

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Masalah**

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi. Dengan bahasa, kita dapat berhubungan dengan orang banyak, bekerja sama, melaksanakan kegiatan ekonomi dan sosial. Namun fungsi bahasa pada dasarnya lebih dari sekedar alat untuk menyampaikan informasi, mengutarakan pikiran atau perasaan. Bahasa juga berfungsi sebagai sarana berfikir, sarana pendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tanpa peran bahasa, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak akan dapat berkembang.

Terdapat berbagai bahasa di dunia dan sampai saat ini bahasa Inggris masih merupakan bahasa Internasional. Namun beberapa tahun belakangan ini, kawasan Asia Timur sedang menjadi sorotan dunia. Asia Timur merupakan wilayah yang paling pesat diantara negara–negara Asia lainnya. Hampir semua negara di Asia Timur mengalami pertumbuhan ekonomi yang luar biasa pada beberapa tahun belakangan ini.

Khususnya negara Korea Selatan yang mengalami perkembangan pesat baik di bidang ekonomi, teknologi, pendidikan maupun pariwisata. Korea Selatan juga dapat bersaing baik dengan negara-negara maju

lainnya di bidang ekonomi, teknologi, pendidikan, pariwisata maupun budaya.

Saat ini untuk bidang ekonomi, Korea Selatan cukup berpengaruh di Asia yang dapat dilihat dari perusahaan–perusahaan besar Korea yang membuka cabang atau tempat usaha di berbagai negara Asia. Dilihat dari bidang teknologi, Korea Selatan juga telah berkembang dengan pesatnya.

Di Indonesia negara Korea Selatan cukup berpengaruh dalam bidang ekonomi, pendidikan, pariwisata dan kebudayaan. Banyak investor Korea yang menanamkan modalnya di Indonesia dan membuka cabang perusahaan di Indonesia. Contoh perusahaan–perusahaan Korea yang berkembang pesat di Indonesia adalah *Hyundai, Samsung, Daewoo* dan *LG Group*. Di bidang pendidikan, pemerintah Korea melalui Kementerian Pendidikan juga memberikan banyak beasiswa kepada pelajar–pelajar Indonesia untuk melanjutkan sekolahnya ke Korea Selatan.

Beberapa tahun belakangan ini, pariwisata dan kebudayaan Korea khususnya dalam perfilman dan industri musik sangat digandrungi oleh masyarakat Indonesia. Hal ini terlihat jelas karena saat ini masyarakat Indonesia sedang “demam Korea”. Seiring dengan merebaknya popularitas dunia hiburan Korea beserta perkembangan ekonomi yang pesat, kini bahasa Korea menjadi salah satu bahasa yang paling diminati oleh banyak orang dari segala kalangan dan usia.

Bertolak dari gejala-gejala yang telah diuraikan, bahasa Korea banyak mendapatkan perhatian dari masyarakat Indonesia. Selain itu, bahasa Korea merupakan bahasa asing yang cukup populer di berbagai negara, termasuk Indonesia. Di Indonesia sudah banyak orang berminat untuk mempelajari bahasa Korea.

Di zaman yang semakin maju, mempelajari bahasa Korea dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya belajar dengan memanfaatkan kamus bahasa Korea, mempelajari buku atau buku saku tentang pelajaran bahasa Korea yang sudah banyak beredar di toko buku. Belajar bahasa Korea juga dapat dilakukan secara *online*, melalui video pembelajaran yang banyak beredar di *YouTube*, atau dengan mengikuti kursus bahasa Korea. Dengan banyaknya orang yang ingin mempelajari bahasa Korea dan makin banyaknya orang yang membutuhkan tempat kursus, maka perlahan munculah lembaga–lembaga atau tempat kursus bahasa Korea di Indonesia khususnya di Jakarta. Salah satu lembaga bahasa Korea tersebut bernama KONSA.

KONSA berpusat di Cibubur dan sudah memiliki dua cabang, seperti di Kelapa Gading dan Mangga Dua Square. Saat ini, KONSA membuka kursus bahasa Korea dalam beberapa kategori. Tingkat dasar satu, tingkat dasar dua, menengah satu, menengah dua, menengah tiga dan juga kelas percakapan (*conversation*).

Dalam mempelajari bahasa Korea, di tingkat dasar satu terlebih dahulu dipelajari bentuk huruf bahasa Korea yaitu *hangeul*, pengucapan dan penulisan. Struktur kata, pemahaman kalimat, dan konjugasi kata kerja yang berbeda membuat peserta didik di tingkat dasar satu kesulitan memahami bahasa Korea. Huruf-huruf *hangeul* yang rumit menjadi kendala utama bagi peserta didik dalam membaca bahasa Korea dengan cepat. Perbedaan cara membaca pada beberapa huruf menjadi kendala bagi peserta didik untuk membaca huruf *hangeul*. Kesulitan peserta didik dalam memahami huruf *hangeul* berdampak kepada interaksi antara peserta didik dan pengajar atau *seonsaengnim* yang merupakan istilah pengajar dalam bahasa Korea. Di dalam kelas seringkali tidak terjadi interaksi yang efektif karena peserta didik tidak memahami apa yang dikatakan oleh pengajar.

Untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang ada, diperlukan pembelajaran yang efektif dan media pembelajaran yang tepat guna. Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang yang salah satu tujuannya memfasilitasi belajar dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan. Hal ini ditunjuk oleh definisinya:

Menurut AECT 2004, "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by*

*creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*".<sup>1</sup>

Dalam hal ini, media pembelajaran dapat membawa pesan-pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dengan media pembelajaran juga dapat membantu mengatasi masalah-masalah di kelas tingkat dasar satu KONSA.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Korea di KONSA, khususnya untuk membaca huruf *hangeul* adalah buku pelajaran. Di dalam buku pelajaran tidak ada penjelasan apapun mengenai cara membaca huruf *hangeul* dan hanya terdapat huruf-huruf *hangeul* saja. Buku pelajaran tersebut dianggap kurang menarik sehingga dirasakan kurang efektif bagi peserta didik.

Di zaman modern ini, terdapat berbagai macam media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa asing. Diantaranya buku pelajaran, video pembelajaran, audio, *computer assisted instruction* (CAI) dan lain sebagainya.

Media buku pelajaran memiliki kekurangan seperti tidak menarik karena pelajaran hanya dijabarkan dalam bentuk verbal. Media audio memiliki kekurangan seperti suara yang jika didengarkan dalam jangka

---

<sup>1</sup>Uwes A. Chaeruman, "Teknologi Pendidikan: Definisi ICT 2004", *TeknologiPendidikan.Net* (Jakarta: 2011), <http://www.teknologipendidikan.net/> (diakses 25 Mei 2012).

panjang akan membosankan. Selain itu media video pembelajaran yang hanya berisi percakapan juga dapat membuat peserta didik merasa bosan sehingga malas untuk mempelajari bahasa Korea. Media-media tersebut juga kurang interaktif dan hanya terjadi pembelajaran satu arah.

Sebagai salah satu media pembelajaran *computer assisted instruction* (CAI) memiliki keunggulan yang dapat mengatasi permasalahan di kelas. CAI mengandung unsur-unsur atribut media yang lengkap seperti audio, visual, audio visual, animasi, sangat fleksibel dalam mengajar dan CAI dapat menilai hasil setiap peserta didik dengan segera. Selain itu, CAI juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, mempertajam cara berpikir, membuat peserta didik lebih kreatif dan lain sebagainya.<sup>2</sup>

Berdasarkan keunggulan-keunggulan yang diuraikan, maka CAI dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu, khususnya dalam mempelajari membaca *hangeul*.

