

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO

Yudistira Putra Setiawan, Yosep Agus Pranoto, Febriana Santi W
Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang, Jalan Raya Karanglo km 2 Malang, Indonesia
Psetiawan095@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh budaya korea (*korean wave*) di kalangan generasi muda dan guna membantu generasi muda yang tertarik untuk belajar bahasa korea, banyak modul dan buku yang membahas dan mengangkat tentang cara belajar bahasa korea tetapi, dirasa kurang efektif karena cara belajar yang kurang menarik dan masih terkesan *monotone*.

Mobile phone khususnya yang bersitem operasi Android adalah salah satu perangkat yang paling di minati dan di gemari oleh masyarakat, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi berbasis sistem operasi Android yang bisa membantu masyarakat umum dalam proses belajar bahasa Korea di Indonesia. penelitian berjudul RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO ini menghasilkan sebuah aplikasi yang di rancang untuk menunjang proses belajar dengan baik dan efektif.

Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat berbasis Android dengan orientasi layar potrait. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea dapat di jalankan minimal pada sistem operasi Android Marshmallow 6.0 dan sistem operasi Android di atasnya seperti Android Nougat 7.0, Android Oreo 8.0, dan Android Q 10.0. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea ini optimal pada resolusi layar 5.0 *inch* sampai dngan resolusi layar 6.0 *inch*. dari 11 responden aplikasi ini mendapat respon positif, untuk tasmplan aplikasi 90,9% menilai baik, untuk materi aplikasi 81,8% menilai baik, untuk kinerja aplikasi 81,8% menilai baik dan Fungsi Aplikas sebagai media pembejaran 81,8% menilai baik

Kata Kunci : media pembelajaran, bahasa Korea, Android

1. PENDAHULUAN

Bahasa, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang ditulis oleh Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2016, Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang di gunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri [1]. Bahasa korea merupakan Bahasa resmi korea selatan dan korea utara, secara keseluruhan di dunia terdapat 78 juta penutur Bahasa Korea.

Di Indonesia sendiri budaya korea (*Korean wave*) sangat di minati anak usia muda, seperti k-pop dan drama korea. Dari *Korean wave* inilah banyak generasi muda dan masyarakat yang mulai tertarik untuk mempelajari Bahasa Korea. Ada beberapa sarana yang bisa di pilih untuk mempelajari Bahasa Korea seperti malalui kursus, buku, ataupun kamus secara autodidak, namun hal ini sering kali menjadi batu sandungan karena banyak kendala yang di hadapi, seperti sulitnya memahami kosakata yang di ajarkan atau cara melafalkannya yang susah, modul pembelajaran yang terkesan kurang interaktif sehingga menimbulkan rasa cepat bosan dalam belajar, hai inilah yang membuat minat belajar bahasa Korea menjadi menurun.[2]

Metode belajar yang menyenangkan dan interaktif sangat di perlukan untuk meningkatkan minat belajar, guna meningkatkan minat belajar dan

mempermudah proses belajar maka di perlukan sebuah aplikasi yang menyenangkan dan interaktif, aplikasi ini menggunakan tampilan dan sistem yang mudah di pahami, sehingga dapat membatu dalam proses belajar Bahasa korea. Dari aplikasi yang baik maka akan timbul minat dan semangat dalam belajar, proses belajar bisa menyenangkan dan pengguna aplikasi dapat dengan cepat memahami apa yang di pelajari.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada tahun 2016 Ramos membangun sebuah aplikasi media pembelajaran Bahasa korea dengan menggunakan andengine berbasis android yang di tujukan untuk masyarakat umum dan menghasilkan aplikasi yang bias membantu proses pengenalan huruf dan pembelajaran huruf Korea dengan desain yang sederhana dan mudah di jalankan. [2]

Pada tahun 2018 Andra melakukan penelitian terhadap metode belajar Bahasa jepang dan merancang suatu aplikasi media pembelajaran Bahasa Jepang berbasis android yang di targetkan untuk membantu proses belajar siswa SMA, dengan presentase nilai kepuasan terhadap aplikasi mencapai 56% untuk yang menilai baik, 39% yang merasa cukup dan 5% merasa kurang puas dengan aplikasi tersebut.[3]

