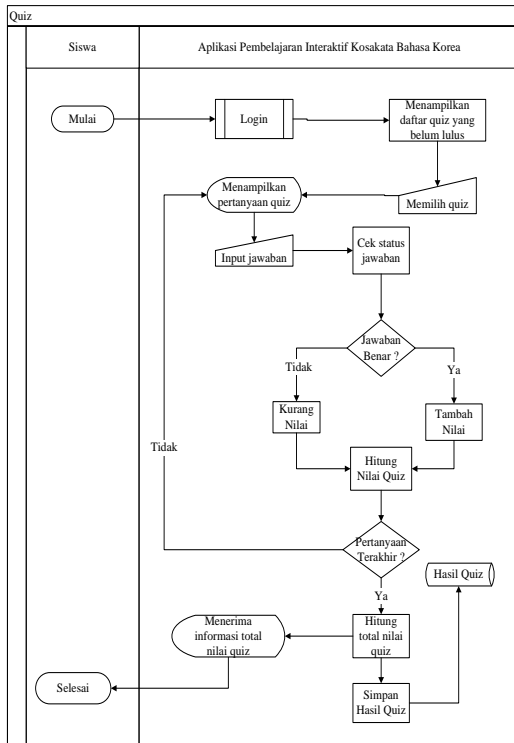
2. System Flow

Pembuatan sistem flow merupakan gambaran alur dari *Login*, *maintenance* pertanyaan dan jawaban, *maintenance* materi pembelajaran bahasa korea dan alur proses quiz. Alur sistem pembelajaran interaktif Bahasa Korea, guru dan siswa melakukan login terlebih dahulu untuk masuk kedalam aplikasi tersebut. Proses Login dapat dilihat pada Gambar 2.



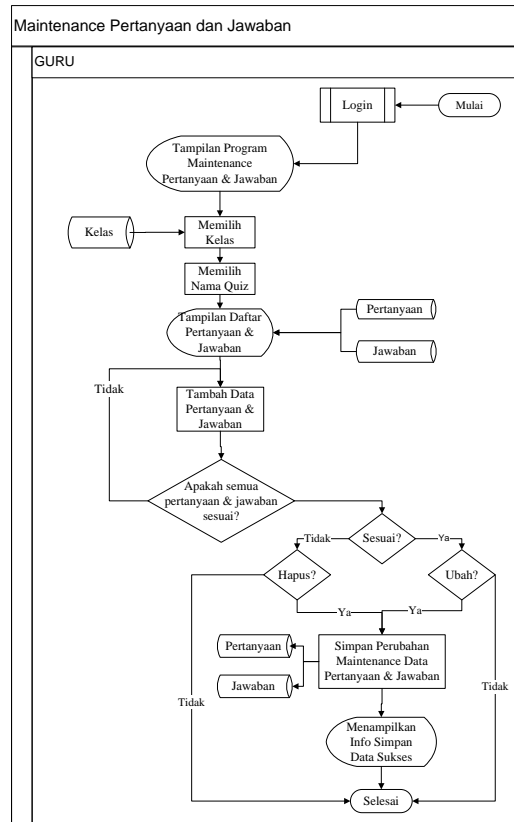
Gambar 2 System Flow Login
(Fadila, 2015)

Jika siswa yang melakukan proses *login*, maka siswa tersebut dapat melakukan proses quiz yang terdapat pada aplikasi pembelajaran interaktif Bahasa Korea. Proses *quiz* dapat dilihat pada Gambar 3.