Dari uraian di atas, pengembang mencoba mengembangkan *computer assisted instruction* (CAI) untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu di KONSA. Pengembangan tersebut berjudul

---

<sup>2</sup>Niken Ariani & Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010), h. 123-124

“Pengembangan *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk Pembelajaran Bahasa Korea Tingkat Dasar”

Dengan adanya pengembangan ini, pengembang berharap dapat mempermudah peserta didik di KONSA dalam mempelajari bahasa Korea yang merupakan bahasa asing baru dan sama sekali belum dipelajari sebelumnya. Selain itu, pengembang juga mengharapkan peserta didik dapat lebih antusias terhadap materi pembelajaran dengan mudah dan rileks dalam memperdalam maupun melakukan pengulangan pembahasan materi yang ada.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Jenis media apa yang sesuai untuk mengatasi masalah belajar bahasa Korea tingkat dasar satu?
2. Bagaimana mengembangkan *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang dapat mempermudah peserta didik untuk membaca bahasa Korea?
3. Apakah pengembangan media pembelajaran *Computer Assisted Instruction* (CAI) dapat memecahkan masalah belajar yang ada?

### **C. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada mengembangkan *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu di KONSA, khususnya dalam membaca *hangeul*.

### **D. Fokus Penelitian**

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah dan ruang lingkup yang telah diuraikan di atas maka fokus penelitian dalam pengembangan ini adalah “Bagaimana mengembangkan *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu ?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan “Pengembangan *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk Pembelajaran Bahasa Korea Tingkat Dasar” ini adalah :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama yang berhubungan dengan Bahasa Korea.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pengembang

Bagi pengembang, menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan di bangku kuliah terhadap masalah yang nyata dan dihadapi oleh dunia pendidikan.

### b. Bagi KONSA

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak KONSA yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memacu belajar peserta didik tingkat dasar satu.

### c. Bagi Peserta Didik

Pengembangan ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam membaca *hangeul*.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK

#### A. Kajian Pengembangan Pembelajaran

##### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan salah satu kawasan Teknologi Pendidikan. Barbara B. Seels dan Rita Richey mendefinisikan bahwa pengembangan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.<sup>3</sup> Atwi Suparman mengutip beberapa ahli diantaranya, Twelker, Urbach dan Buck mendefinisikan bahwa pengembangan instruksional sebagai cara yang sistematis untuk mendefinisikan, mengembangkan, mengevaluasi materi serta strategi belajar yang diharapkan dapat mencapai tujuan tertentu. Reigeluth mendefinisikan pengembangan dalam tiga tahap sebagai berikut:<sup>4</sup>

- (1) Bagi seorang pengembang instruksional desain berfungsi sebagai cetak biru atau *blue print*.
- (2) Produksi dengan menggunakan desain untuk membuat program instruksional.
- (3) Validasi untuk menentukan kualitas atau validitas dari produk akhir.

---

<sup>3</sup>Barbara B.Seels dan Rita C.Richey, *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*, (Jakarta: Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.12), h.38

<sup>4</sup>M.Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2004), h.35

Dari definisi yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa pengembangan instruksional merupakan suatu proses yang sistematis dalam mengidentifikasi masalah, mendesain, mengembangkan materi, membutuhkan strategi instruksional dan menghasilkan produk dalam bentuk fisik (produk) serta mengevaluasi produk untuk melihat ketercapaian tujuan instruksional.

## 2. Klasifikasi Pengembangan

Gustafson dan Branch mengklasifikasikan model instruksional menjadi tiga kelompok yang didasarkan pada orientasi penggunaan model, yaitu:<sup>5</sup>

- (1) Model yang berorientasi pada ruang kelas (*classrooms oriented model*).
- (2) Model yang berorientasi pada sistem (*system oriented model*).
- (3) Model yang berorientasi pada produk (*product oriented model*).

---

<sup>5</sup>Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch, *Survey of Instructional Development Models*, (United States of America: Educational Resources Information Center, 2002), h.12

**a. Model yang Berorientasi Pada Kelas (*classrooms oriented model*)**

Model ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan para guru dan peserta didik untuk aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ini juga diutamakan untuk guru dalam mengajar dan peserta didik pada jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi yang membutuhkan pembelajaran.<sup>6</sup>

Penggunaan model ini didasarkan pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditentukan sebelumnya. Guru bertugas memilih isi atau materi pelajaran yang tepat, merencanakan strategi pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar. Adapun contoh model yang berorientasi pada kelas (*classrooms oriented model*) adalah model Gerlach and Ely; Model Heinich, Molenda, Russell and Smaldino atau biasa yang dikenal dengan model ASSURE; model Morrison, Ross and Kemp.

---

<sup>6</sup>Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat ,2009), h.88

**b. Model yang Berorientasi Pada Sistem (*system oriented model*)**

Model yang berorientasi pada sistem dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam skala besar seperti keseluruhan mata pelajaran ataupun kurikulum. Penggunaan model ini memerlukan dukungan sumber daya besar dan tenaga ahli yang berpengalaman. Model ini didasarkan pada penggunaan teknologi untuk mewujudkan sasaran. Oleh karena itu, langkah analisis kebutuhan dan *front-end analysis* secara intensif diperlukan.

Model ini dimulai dari tahap pengumpulan data untuk menentukan solusi yang diperlukan dalam mengatasi masalah yang terdapat pada suatu sistem pembelajaran.<sup>7</sup> Adapun contoh model yang berorientasi pada sistem (*system oriented model*) adalah Model Smith and Ragan; Model Dorsey, Goodrum and Schwen; Model Dick and Carey.

**c. Model yang Berorientasi Pada Produk (*product oriented model*)**

Model-model yang tergolong dalam model yang berorientasi pada produk ini umumnya didasarkan pada program pembelajaran

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, h.91

yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu dan menerapkan proses analisis kebutuhan.<sup>8</sup>

Model-model ini biasanya ditandai dengan empat asumsi, yaitu:<sup>9</sup>

- (1) Produk pembelajaran sangat diperlukan.
- (2) Sesuatu yang perlu diproduksi dan bukan dipilih atau dimodifikasi dari materi yang ada.
- (3) Memerlukan proses ujicoba dan revisi.
- (4) Produk dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

Adapun contoh model yang berorientasi pada produk (*product oriented model*) adalah model Bates; Seels and Glasgow; Hannafin and Peck; ADDIE, *Multimedia Based Instructional* (MBI).

Dari ketiga klasifikasi model pengembangan tersebut, model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan CAI adalah model yang berorientasi pada produk (*product oriented model*) karena pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk. Meskipun pengembangan ini juga termasuk dalam klasifikasi sistem, tetapi berdasarkan ciri-cirinya, pengembangan ini lebih termasuk kepada model yang berorientasi pada produk.