Pada tahun 2016 Egi melakukan penelitian terhadap pengenalan Bahasa Jerman yang di lakukan kepada siswa kelas sepuluh di SMAN 4 Tasikmalaya, adapun aplikasi yang di bangun adalah aplikasi media pembelajaran berbasis desktop dengan tujuan agar siswa dapat dengan mudah belajar dan guru terbantu dalam mengajar mata pelajaran pelajaran Bahasa Jerman. [4]

Pada tahun 2017 Sarah melakukan penelitian mengenai media pembelajaran Bahasa Korea dan menghasilkan aplikasi media pembelajaran Bahasa Korea untuk umum, namun dengan fokus yang di tuju merupakan siswa SMP dan SMA. Materi yang di gunakan untuk mengisi konten media pembelajaran tersebut adalah silabus yang belaku di *Seoul University Foreign Language* dan diakui sehingga membantu dalam kesesuaian pembelajaran. [5]

Pada tahun 2016 Nazzarudin melakukan penelitian Bahasa Inggris terhadap siswa TK menggunakan Kinect dan menghasilkan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kinect. Aplikasi yang di bangun membantu guru dalam proses belajar mengajar dan proses belajar dapat dilakukan dengan lebih interaktif dan menyenangkan. [6]

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Negara Korea

Korea terletak di semenanjung Korea di Asia Timur, diapit oleh Cina dan Jepang. Setelah perang dunia II, Korea terbagi menjadi dua yaitu Republik Korea/Korea Selatan dan Republik Rakyat Demokratik Korea/Korea Utara. Korea Selatan dan Korea Utara dipisahkan oleh garis demarkasi militer parallel 38. Semenanjung Korea berbatasan di sebelah utara dengan Republik Rakyat Cina, Sebelah timur laut berbatasan dengan Rusia dan Jepang. Serta di pisahkan oleh selat Korea di sebelah tenggara. Kondisi Korea selatan dengan Korea utara sangatlah berbeda. Korea selatan mempunyai faham demokrasi, modern dan sangat terbuka terhadap wisatawan asing yang ingin berkunjung kenegara tersebut. Sementara Korea utara menganut faham komunis dan tertutup dengan wisatawan asing. [7]

Bahasa Korea

Negara Korea selatan dan Korea utara menggunakan Bahasa Korea sebagai bahasa resmi negara mereka, dengan dua sistem penulisan bahasa Korea yaitu: *Hanja* dan *Hangeul*. *Hanja* merupakan cara penulisan yang mirip dengan tulisan Cina, namun berbeda cara mengucapkan dan artinya. Dimana lebih dari 70% persen kosakata Korea dibentuk dari *Hanja* atau di ambil dari Bahasa Mandarin. [7]

Korea selatan juga sangat berpengaruh di bidang industri perfilman, industri musik, dan menjadi kiblat *fashion* generasi muda di wilayah Asia, terbukti dengan banyaknya generasi muda yang gemar menonton drama Korea dan senang mendengar musik K-pop. Indonesia termasuk salah satu negara

yang beberapa generasi mudanya ikut terpengaruh dengan budaya Korea. [8]

2.2.2 Huruf Hangeul

zaman dahulu masyarakat Korea menggunakan huruf Cina dalam kehidupan sehari-hari. Namun karena huruf Cina sangat banyak dan rumit, masyarakat kesulitan mempelajarinya. Sehingga di masa dinasti Chosun pada thun 1443, raja yang berkuasa bernama Raja Sejong berinisiatif menciptakan huruf sendiri yang akan digunakan masyarakat Korea. Huruf tersebut disampaikan kepada rakyat Korea agar mereka mempelajari dan mempraktikannya. Huruf yang diciptakan Raja Sejong disebut dengan *hangeul*. [7]

Awalnya huruf ini hanya digunakan oleh penduduk yang kurang berpendidikan, terutama wanita dan anak-anak. Seiring dengan perkembangan zaman, *Hangeul* semakin banyak di gunakan, bahkan hampir semua papan nama jalan, petunjuk-prtunjuk populer ditulis dalam huruf *Hangeul*. Pada awalnya, huruf *Hangeul* terdiri dari 28 huruf, yaitu 11 huruf vokal dan 17 huruf sonsonan. Namun, saat ini telah berkembang menjadi 40 huruf yang terdiri dari 10 vokal tunggal, 11 vokal gabungan, 14 konsonan tunggal dan 5 konsonan gabungan. [9]