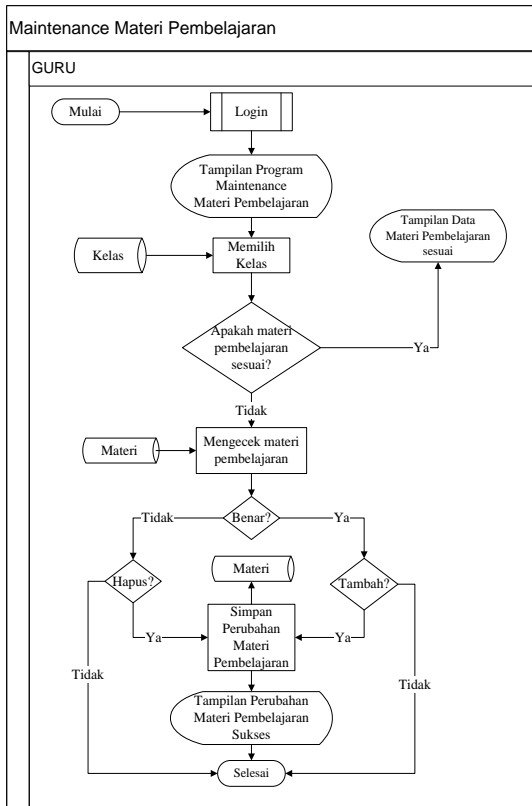
Gambar 3 System Flow Quiz (Fadila, 2015)

Jika guru yang melakukan proses *login*, maka guru tersebut dapat melakukan proses *Maintenance* Pertanyaan & Jawaban yang terdapat pada aplikasi pembelajaran interaktif Bahasa Korea. *Maintenance* Pertanyaan & Jawaban digunakan untuk menambah, menghapus dan merubah data pertanyaan dan jawaban berdasarkan tahapan atau kelas yang ada. Proses *quiz* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 System Flow Maintenance Pertanyaan dan Jawaban (Fadila, 2015)

Selain *Maintenance* Pertanyaan dan Jawaban, guru juga dapat melakukan proses *Maintenance* Materi Pembelajaran Bahasa Korea untuk memudahkan para siswa melakukan proses belajar. Materi tersebut berisi materi belajar yang akan diajarkan sesuai dengan tahapan atau kelas yang ada. Proses *maintenance* materi pembelajaran bahasa korea dapat dilihat pada Gambar 5.

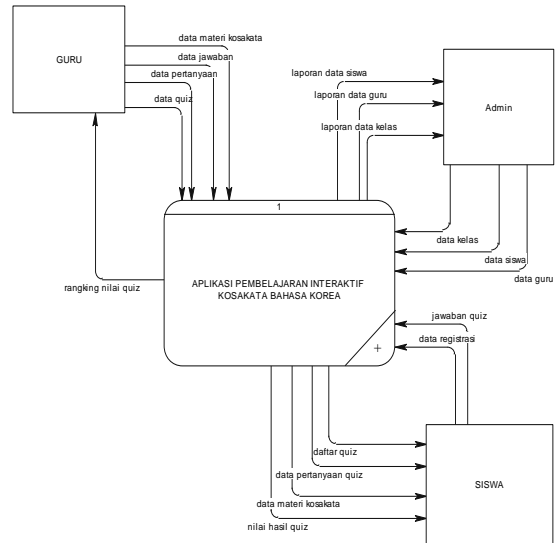


Gambar 5 System Flow Maintenance Materi Pembelajaran Bahasa Korea (Fadila, 2015)

3. Data Flow

Data flow diagram digunakan untuk menggambarkan detail sistem yang akan dibuat. Penggambaran sistem menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)* dimulai dari *context diagram*. *Context diagram* dapat didekomposisi lagi menjadi level yang lebih rendah (*lowest level*) untuk menggambarkan detail sistem.

Context Diagram aplikasi pembelajaran interaktif kosakata bahasa korea di SMA Barunawati Surabaya mempunyai dua entitas yang memberi masukan kepada sistem dan menerima keluaran dari sistem. Kedua entitas tersebut adalah siswa dan guru Bahasa Korea. Gambar dari *Context Diagram* aplikasi dapat dilihat pada Gambar 6.

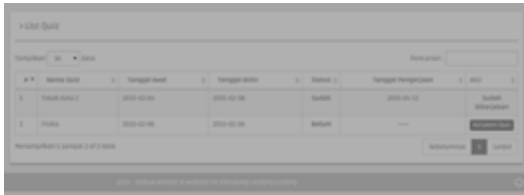


Gambar 6 Context Diagram Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea (Fadila, 2015)

4. Entity Relation Diagram (ERD)

Entity Relational Diagram (ERD) adalah suatu desain sistem yang digunakan untuk menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan sistem pemrosesan database. *Entity Relational Diagram* menggambarkan relasi antar tabel yang ada di dalam perancangan sistem. Relasi tersebut digambarkan di dalam bentuk *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model*.