---

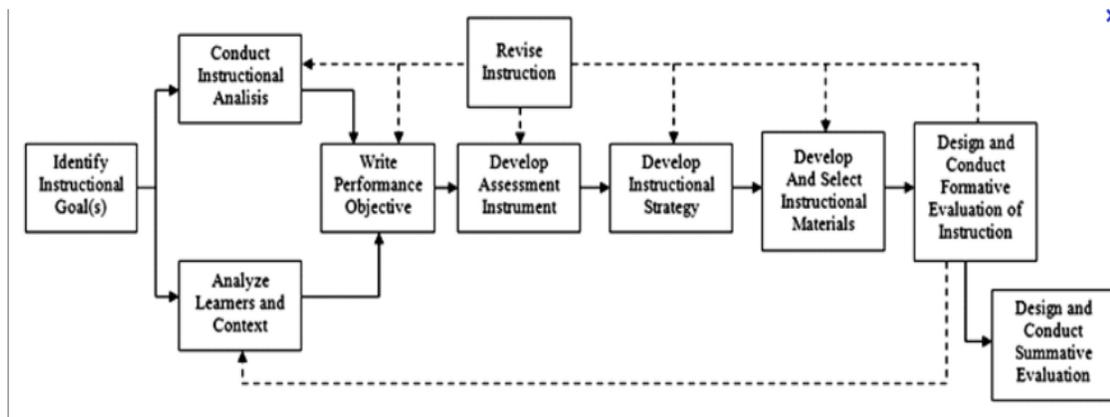
<sup>8</sup> *Ibid.*, h.88

<sup>9</sup> Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch, *op.cit.* h.12

### 3. Model-model Pengembangan

#### a. Model Pengembangan *Dick and Carey*

Dick *and* Carey memandang desain pembelajaran sebagai suatu sistem dan menganggap pembelajaran adalah proses yang sistematis. Tahapan model pengembangan sistem pembelajaran (*Instructional Systems Development / ISD*) Dick, Carey, dan Carey terdiri dari 10 tahapan.<sup>10</sup>



Gambar 2.1  
Model Dick and Carey<sup>11</sup>

<sup>10</sup>Benny A. Pribadi, *op.cit*, h.99

<sup>9</sup>Kent L.Gustafson and Robert Maribe Branch, *op.cit*. h.60

10 Tahapan dari model ini adalah sebagai berikut: <sup>12</sup>

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran dan menentukan apa yang diinginkan setelah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

2) Melakukan analisis pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah menganalisis tujuan pembelajaran seperti menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang disebut sebagai *entry behavior* (perilaku awal) peserta didik.

3) Menganalisis peserta didik dan lingkungannya

Menganalisis karakteristik peserta didik, dimana mereka belajar, keterampilan awal apa saja yang dimiliki dan bagaimana lingkungan belajarnya.

4) Merumuskan tujuan khusus

Merumuskan tujuan khusus berdasarkan analisis tujuan pembelajaran dan perilaku awal.

5) Mengembangkan instrumen penilaian

Berdasarkan tujuan pembelajaran, kemudian mengembangkan produk evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik sesuai dengan pembelajaran.

---

<sup>10</sup>Benny A. Pribadi, *op.cit*, h.99-110

6) Mengembangkan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran meliputi; kegiatan pra-pembelajaran (*pre-activity*), penyajian informasi, praktek dan umpan balik (*practice and feedback*), pengetesan dan mengikuti kegiatan selanjutnya.

7) Mengembangkan materi pembelajaran

Pengembangan materi pembelajaran tergantung kepada tipe pembelajaran, materi yang relevan, dan sumber belajar yang ada.

8) Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Formatif

Data-data yang diperoleh adalah sebagai pertimbangan dalam merevisi pengembangan pembelajaran ataupun produk bahan ajar. Ada tiga tipe evaluasi formatif : uji perorangan (*one-to-one*), uji kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan (*field evaluation*).

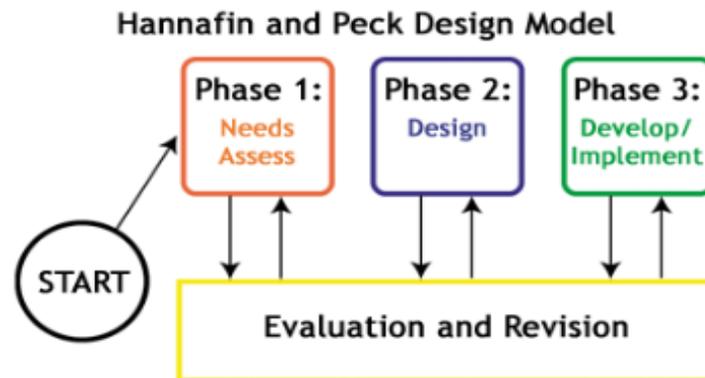
9) Merevisi Pembelajaran

Hasil evaluasi ini digunakan untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif.

10) Mengembangkan evaluasi sumatif.

Tahap ini tidak melibatkan perancang program tetapi melibatkan penilaian independen.

## b. Model Hannafin dan Peck



Gambar 2.2  
Model Hannafin dan Peck <sup>13</sup>

Model Hannafin dan Peck merupakan model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis keperluan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi. <sup>14</sup> Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase.

Fase pertama adalah analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi Hannafin, menjalankan penilaian terhadap hasil sebelum meneruskan ke fase selanjutnya yaitu desain.

<sup>13</sup>Endang Rusyani, "Model Hannafin dan Peck", *Desain Pembelajaran* (Bandung: 2009), <https://docs.google.com> (diakses 15 Mei 2012).

<sup>12</sup>*Ibid.*, h.2

Fase yang kedua adalah fase desain yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaedah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini ialah dokumen *story board*.

Fase ketiga dari model Hannafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Dokumen *storyboard* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck menyebutkan dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan.

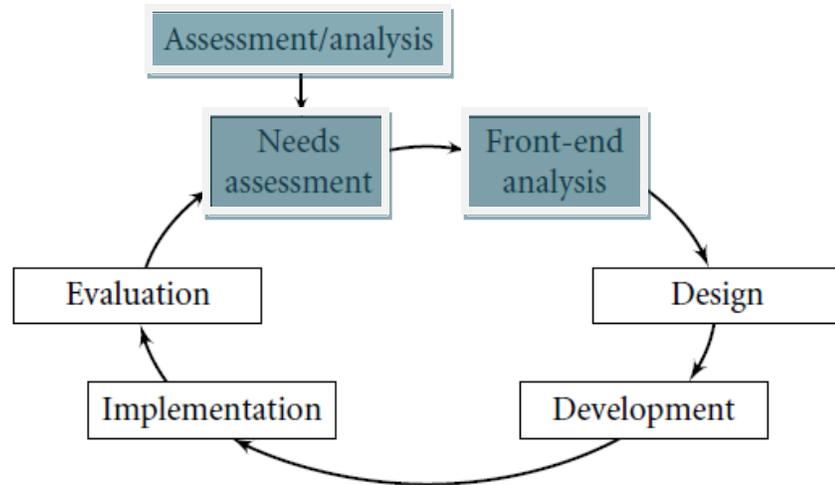
### c. Model Pengembangan *Multimedia-Based Instructional (MBI)*

Model ini dirancang oleh William W. Lee dan Diana L. Owens. Model ini terdiri dari empat fase yaitu Analisis, Desain, Pengembangan dan Implementasi, Evaluasi.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup>William W. Lee and Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*, (San Fransisco: Pfeifer ,2004), h.3-235

## 1.) Analisis



Gambar 2.3  
*Multimedia-Based Instructional – Tahap Analisis*<sup>16</sup>

Terdari dari dua tahapan, yaitu:

a) Analisis Kebutuhan (*Need Assesment*)

Analisis kebutuhan merupakan proses sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi perbedaan antara kondisi aktual dan yang diinginkan, dan menetapkan tindakan yang harus dilakukan. Setelah itu dilakukan analisa untuk menghasilkan informasi yang berarti untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada pembelajaran.

Analisis kebutuhan ini menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk

<sup>16</sup>*Ibid.*, h.3

meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dapat dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.

*b) Front-end Analysis*

Langkah berikutnya adalah untuk mengeksplorasi dan mengembangkan lebih mendalam tingkat informasi yang diperlukan untuk solusi yang diperlukan terhadap masalah yang ada. Tahap ini dilakukan :

i. Analisis Peserta Didik

Yaitu mengidentifikasi latar belakang, karakteristik peserta didik, ketrampilan bahasa yang dimiliki peserta didik, latar belakang budaya dan pendidikan, serta sikap peserta didik terhadap pembelajaran pada umumnya. Semua faktor ini mempengaruhi dan harus diperhitungkan dalam media yang akan digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada.