Theresia Avila 2019 Bahasa Korea merupakan salah satu bahasa yang memiliki kesulitan tersendiri untuk dipelajari. Perbedaan huruf dalam satu suku kata, dapat mengubah makna dalam kata tersebut. Sebagai contoh adalah kata *커피* (*kheophi*) dan *코피* (*khophi*). Dari kedua kata tersebut, dapat dilihat perbedaan yang hanya terdapat pada huruf ‘ㅍ’ (*eo*) dan ‘ㅂ’ (*o*). Namun kedua huruf ini membuat kata tersebut memiliki arti yang jauh berbeda. Pada kata *커피* (*kheopi*) memiliki arti minuman kopi yang sering diminum oleh kebanyakan orang. Sementara itu, kata *코피* (*khopi*) memiliki arti darah yang keluar dari hidung, atau yang sering dikenal dengan istilah mimisan. Perbedaan kedua kata ini terlihat sangat sederhana, namun ternyata memberikan pengaruh pada maknanya yang cukup signifikan. [10]

2.2.3 Media pembelajaran

Taufik Syastra 2015 bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. [11]

Joni Purwono, dkk, 2014 menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-

visual. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. [12]

Andra Bagus 2018 menjelaskan bahwa perangkat elektronik yang di nilai efektif dalam mengoperasikan media pembelajaran adalah perangkat mobile, yang di mana perangkat mobile paling banyak di gunakan adalah perangkat bersistem operasi Android [13]

Muhammad Ardi Alfarisi 2018 menjelaskan Media pembelajaran merupakan salah satu yang praktis yang dapat diterapkan untuk menunjang proses belajar mengajar karena bisa digunakan pada perangkat elektronik portable seperti smartphone atau tablet. [14]

Talizaro Tafonao 2018 mengatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Lantas apa yang terjadi jika media pembelajaran tidak ada, yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik. Oleh karena itu, media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. [15]

2.2.4 XML (Extensible Markup Language)

Extensible Markup Language (XML) adalah bahasa markup serbaguna dengan format teks sederhana dan, sangat fleksibel yang berasal dari SGML (ISO 8879). Awalnya dirancang untuk memenuhi tantangan penerbitan elektronik skala besar, XML juga memainkan peran yang semakin penting dalam pertukaran berbagai data di Web dan di tempat lain. [16]

Pengembangan XML dimulai sekitar tahun 1996. Jon Bosak dari Sun Microsystems adalah penggerak utama untuk pembuatan XML dan terinspirasi oleh "SGML on the Web" Yuri Rubinsky.

Konsorsium *World Wide Web* mengembangkannya. Versi pertama (XML 1.0) dibuat pada tahun 1998, dan versi kedua (XML 1.1) diluncurkan pada 4 Februari 2004. XML dikelola oleh tim yang berpengalaman dari *World Wide Web Consortium*. [16]

XML digunakan untuk menyimpan dan mengatur data. Dapat digunakan dengan menggabungkan XML dan HTML. Versi Gabungan dari XML dan HTML disebut X-HTML. XML adalah bahasa perancangan web yang di gunakan untuk memenuhi batasan HTML. Fungsi dasar XML adalah untuk mengontrol data. Dalam XML, kita dapat menyimpan atau mengakses data dalam ukuran yang sangat kecil, yang tidak mungkin dilakukan dalam HTML. Seperti yang telah kita baca di atas, XML adalah bahasa markup, yang mendefinisikan aturan untuk penyandian dokumen dalam format seperti itu, yang dapat dengan mudah dipahami oleh Manusia dan Komputer. XML telah memainkan peran yang sangat penting dalam menjadikan Internet lebih sederhana, komprehensif dan bermanfaat. XML digunakan untuk pertukaran data, dan file XML disimpan dengan ekstensi .xml. [17]