Physical Data Model (PDM) menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang untuk suatu aplikasi. *Physical Data Model (PDM)* merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model* yang menggambarkan relasi antar basis data yang ada. PDM ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 12 Form Quiz Siswa
(Fadila, 2015)

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis, perancangan sistem dan pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Korea kelas X berbasis web (Studi Kasus : SMA Barunawati Surabaya) serta dilakukan validasi dan uji coba aplikasi, maka rancang bangun aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan Guru dan Siswa dalam mendapatkan informasi aplikasi pembelajaran sebagai berikut:

1. Memberi fasilitas pada Guru untuk dapat memasukkan materi pelajaran pada aplikasi sehingga siswa dapat mempelajari di luar jam sekolah.
2. Memberi fasilitas pada Guru untuk dapat memberikan pelatihan atau Quiz bahasa korea agar melatih kemampuan siswa di luar jam sekolah.
3. Memberi fasilitas pada Guru untuk dapat melihat *history* nilai pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.
4. Memberi fasilitas kepada Siswa untuk dapat membaca dan mengunduh materi pelajaran bahasa korea di mana saja dengan menggunakan perangkat komputer atau smartphone.
5. Memberi fasilitas kepada Siswa untuk dapat melatih kemampuan bahasa korea di mana saja dengan mengerjakan quiz yang dibuat oleh guru.

Ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk membantu pengembangan sistem pada penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Pembelajaran dapat terhubung dengan Sistem informasi akademik sekolah, sehingga dapat memasukan nilai latihan atau quiz kedalam nilai ujian sekolah.
2. Aplikasi dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain, yang serumpun dengan mata pelajaran dalam aplikasi ini.

RUJUKAN

- Gustina, Mira. 2014. *Pengertian Kosakata Menurut Para Ahli*. (Online : <http://miragustina90.blogspot.com/2014/03/pengertian-kosakata-menurut-para-ahli.html>, diakses tanggal 09 Juni 2014).
- Hannafin, Michael J. dan Peck Kyle L. (1988). *The Design, Development and Evaluation of Instruction Software*. Newyork: Macmillan Publishing Company.
- Herlambang dan Tanuwijaya, Haryanto. 2005. *Sistem Informasi: konsep, teknologi, dan manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Himawan, 2011. *Panduan Lengkap Bahasa Korea*, Jakarta : Pustaka Widyatama.
- Kadir, Abdul. 2009. *Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- KBS. 2012. *Bahasa Korea: Pengertian Bahasa Korea*. (Online: <http://world.kbs.co.kr/indonesian/korea/koreaaboutlanguage.html>, di akses tanggal 17 February 2014).
- Kendall, K.E. dan Kendall, J.E.. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem Jilid 1*. Jakarta: Prenhallindo.
- Lee, Pong Kook dan Ryu Chi Sik. 1996. *Cara Praktis Berbahasa Korea*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Marlinda, Linda. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Nugroho, Bunafit, 2004. *PHP dan MySQL Dengan Editor Dreamweaver MX*, Yogyakarta: ANDI.
- Perdana, Hevea Bori. 2011. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Melalui Video Berbasis Web Menggunakan Standart SCORM 2004*, Skripsi, pTidak diterbitkan. Surabaya : STIKOM SURABAYA.
- Puput. 2013. *Game Education*. (Online: <http://pou-pout.blogspot.com/2013/04/contoh-proposal-skripsi-pengembangan.html> , di akses tanggal 18 September 2014).
- Purwanto, Hendra. 2001. *Konsep PHP*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabari. 2008. *Syarat-syarat Model Pembelajaran*. Jakarta: Prenhalindo.
- Sagimun, Murray dan Bimo Walgito. 1983. *Perkembangan Motivasi Siswa*

Terhadap Proses Belajar.
Yogyakarta: Graha Ilmu
Syah. 2010. *Model Pembelajaran Interaktif.*
Jakarta: Prestasi Pustaka