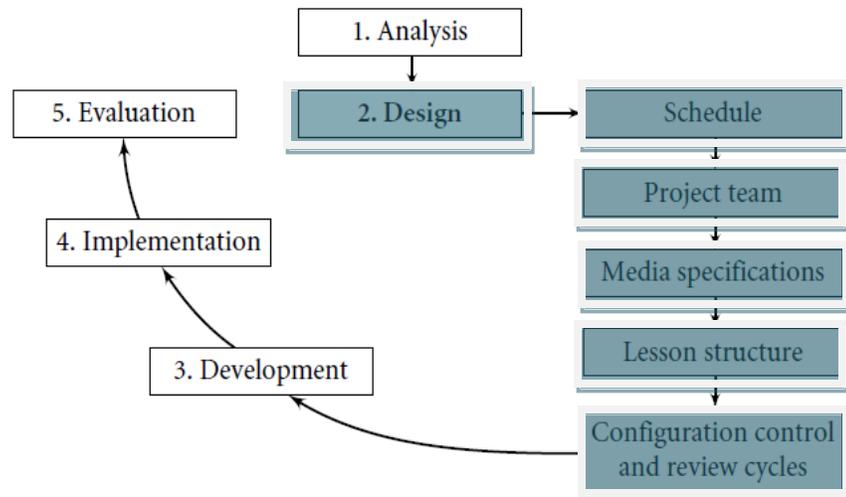
ii. Analisis teknologi

Yaitu menganalisis pertimbangan teknologi dari perspektif apa yang tersedia atau diperlukan untuk memecahkan masalah dan apakah pengguna akrab atau

nyaman menggunakan media sebagai solusi permasalahan pembelajaran yang ada. Beberapa kegiatan dalam melakukan analisis teknologi:

1. Menganalisis teknologi komunikasi yang tersedia.
2. Menganalisis teknologi yang tersedia untuk mendukung pembelajaran.
3. Menganalisis teknologi yang tersedia untuk pengujian dan penilaian
4. Menganalisis teknologi untuk mengemas media yang akan dibuat. Misalnya, menentukan apakah CD-ROM, disk, atau bahan lain yang digunakan untuk mengemas media pembelajaran.
5. Menganalisis teknologi untuk pengiriman pembelajaran. Yaitu menganalisis komponen yang apa saja yang terdapat dalam sebuah media pembelajaran dan menganalisis kemampuan PC yang digunakan oleh peserta didik apakah dapat mendukung program pembelajaran yang akan dibuat.

## 2.) Desain



Gambar 2.4  
*Multimedia-Based Instructional* – Tahap Desain<sup>17</sup>

Tahap desain adalah tahap perencanaan produk yang akan dikembangkan. Perencanaan merupakan faktor penting dalam keberhasilan pengembangan produk. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

## a) Jadwal

Yaitu menjelaskan tentang jadwal waktu pembuatan suatu produk. Dari awal pengerjaan sampai akhir pengerjaan suatu proyek pengembangan.

<sup>17</sup> *Ibid.*, h.93

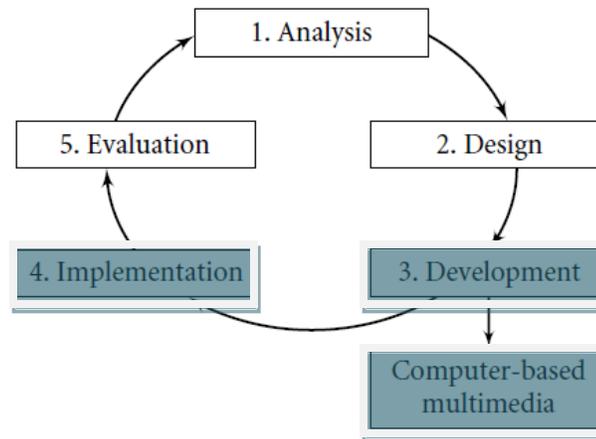
## b) Spesifikasi Media

Berisi jenis dokumen teks, tata bahasa, grafis, huruf, tema, simbol, dan sebagainya. Spesifikasi media yaitu mendefinisikan elemen media dalam menentukan tampilan dari produk. Ada tujuh kegiatan dalam proses menentukan spesifikasi media:

- i. Menentukan tema tampilan dan nuansa yang sesuai dengan peserta didik dan juga materi pembelajaran.
- ii. Mendefinisikan *interface* dan fungsionalitas yang mewakili tema, karakteristik peserta didik dan juga lingkungan.
- iii. Mendefinisikan interaksi dan umpan balik. Interaksi harus menangkap perhatian peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu produk harus langsung melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.
- iv. Menentukan video dan audio. Dalam menentukan video dan audio harus diperhatikan jenis, ukuran dan juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- v. Menentukan standar desain teks seperti jenis huruf, ukuran, dan warna.

- vi. Menentukan desain grafis. Grafis harus memiliki manfaat yang jelas untuk konten penyajian dan sederhana. Grafis juga harus jelas dan mudah dibaca. Dalam satu layar tidak boleh mengandung lebih dari empat warna dan untuk keseluruhan tidak lebih dari tujuh warna. Penggunaan warna pada layar juga harus konsisten dan memilih kontras warna yang tepat.
  - vii. Menentukan animasi dan efek khusus. Animasi dan efek khusus harus tidak boleh berlebihan dan konsisten sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, juga harus mengambil perhatian peserta didik untuk mendukung tujuan pembelajaran.
- c) Struktur isi pembelajaran
- Menjelaskan bagaimana konten tersebut dikelompokkan, diperintahkan atau dinavigasikan. Aliran pelajaran harus sesuai dengan pembelajaran yang ada, sesuai dengan *storyboard*.
- d) Kontrol konfigurasi
- Menjelaskan kontrol konfigurasi bagaimana komponen media ditentukan dan dikelola.

### 3.) Pengembangan dan Implementasi



Gambar 2.5  
*Multimedia Based Instructional*– Tahap Pengembangan dan Implementasi<sup>18</sup>

Dalam fase pengembangan ini garis besar pelajaran dan peta konsep menjadi pembelajaran yang diprogramkan. Dalam proses pengembangan, selama produksi terdapat komponen umum, yaitu :

#### a) Praproduksi

Pada praproduksi dibuat *storyboard* untuk mengembangkan suatu produk yang sesuai. Setelah itu, dilihat kembali apakah materi, grafis, audio, video, animasi dan seluruh komponen yang telah dirancang sudah sesuai atau tidak.

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, h.161

b) Produksi

Setelah membuat *storyboard*, kemudian membuat seluruh komponen menjadi suatu program pembelajaran yang sesuai dengan *storyboard*.

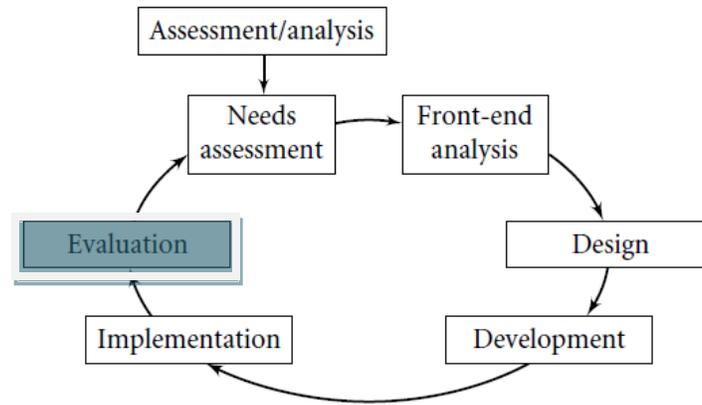
c) Pascaproduksi dan ulasan kualitas

Dalam tahap ini terdapat tiga ulasan yang diperlukan selama pascaproduksi:

- i. Ulasan Standar untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dijelaskan dalam program sudah sesuai.
- ii. Ulasan editorial, untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam tata bahasa, ejaan, spasi atau tanda baca.
- iii. Ulasan fungsional, untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam pemrograman dan tidak ada gangguan dalam, audio video, atau grafis.