XML muncul sebagai standar yang dominan untuk representasi dan pertukaran data melalui Internet. XML mempunyai struktur bersarang dan memaparkan dirinya, hal ini memudahkan bagi aplikasi untuk memodelkan dan bertukar data. Dengan banyaknya data yang direpresentasikan sebagai dokumen XML, menjadi sangat perlu untuk menyimpan dan meng-query dokumen-dokumen XML ini. Untuk mengatasi masalah ini, telah dibangun system database XML. [18]

2.2.5 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, kemudian memblinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008. [19]

Antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh Google juga mengembangkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil, dan Android *Wear* untuk jam tangan. Masing-masing memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing, konsol

permainan, kamera digital, dan peralatan elektronik lainnya.[19]

Android memiliki banyak fitur perangkat lunak yang dapat di gunakan oleh developer dalam aplikasinya, selain itu juga sisem android terdiri dari beberapa versi. Setiap versi android terbaru memiliki nama-nama yang unik tersendiri dan memiliki beberapa jenis kelebihan mulai dari tampilan hingga optimasi keamanan. Berikut daftar nama os android menurut versi:

- Android versi 1.5 (Cupcake)
- Android versi 1.6 (Donut)
- Android versi 2.0 / 2.1 (Eclair)
- Android versi 2.2 (Froyo : Frozen Yoghurt)
- Android versi 2.3 (Gingerbread)
- Android versi 3.0 / 3.1 (Honeycomb)
- Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)
- Android versi 4.1 / 4.3 (Jelly Bean)
- Android versi 4.4 (Kitkat)
- Android versi 5.0 / 5.1 (Lollipop)
- Android versi 6.0 (Marshmallow)
- Android versi 7.0 (Nougat)
- Android versi 8.0 (Oreo)[20].

2.2.6 Android Studio

Android Studio merupakan sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk pengembangan aplikasi android, aplikasi ini dipublikasikan oleh Google pada tanggal 16 mei 2013 dan tersedia secara gratis dibawah lisensi Apache 2.0, Android studio ini menggantikan software pengembangan android sebelumnya yaitu Eclipse. Integrated Development Environment (IDE) Integrated Development Environment adalah aplikasi pengembang perangkat lunak dengan fungsi-fungsi terintegrasi yang dibutuhkan untuk mebangun sebuah perangkat lunak seperti code editor, debugger, compiler, dan sebagainya.[21]

Android studio sendiri dikembangkan berdasarkan IntelliJ IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai dengan ADT plugin (Android Development Tools). Android studio memiliki fitur :

- a. Projek berbasis pada Gradle Build
- b. Refactory dan pembenahan bug yang cepat
- c. Tools baru yang bernama “Lint” dikalim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibelitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.
- e. Memiliki GUI aplikasi android lebih mudah
- f. Didukung oleh Google Cloud Platfrom untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.[21]

3. ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea berbasis Android, perangkat keras yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

Intel(R) Core(TM) i7 CPU@ 2.90Ghz

8GB RAM

VGA, Intel HD Graphics 4000 1536MB

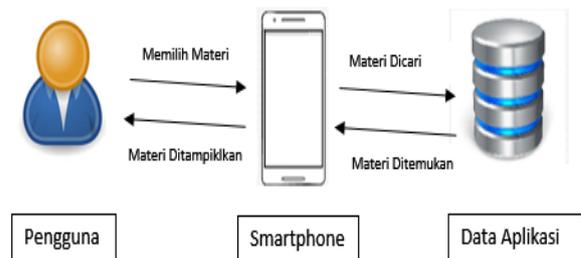
3.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Selain *hardware*, *software* pendukung yang dipergunakan dalam perancangan aplikasi ini antara lain:

- Sistem Operasi MacOS OSX Catalina
- Android Studio
- MacOs JDK

3.3. Diagram Sistem

Blok diagram sistem yang akan dibuat adalah sistem yang akan digunakan untuk memberikan informasi tentang pembelajaran.

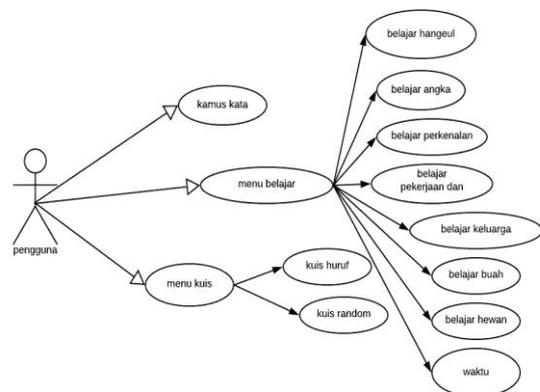


Gambar 1 Diagram Sistem

Pada Gambar 1 menunjukkan menu apa saja yang ada pada aplikasi yang terpasang pada perangkat smartphone. Dapat dijelaskan bahwa pada aplikasi ini akan memberikan penjelasan tentang kerja sistem pembelajaran Bahasa korea, dimana user mencari materi dan aplikasi akan menampilkan materi yang di cari user melalui data aplikasi yang ada.

3.4. Use Case

Use-case diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan requirement fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Use-case diagram menekankan pada “siapa” melakukan “apa” dalam lingkungan sistem perangkat lunak akan dibangun.



Gambar 2 Use Case

Pada Gambar 2 terlihat bahwa ada 3 menu utama yaitu, menu terjemahan, menu belajar, dan

menu kuis. Pada menu belajar terdapat delapan menu yang berisi belajar hangeul, belajar angka, belajar pengenalan, belajar pekerjaan dan hobi, belajar keluarga, belajar buah, belajar hewan, belajar waktu, dimana dari kedelapan menu tersebut terdapat fitur pelafalan kata, dan contoh kalimat untuk menu pengenalan, pekerjaan, keluarga, dan waktu, dan pada menu kuis terdapat kuis huruf dan kuis random, kuis random sendiri merupakan kuis menebak nama buah, nama hewan, angka secara acak.

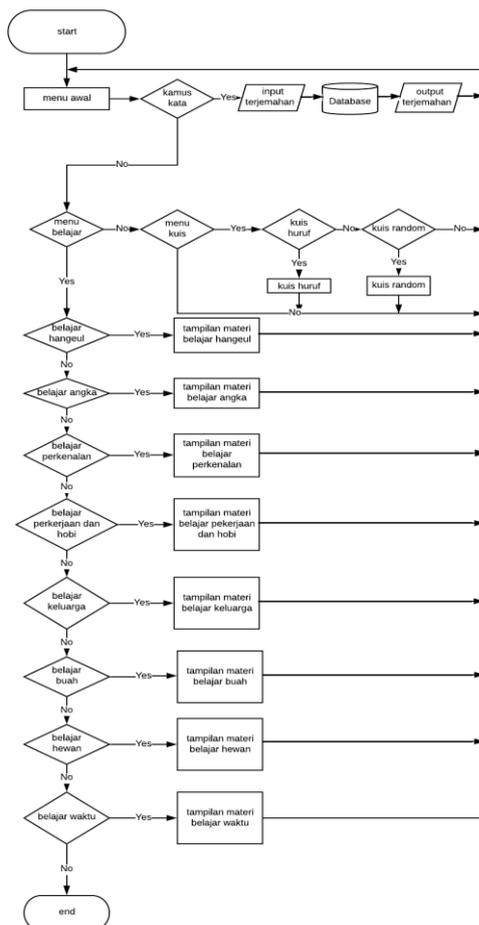
menu awal. Jika pengguna tidak memilih menu dan keluar maka sistem akan berakhir

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan penerapan rancangan aplikasi ke dalam bentuk nyata, yaitu berupa Aplikasi yang dapat di jalankan sesuai dengan platform yang telah ditentukan yaitu perangkat Android:

3.5. Flowchart



Gambar 3 Flowchart

Flowchart pada Gambar 3.3 menggambarkan pada saat aplikasi dibuka akan masuk ke tampilan menu awal aplikasi. Pada halaman menu akan ditampilkan menu belajar. Jika pengguna membuka menu belajar maka akan tampil 8 menu jenis materi yang ada yaitu menu belajar hangeul, belajar angka, belajar pengenalan, belajar pekerjaan dan hobi, belajar musim dan waktu, belajar keluarga, belajar buah, belajar hewan, dan belajar hari, bulan, dan waktu. Dan ada menu quis untuk mengukur kemampuan memahami materi yang ada. Jika pengguna tidak memilih materi, maka kembali ke



Gambar 4 Tampilan awal (menu utama)

Gambar 4 merupakan halaman awal ketika pengguna (user) menggunakan aplikasi media pembelajaran bahasa Korea, terdapat tiga pilihan menu di dalamnya yaitu, kamus kata, belajar, dan kuis.