Setelah selesai mengembangkan produk, produk diimplementasikan kepada peserta didik.

## 4.) Evaluasi



Gambar 2.6  
*Multimedia-Based Instructional* – Tahap Evaluasi<sup>19</sup>

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model *Multimedia-Based Instructional*. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu :

- (a) Sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- (b) Peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.

<sup>19</sup>*Ibid.*, h.223

- (c) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti program pembelajaran.

Beberapa pertanyaan penting yang harus dikemukakan perancang program pembelajaran dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain :

- (a) Apakah peserta didik menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini?
- (b) Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran?
- (c) Seberapa jauh peserta didik dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran?
- (d) Seberapa besar peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang telah dipelajari?
- (e) Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar peserta didik?

Berdasarkan uraian model-model pengembangan, maka dalam pengembangan ini digunakan “model *Multimedia-Based Instructional*”. Model ini digunakan karena pengembang merasa sesuai untuk mengembangkan produk ini dan siklus yang dipaparkan dengan jelas

setiap tahapnya. Selain itu, dalam model ini juga terdapat acuan untuk membuat instrumen.

## **B. Kajian Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Sebelum mengetahui pengertian media pembelajaran, sebaiknya mengetahui pengertian media terlebih dahulu. Kata media berasal dari bahasa Latin, *medius* yang secara harfiah berarti tengah.<sup>20</sup> Jadi media merupakan perantara sebagai pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Azhar mengutip pendapat AECT (*Association of Education and Communication Technology*), tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.<sup>21</sup> Jadi menurut AECT, berbagai bentuk yang dapat menyalurkan pesan secara benar dapat dikatakan sebagai media.

Namun, Gerlach & Ely dalam Azhar berpendapat bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.<sup>22</sup> Berbeda dengan pendapat AECT, Gerlach & Ely lebih menspesifikasikan secara khusus bahwa guru, buku teks dan

---

<sup>20</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 1997), h.3

<sup>21</sup>*Ibid.*,h.3

<sup>22</sup>*Ibid.*, h.3

lingkungan sekolah merupakan media yang dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai media, dapat disimpulkan bahwa media merupakan saluran, sarana penghubung yang berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada sasaran.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual.

Akhmad Sudrajat mengutip pendapat Schramm yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.<sup>23</sup> Menurut Schramm media pembelajaran tidak hanya sebagai sarana penghubung atau perantara untuk membawa pesan melainkan harus membawa pesan yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Azhar Arsyad yang mengutip pendapat Gagne dan Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berupa fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Akhmad Sudrajat, "Media Pembelajaran", *Tentang Pendidikan* (Jakarta: 2009) <http://webcache.googleusercontent.com/akhmadsudrajat.wordpress.com> (diakses 30 Juli 2012)

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.* h.4

Berbeda dengan pendapat Schramm, Gagne dan Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat fisik. Tetapi sama-sama dapat menyampaikan pesan yang berupa materi untuk pembelajaran.

Sedangkan Akhmad Sudrajat mengutip pendapat Brown yang menyebutkan bahwa media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Brown tidak menyebutkan bentuk media pembelajaran, apakah suatu alat fisik atau perangkat lunak. Brown mendefinisikan media pembelajaran sebagai suatu yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan juga digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen yang mengandung dan membawa pesan-pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran memiliki dua unsur yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengutip pendapat Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>25</sup> Secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (*reinforcement*) dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Selanjutnya Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, juga mengutip pendapat Levie dan Lentz bahwa empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif dan (4) fungsi kompensatoris.<sup>26</sup>

### (1) Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran.

---

<sup>25</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 21

<sup>26</sup>*Ibid.*, h.21

(2) Fungsi afektif

Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenyamanan peserta didik ketika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.

(3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif terlihat dari lambang visual atau gambar yang memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

(4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris memberikan konteks untuk memahami teks yang dapat membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Cecep Kustandi dan Bambang mengutip pendapat Kemp dan Dayton bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau

kelompok yang jumlahnya besar yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi dan (3) memberi instruksi.<sup>27</sup> Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Penyajian dapat berbentuk hiburan, drama. Selain itu, media pembelajaran dapat memberi instruksi dalam pembelajaran.

Cecep Kustandi dan Bambang mengutip pendapat Sudjana dan Riva'i bahwa manfaat media pembelajaran, diantaranya:<sup>28</sup>

- (1) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- (2) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan.
- (3) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

---

<sup>27</sup> *Ibid.*,h. 23

<sup>28</sup> *Ibid.*,h.25

Berdasarkan uraian pendapat beberapa ahli diatas tentang fungsi dan manfaat, antara lain dapat menambah penyampaian materi sehingga lebih beragam. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik karena dalam media pembelajaran seperti CAI yang memiliki berbagai unsur atribut media animasi, audio, video, visual dan teks. Proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan tidak membutuhkan banyak tenaga Selain itu, media pembelajaran juga dapat memotivasi kemandirian peserta didik karena terdapat pembahasan ulang beberapa materi yang disampaikan di dalam kelas.

### **3. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Azhar Arsyad mengutip pendapat Seels & Richey bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:<sup>29</sup> (a) Media hasil teknologi cetak, (b) Media hasil teknologi audio–visual, (c) Media hasil teknologi berdasarkan komputer dan (d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

#### **(a) Teknologi Cetak**

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografi. Materi

---

<sup>29</sup>Azhar Arsyad, *op.cit*, h. 29-33

cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi dalam bentuk salinan tercetak.

(b) Teknologi audio – visual

Teknologi audio visual cara menghasilkannya atau menyampaikan materinya dengan menggunakan mesin–mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan–pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor film, *tape recorder*. Jadi pengajaran melalui audiovisual merupakan produksi dan penyerapan materi melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata-kata simbol yang serupa.

(c) Teknologi berbasis Komputer

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber–sumber yang berbasis mikro-prosesor dan materi disimpan dalam bentuk digital.

Pada dasarnya teknologi ini menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada peserta didik. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis teknologi computer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (CAI). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan

yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu peserta didik menguasai materi yang telah disampaikan sebelumnya, permainan dan simulasi dan basis data (sumber yang dapat membantu peserta didik menambah informasi dan pengetahuannya).

(d) Teknologi gabungan

Adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknologi paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat, seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan alat tambahan seperti *video player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem *audio*.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran di atas, maka CAI termasuk media pembelajaran berbantuan komputer. Teknologi berbantuan komputer yang dapat digunakan secara acak atau linear; dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau berdasarkan keinginan pengembang sebagaimana direncanakan. Media pembelajaran ini menyajikan gagasan-

gagasan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik. Media pembelajaran ini juga menggunakan prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media. Selain itu pembelajarannya dapat berorientasi pada peserta didik dan melibatkan interaksi peserta didik yang cukup tinggi.

#### **4. Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI)**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI)**

Smaldino berpendapat bahwa CAI merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dibantu oleh komputer.<sup>30</sup> Teknologi Berbasis Komputer dan Program CAI mengutip pendapat Heinich bahwa CAI merupakan suatu program pembelajaran yang dibuat dalam sistem instruksional, dimana biasanya terjadi komunikasi dua arah dengan komputer.<sup>31</sup> Heinich menambahkan bahwa CAI tidak hanya suatu pembelajaran dengan komputer tetapi juga dapat terjadi komunikasi dua arah antara program pembelajaran dan pengguna.

Sesuai dengan Heinich, Herman D. Surjono dalam Teknologi Berbasis Komputer dan Program CAI bahwa istilah CAI

---

<sup>30</sup>Sharon E Smaldino, dkk, *Instructional Tecnology and Media For Learning 9th Edition*, (Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall, 2008), h.168

<sup>31</sup>Admin in multimedia, "Teknologi Berbasis Komputer dan Program CAI", *Media Pendidikan* (2011) <http://blog.tp.ac.id> (diakses 27 Agustus 2012)

(*Computer-Assisted Instruction*) umumnya menunjuk pada semua *software* pendidikan yang diakses melalui komputer di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya.<sup>32</sup> Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada peserta didik baik berupa informasi maupun latihan soal-soal untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer.

Selain itu, Teknologi Berbasis Komputer dan Program CAI mengutip pendapat Nasution bahwa CAI merupakan pengajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu.<sup>33</sup> Komputer dapat dilengkapi sehingga memperluas fungsinya dan dapat digunakan sebagai mesin belajar atau *teaching machine*.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *computer assisted instruction* (CAI) merupakan suatu sistem penyampaian materi pelajaran berbasis mikro-processor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut.

Pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dapat digunakan sendiri atau digunakan bersama dengan sistem instruksional lain. Penggunaan CAI diarahkan sebagai media

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, h.1

<sup>33</sup>*Ibid.*, h.1

pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi atau konsep kepada peserta didik serta melatih keterampilan peserta didik secara menarik, efektif dan efisien.

#### **b. Karakteristik Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI)**

Karakteristik media pembelajaran berbantuan komputer diantaranya: <sup>34</sup>

- (1) Dapat digunakan secara acak, non sekuensial atau secara linear.
- (2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.
- (3) Biasanya gagasan-gasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.
- (4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme untuk mengembangkan media ini.
- (5) Pembelajaran berorientasi pada peserta didik dan melibatkan interaksi peserta didik yang tinggi.
- (6) Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasi jika pelajaran itu digunakan.

---

<sup>34</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op.cit*, h.34-35

Rusyani memaparkan pendapat Hanaffin dan Peck tentang karakteristik pembelajaran berbantuan komputer antara lain:<sup>35</sup>

- (1) Tersedianya fasilitas komputer untuk kegiatan belajar peserta didik.
- (2) Program CAI dikembangkan berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai.
- (3) Strategi belajar dapat ditentukan dengan tutorial, *drill and practice*, simulasi.
- (4) Relevan dengan ragam karakteristik peserta didik.
- (5) Mengoptimalkan interaksi belajar peserta didik dengan materi ajar.
- (6) Memiliki potensi untuk mengatur kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- (7) Efektif untuk mempertahankan minat belajar peserta didik.
- (8) Memberikan pendekatan yang positif terhadap peserta didik, memberikan variasi umpan balik dan dilakukan secepat mungkin. Relevan digunakan untuk berbagai lingkungan belajar, dimana peserta didik satu dan lainnya melakukan kegiatan belajar yang berbeda.

---

<sup>35</sup> Endang Rusyani, *loc.cit*

(9) Mampu menilai kemampuan peserta didik secara komprehensif dan mendokumentasikan penilaian dengan baik.

(10) Rancangan evaluasi sesuai dengan kompetensi. Mampu menggunakan sumber belajar berbasis komputer secara luas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa CAI mempunyai dua karakteristik yaitu: pertama, CAI merupakan *integrated multimedia* yang dapat menyajikan suatu paket bahan ajar yang berisi komponen visual dan suara secara bersamaan. Kedua CAI mempunyai komponen *intelligence*, yang membuat CAI bersifat interaktif dan mampu memproses data atau jawaban dari pengguna.

Kedua karakteristik inilah yang membedakan antara program pembelajaran yang disajikan lewat CAI dengan program pembelajaran yang disajikan lewat media lainnya karena mampu menyajikan suatu model pembelajaran yang bersifat interaktif.

### c. Bentuk-bentuk Penyajian Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI)

CAI memiliki empat bentuk penyajian dalam menyajikan isi pelajaran yaitu tutorial, simulasi, *drill and practice*, dan permainan.

<sup>36</sup>

#### 1) Tutorial

Bentuk penyajian tutorial bertujuan untuk memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal<sup>37</sup> Tutorial merupakan bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk dan motivasi agar para peserta didik dapat belajar secara efisien dan efektif. Dalam bentuk penyajian ini, menggunakan *software* berupa program komputer yang berisikan materi dan soal-soal latihan.

Tujuan dari bentuk penyajian tutorial adalah <sup>38</sup> (1) untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para peserta didik sesuai dengan yang dimuat dalam *software* pembelajaran; (2) untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik tentang cara memecahkan masalah atau hambatan agar mampu

---

<sup>36</sup>Cecep Kustandi dan. Bambang Sutjipto, *op.cit* ,h.108

<sup>35</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2010),h.299-300

<sup>36</sup> *Ibid.*,h.301

membimbing diri sendiri; (3) untuk meningkatkan kemampuan peserta didik tentang cara belajar mandiri dan menerapkannya. Tahap pembelajaran berbantuan komputer dengan bentuk penyajian tutorial adalah: <sup>39</sup>

- (a) Penyajian informasi yaitu berupa materi yang akan dipelajari peserta didik.
- (b) Pertanyaan dan respon yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan peserta didik.
- (c) Penilaian respon yaitu komputer akan memberikan respon terhadap kinerja dan jawaban peserta didik.
- (d) Pemberian balikan respon yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses atau harus mengulang.
- (e) Pengulangan
- (f) Segmen pengaturan pelajaran.

## 2) Simulasi

Bentuk penyajian simulasi merupakan bentuk yang menampilkan materi pelajaran dan dikemas dalam bentuk simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten

---

<sup>37</sup> *Ibid.*,h.302

secara menarik.<sup>40</sup> Animasi tersebut dipadukan dengan teks, gambar, audio, gerak dan paduan warna yang harmonis.

Langkah-langkah produksi CAI bentuk penyajian simulasi:<sup>41</sup>

- a) Perencanaan produksi bentuk simulasi, meliputi:
  - i. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bentuk simulasi
  - ii. Perencanaan program pembelajaran dengan bentuk simulasi
  - iii. *Flowchart* bentuk simulasi
- b) Proses produksi bentuk simulasi

Simulasi harus dibuat sekonkret mungkin dengan dilengkapi audio, teks dan gambar-gambar yang hidup dan dapat merangsang cara berpikir peserta didik.