Gambar 5 Tampilan kamus kata

Gambar 5 merupakan tampilan dari kamus kata, kamus kata adalah fitur yang menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke dalam Bahasa Korea.



Gambar 6 Tampilan menu belajar

Gambar 6 merupakan tampilan menu belajar jika pengguna mengklik *button* belajar pada menu utama. Menu yang ada pada tampilan ini seperti Belajar hangeul, Belajar Angka, Belajar Perkenalan, Belajar hewan, Belajar pekerjaan dan hobi, Belajar buah, Belajar keluarga, Belajar waktu.



Gambar 7 Tampilan belajar hangeul

Halaman Belajar Hangeul merupakan tampilan ketika pengguna (user) mengklik Button Belajar Hangeul. Pada menu ini terdapat huruf-huruf Hangeul baik huruf vokal dan konsonan. Seperti yang di tampilkan pada Gambar 7



Gambar 8 Tampilan belajar hewan

Halaman Belajar hewan merupakan tampilan ketika pengguna (user) mengklik Button Belajar hewan. Pada menu ini terdapat gambar hewan serta nama hewan dalam bahasa Korea dan Indonesia. Seperti yang di tampilkan pada Gambar 8



Gambar 9 Tampilan belajar pekerjaan dan hobi

Halaman Belajar pekerjaan dan hobi merupakan tampilan ketika pengguna (user) mengklik Button Belajar pekerjaan dan hobi Pada menu ini terdapat

gambar hewan serta nama hewan dalam bahasa Korea dan Indonesia. Seperti yang di tampilkan pada Gambar 9



Gambar 10 Tampilan menu kuis

Halaman Kuis merupakan tampilan ketika pengguna (user) mengklik Button Kuis. Menu yang ada pada aplikasi ini seperti Kuis huruf dan kuis acak . Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10

4.2 Pengujian Operating System Android

Pengujian operating system android Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea menggunakan 4 macam operating system android dengan type berbeda. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Tabel pengujian Operating System

| No | Nama OS | versi | Hasil pengujian |
|----|---------------------|-------|-----------------|
| 1 | Android Marshmallow | 6.0 | Baik |
| 2 | Android Nougat | 7.0 | Baik |
| 3 | Android Oreo | 8.0 | Baik |
| 4 | Android Q | 10.0 | Baik |

4.3 Pengujian Berdasarkan Ukuran Layar

Pengujian operating system android Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea menggunakan 4 macam ukuran layar yang berbeda. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Tabel pengujian layar

| No | Nama smart phone | Ukuran layar | Hasil pengujian |
|----|--------------------|--------------|-----------------|
| 1 | Nexus S | 4.0 | Cukup |
| 2 | Google pixel 2 | 5.0 | Baik |
| 3 | Google pixel 2 XL | 5.99 | Baik |
| 4 | Google pixel 3a | 5.6 | Baik |
| 5 | Google pixel 3a XL | 6.0 | Baik |
| 6 | Foldable 7.3 | 7.3 | Cukup |

4.4 Pengujian fitur

Pada pengujian fitur ini pengujian Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea di lakukan dengan menggunakan google form yang nanti akan di isi

oleh 10 orang resoponden, hasil dari pengujian dapat kita lihat pada Tabel 4.3

Tabel 4.3Tabel pengujian fitur

| No | Jenis pengujian | Hasil Pengujian | | |
|----|--|-----------------|-------|------|
| | | kurang | cukup | baik |
| 1 | Tampilan Aplikasi | 2 | 2 | 6 |
| 2 | Materi Aplikasi | - | 3 | 7 |
| 3 | Kinerja Aplikasi | - | 1 | 9 |
| 4 | Fungsi Aplikasi sebagai media pembelajaran | 1 | 4 | 5 |