### 3) *Drill and Practice*

*Drill and Practice* adalah suatu bentuk penyajian dalam pembelajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan.<sup>42</sup> Bentuk penyajian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar peserta didik yang lebih

---

<sup>38</sup>*Ibid.*,h.309

<sup>39</sup>*Ibid.*,h.309-313

<sup>40</sup>*Ibid.*,h.290

konkret melalui latihan-latihan soal. Secara umum, tahapan penyajiannya adalah: <sup>43</sup>

- (a) Penyajian masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan peserta didik.
- (b) Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan
- (c) Program merekam penampilan peserta didik, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- (d) Jika jawaban yang diberikan peserta didik benar maka program menyajikan materi selanjutnya. Dan jika jawaban salah maka program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

Langkah-langkah produksi CAI bentuk penyajian *drill and Practice*: <sup>44</sup>

- a) Perencanaan produksi bentuk *drill and practice*, meliputi:
  - i. Rencanan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bentuk *drill and practice*

---

<sup>41</sup> *Ibid.*,h.292

<sup>42</sup> *Ibid.*,h.295-299

- ii. Perencanaan program pembelajaran dengan bentuk *drill and practise* seperti pendahuluan, tujuan (SK-KD-Indikator), pengalaman belajar, *treatment, storyboard*.
- iii. *Flowchart* bentuk *drill and practice*

b) Proses produksi bentuk *drill and practice*

Dalam proses produksi terdapat tahapan-tahapan, sebagai berikut :

i. Pendahuluan meliputi:

- (1) Judul biasanya dilengkapi dengan atribut yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan.
- (2) Tujuan pembelajaran umum (TPU) atau khusus (TPK). Selain itu juga dapat yang meliputi standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD) dan indikator yang akan dicapai
- (3) Petunjuk berisi pemberian informasi cara menggunakan program yang akan dibuat.

ii. Penyajian informasi, meliputi:

- (1) Mode penyajian, biasanya menggunakan informasi visual seperti teks, gambar, grafik, foto dan animasi.
- (2) Panjang teks penyajian

Panjang teks harus diperhatikan karena akan mempengaruhi kualitas program. Setiap penyajian harus singkat, padat dan jelas untuk mendapatkan interaksi dari peserta didik. Selain itu juga harus memerhatikan keseimbangan antara teks dan kemampuan sistem belajar dengan komputer.

(3) Grafik animasi

Grafik digunakan sebagai informasi atau analogi sebagai isyarat.

(4) Warna dan penggunaannya

Penggunaan warna harus konsisten dengan penggunaan yang umum di lingkungan sekitar.

(5) Penggunaan petunjuk

Digunakan untuk memandu peserta didik tentang apa yang harus dilakukan peserta didik.

(6) Penutup

Dapat dilengkapi dengan ringkasan tentang pelajaran. Ringkasan dapat berupa *judgement* hasil akhir pengerjaan soal seperti salah berapa, benar berapa, apakah sudah mencapai batas lulus atau harus mengulang dan seterusnya.

#### 4) Permainan

Tujuan bentuk penyajian ini untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar dalam bentuk permainan yang mendidik.<sup>45</sup> Langkah-langkah produksi CAI bentuk penyajian permainan:<sup>46</sup>

- a) Perencanaan produksi bentuk permainan, meliputi:
  - i. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bentuk permainan
  - ii. Perencanaan program pembelajaran dengan bentuk permainan:
    - (1) Pendahuluan
    - (2) Tujuan (SK-KD-Indikator)
    - (3) Pengalaman belajar
    - (4) *Treatment*
    - (5) *Storyboard*
  - iii. *Flowchart* bentuk permainan.
- b) Proses produksi bentuk permainan

Dalam proses produksi terdapat tahapan-tahapan, sebagai berikut:

---

<sup>45</sup> *Ibid.*,h.313

<sup>44</sup> *Ibid.*,h.316-319

i. Pendahuluan meliputi:

- (1) Judul, diawali dengan judul yang dapat menarik perhatian peserta didik.
- (2) Tujuan pembelajaran, menyajikan SK-KD dan indikator yang harus dicapai.
- (3) Aturan, petunjuk yang berisi informasi cara menggunakan program yang dibuat.
- (4) Petunjuk bermain, menginformasikan setiap tindakan yang harus dilakukan, dilengkapi pula dengan cara menginstall *software* kedalam komputer dan bagaimana mengoperasikannya.
- (5) Pilihan untuk bermain terus atau berhenti, berapa lama waktu yang kan dimainkan atau nama yang ingin dimainkan.

Dari keempat bentuk penyajian dalam CAI yang telah diuraikan di atas, maka bentuk penyajian tutorial digunakan dalam pengembangan ini. Ditentukannya format tutorial karena penyajian materi secara berurutan dan terarah sehingga memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

#### **d. Keunggulan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer**

Sebagai salah satu media pembelajaran CAI memiliki keunggulan dari media pembelajaran lainnya yang dapat mengatasi permasalahan di kelas. Tetapi CAI juga memiliki keterbatasan dalam penggunaannya.

Adam Nugraha mengutip pendapat Kulik dkk, bahwa:<sup>47</sup>

- (1) Peserta didik belajar lebih banyak melalui CAI.
- (2) Peserta didik mengingat lebih lama, apa yang telah dipelajari melalui CAI.
- (3) Peserta didik membutuhkan waktu lebih sedikit.
- (4) Peserta didik lebih betah di kelas
- (5) Peserta didik memiliki sikap lebih positif terhadap komputer

Selain itu, CAI juga mempunyai beberapa keunggulan:

- (1) Meningkatkan interaksi
- (2) Umpan balik yang bersifat segera dan cepat
- (3) Mudah menyimpan data
- (4) Pembelajaran dikendalikan peserta didik

---

<sup>47</sup>Adam Nugraha, "CAI", *Ilmu Komputer* (2011) <http://nuabah.blogspot.com> (diakses 27 Agustus 2012)

Kemudian Smaldino menjelaskan keunggulan dari CAI sebagai berikut:<sup>48</sup>

(1) Individuilisasi

Para peserta didik dapat mengatur laju pembelajaran sesuai dengan kemampuan sendiri dalam menggunakan CAI. Sehingga hasil yang didapat akan sesuai dengan usaha yang dilakukan peserta didik

(2) Kebutuhan Khusus

Pengguna CAI efektif digunakan terhadap peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus, seperti peserta didik dengan ketidakmampuan maupun peserta didik dengan latar belakang dan pengetahuan yang beragam. CAI mengakomodir kebutuhan khusus mereka dan proses pembelajaran berlangsung mengikuti kecepatan pemahaman peserta didik.

(3) Pemantauan

Kemampuan komputer dalam menyimpan rekaman menjadikan pembelajaran lebih bersifat individual. Guru dapat menyiapkan pembelajaran individual untuk seluruh peserta didik.

---

<sup>48</sup>Sharon E Smaldino, dkk, *op.cit*, h.173

#### (4) Manajemen Informasi

Dalam CAI terdapat berbagai informasi dalam bentuk teks, grafis, audio serta video yang diolah sehingga dapat menyampaikan pesan di dalamnya. Semakin banyak informasi yang didapat, maka semakin banyak pengetahuan yang dimilikinya.

#### (5) Pengalaman multisensorik

CAI dapat digunakan dalam berbagai strategi pembelajaran dan juga dapat memberikan pengalaman yang beragam

#### (6) Partisipasi pembelajar

CAI melibatkan partisipasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran tersebut.

Selain memiliki beberapa keunggulan, CAI juga memiliki keterbatasan, diantaranya: <sup>49</sup>

#### (1) Hak cipta

Mudahnya penggandaan terhadap peranti lunak atau program CD pembelajaran telah membuat penerbit komersial enggan menciptakan peranti lunak yang berkualitas tinggi

---

<sup>49</sup>*Ibid.*, h.174

## (2) Ekspetasi yang tinggi

Para pengguna baik itu peserta didik atau guru memiliki ekspetasi yang tidak realistis. Kebanyakan dari mereka menganggap komputer seperti sihir dan berharap kegiatan belajar berlangsung hanya dengan sedikit usaha. Namun kenyataannya bahwa hasil yang didapat sesuai dengan usaha yang dikeluarkan dalam menjalankan program CAI.

## (3) Kompleks

Beberapa program CAI yang berkualitas dan canggih terkadang sulit digunakan oleh peserta didik diperlukan juga kemampuan untuk menggunakan ketrampilan yang kompleks dalam mengoperasikan program tersebut.

## (4) Kurangnya struktur

Peserta didik yang memiliki gaya belajar yang terstruktur memiliki kesulitan dalam menggunakan CAI sehingga mungkin saat terjadi pembuatan keputusan yang buruk terkait dengan seberapa banyak informasi yang harus ditelusuri.