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea Sederhana Menggunakan Android Studio, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea ini dibuat untuk mempermudah peminat bahasa Korea dalam mempelajari bahasa Korea dan penggunaan *smart phone* sebagai sarana belajar.
2. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea mempunyai kelebihan yaitu setiap materi disertai dengan cara baca dan beberapa contoh gambar.
3. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea dapat di buka atau di jalankan secara *offline*
4. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea dapat di jalankan minimal pada sistem operasi Android Marshmallow 6.0 dan sistem operasi Android di atasnya seperti Android Nougat 7.0, Android Oreo 8.0, dan Android Q 10.0.
5. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea ini optimal pada resolusi layar 5.0 *inch* sampai dngan resolusi layar 6.0 *inch*, sedangkan pada resolusi layar 4.0 *inch* ukuran huruf terlihat besar dan pada layar 7.3 *inch* aplikasi terkesan terlalu kecil .

5.2 Saran

Saran untuk penelitian Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea Sederhana Menggunakan Android Studio ini adalah sebagai berikut:

1. Penambahan grammar pada aplikasi media pembelajaran bahasa Korea sehingga dapat lebih membantu dalam belajar.
2. Penambahan materi untuk contoh percakapan.
3. Tambahkan Contoh penggunaan kalimat yang lebih variatif

DAFTAR PUSTAKA

[1] Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, 2016. KBBI. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia : <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bahasa>

[2] Somya, Ramos, Valenciana Tjahjono, 2016. Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android. Jurnal Buana Informatika, Volume 7, Nomor 2: 105-114

[3] Dinata, Andra Bagus Junian, 2018. MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATERI BAHASA JEPANG LEVEL DASAR. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 2 No. 1

[4] Sambani, Egi Badar, Nensi Mardhiani Surgawi, Widya Octaviani, 2016. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Jerman Untuk Siswa Kelas X Di SMAN 4 Tasikmalaya. Jurnal VOI STMIK Tasikmalaya Vol.5, No.1

[5] Suryaningsih, Sarah, Yuningsih, Wawa Wikusna, 2017. APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA UNTUK UMUM BERBASIS ANDROID. e-Proceeding of Applied Science: Vol.3, No.3

[6] H. Nazruddin Safaat, Oktariani Sari, 2016 Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kinect. jurnal CoreIT, Vol.2, No.1

[7] Pamungkas, Setiawan Agung., 2019. Jago Bahasa Korea Gampaaang. Klaten: Tim Semesta Hikmah

[8] Simbar, Frylyndese K., 2017. Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda Di Kota Manado. Jurnal Holistik, Tahun X No. 18

[9] Supobro, Danu., 2020. Kosakata Percakapan Sehari-hari Bahasa Korea. Surabaya: Genta Group Production.

[10] Firstantin, Theresia Avila Rencidiptya Gitanati, 2019. Analisis Kefasihan Pembelajar Bahasa Korea dalam Membaca Teks Berbahasa Korea. Jurnal Lingua Applicata Volume 2 Nomor 2.

[11] Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra., 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79

[12] Purwono, Joni, dkk., 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127

[13] Dinata, Andra Bagus Junian, 2018. Media Pembelajaran Iteraktif Untuk Materi Bahasa Jepang Level Dasar. Dalam JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 2 No.1

[14] Alfarisi, Muhammad Ardi, 2018. Aplikasi Media Pembelajaran Unsur-unsur Kimia Berbasis Android. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 2 No. 1

[15] Tafonao, Talizaro, 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat

- Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2
- [16] XML, W., 2016. Extensible Markup Language. W3C & World Wide Web Consortium: <https://www.w3.org/XML/>
- [17] Mushtaq, Waqas, 2019. What Is XML (Extensible Markup Language)? And history of XML. Consortium: <https://www.acodiz.com/xml/>
- [18] Hartati, Sri dan Eri Zuliarso, 2008. Aplikasi Pengolah Bahasa Alami untuk Query Basisdata XML. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XIII, No.2
- [19] Yudhanto, Yudha & Ardi Wijayanto., 2018. Mudah membuat berbisnis aplikasi android dengan android studio. Jakarta: PT Exel Media Komputindo.
- [20] Maiyana, Efmi, 2018. Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. Jurnal Sains Dan Informatika Research of Science and Informatic V4.II (54-67)
- [21] Juansyah, Andi, 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 1 Edisi. 1 Volume. 1