Berdasarkan pemaparan di atas, CAI sangat efektif dan efisien untuk mengatasi masalah belajar yang ada yaitu pada materi membaca huruf *hangeul*. Peserta didik akan belajar lebih cepat menguasai materi pelajaran dan mengingat lebih banyak dari apa yang sudah dipelajari karena CAI memiliki unsur-unsur media yang lengkap seperti audio, visual, audio visual, animasi. Tetapi jika suatu program dalam CAI hanya menempatkan materi pelajaran ke dalam komputer secara asal, tidaklah akan meningkatkan efektivitas pengajaran. Untuk memperoleh efektifitas yang tinggi, pengembangan CAI perlu perencanaan yang matang.

#### **e. Evaluasi Media CAI**

Dalam mengembangkan instrumen, pengembang menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh model pengembangan *Multimedia-Based Instructional (MBI)*. Tetapi karena bahasa yang digunakan dalam instrumen tersebut dianggap terlalu sulit untuk dipahami, maka pengembang menyederhanakan bahasa menjadi lebih mudah untuk dipahami dan disesuaikan dengan teori-teori dalam pengembangan. Aspek

yang dievaluasi meliputi aspek materi, desain pembelajaran dan aspek media.

Tabel 2.1 Instrumen evaluasi dalam model MBI <sup>50</sup>

Penilaian keseluruhan:

No.	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Kemudahan penggunaan				
2.	Keluasan konten				
3.	Faktor pendidikan				
4.	Faktor hiburan				

Penilaian pokok:

No.	Desain Antarmuka ( <i>Interface Design</i> )	SB	B	C	KB
1.	Petunjuk jelas dan mudah untuk diikuti				
2.	Tidak ada modifikasi pengaturan sistem PC yang diperlukan.				
3,	Desain antarmuka yang menyediakan navigasi dengan mudah. a. Menu utama jelas mengidentifikasi tata letak				

<sup>50</sup>William W. Lee and Diana L. Owens, *op.cit* ,h. 367-370

	<p>pembelajaran.</p> <p>b. Instruksi yang jelas terkait dengan menu dan navigasi.</p> <p>c. Fungsi tombol yang mudah diidentifikasi</p> <p>d. Ada akses <i>one-click</i> untuk membantu keluar, dan menu utama.</p> <p>e. Lokasi mudah diidentifikasi (judul pelajaran).</p> <p>f. Fitur <i>Bookmarking</i> memungkinkan pengguna untuk keluar dan melanjutkan di mana mereka tinggalkan.</p>				
No.	Isi	SB	B	C	KB
1.	Tujuan yang jelas				
2.	Isi pelajaran memperkuat tujuan.				
4.	Isi pelajaran berurutan mengikuti alur pembelajaran..				
5.	Istilah atau konsep-konsep penting yang ditekankan atau disorot				
6.	Contoh atau praktek memadai dan berkaitan dengan materi yang disampaikan.				
7.	Jumlah pertanyaan yang memadai selama pelajaran untuk memeriksa pemahaman.				
8.	Pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan				

	dengan keterampilan penting.				
9.	Latihan meliputi interaksi dasar				
10.	(T / F, pilihan ganda, pilihan ganda / jawaban ganda, jawaban tunggal, dll).				
11.	Umpan balik yang spesifik dan relevan				
12.	Kesempatan untuk meninjau pertanyaan terjawab pada kuis.				
13.	Bahan dirangkum sebelum memperkenalkan pelajaran baru.				
14.	Sebuah pra-penilaian memungkinkan pengguna untuk menguji topik tertentu.				
15.	Jumlah elemen (pelajaran, kuis, ujian) yang sesuai.				
16.	Interaktivitas digunakan untuk melibatkan pembelajar.				
17.	Interaktivitas sesuai dengan konten yang disampaikan.				
18.	Terdapat simulasi nyata untuk berlatih konsep dan keterampilan.				
No.	Kualitas dan Penggunaan Media	SB	B	C	KB
1.	Grafis memperkuat konten				
2.	Grafis yang mudah dibaca				

3.	Audio yang digunakan dapat memperkuat topik.				
4.	Animasi yang tepat digunakan untuk memperkuat topik.				

## C. Kajian Belajar dan Pembelajaran

### 1. Pengertian dan Ciri-Ciri Belajar

#### a. Pengertian Belajar

Ernest R. Hilgard dalam Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran, mengemukakan belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan.<sup>51</sup>

Berbeda dengan pendapat Ernest, dalam Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran yang mengutip pendapat W.H. Burton mendefinisikan belajar lebih spesifik yaitu suatu proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>52</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri sendiri yang diperoleh dari interaksi dengan diri sendiri dan juga interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa

<sup>51</sup>Eveline Siregar, dkk, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: UNJ, 2007), h.2

<sup>52</sup>*Ibid.*, h. 2

pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun perubahan sikap (afektif).

### **b. Ciri-Ciri Belajar**

Berdasarkan pengertian belajar, maka belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>53</sup>

- 1) Terjadi perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif)
- 2) Perubahan berlangsung secara menetap dan tidak terjadi begitu saja
- 3) Perubahan terjadi karena adanya usaha dengan berinteraksi dengan lingkungan.
- 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, atau penyakit.

Dalam pengembangan ini diharapkan terjadi perubahan tingkah laku bersifat kognitif dengan mengetahui jumlah seluruh huruf vokal dan konsonan dalam huruf *hangeul*. Selain itu juga perubahan bersifat ketrampilan dengan dapat membaca huruf *hangeul* pada kalimat sederhana.

---

<sup>53</sup>*Ibid.*, h. 3

## 2. Pengertian dan Ciri- Ciri Pembelajaran

### a. Pengertian Pembelajaran

Benny mengutip pendapat Gagne yang menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang melekat pada kegiatan dengan tujuan memfasilitasi belajar.<sup>54</sup>

Dalam Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran, dikemukakan pendapat Miarso yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.<sup>55</sup> Miarso menambahkan bahwa dalam pembelajaran harus memiliki tujuan terlebih dahulu sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat terkendali.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang direncanakan secara sengaja dan membuat peserta didik belajar dengan memfasilitasi belajar.

---

<sup>54</sup>Benny A. Pribadi, *op.cit*, h.9

<sup>55</sup>Eveline Siregar, dkk, *op.cit*, h.10

## b. Ciri-Ciri Pembelajaran

Berdasarkan pengertian pembelajaran yang telah dijabarkan, maka disimpulkan ciri pembelajaran sebagai berikut: <sup>56</sup>

- 1) Merupakan suatu upaya yang disengaja dan dengan upaya sadar.
- 2) Harus membuat peserta didik belajar.
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan
- 4) Pelaksanaannya terkendali baik isi, waktu, proses maupun hasilnya.

## D. Kajian Pembelajaran Bahasa Korea untuk Tingkat Dasar Satu

### 1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Korea

Bahasa Korea adalah bahasa yang paling luas digunakan di Korea, dan merupakan bahasa resmi Korea Selatan. Sistem penulisan bahasa Korea yang asli disebut *hangeul*. Aksara-aksara Sino-Korea (*Hanja*) juga digunakan untuk menulis bahasa Korea Walaupun kata-kata yang paling umum digunakan merupakan *hangeul*. Lebih dari 70% kosakata bahasa Korea terdiri dari kata-kata yang dibentuk dari *hanja* atau diambil dari bahasa Mandarin. <sup>57</sup> Bahasa Korea pada

---

<sup>56</sup>*Ibid.*, h. 11

<sup>57</sup>KONSA, *한국어 Bahasa Korea Pusat Bahasa Korea KONSA*, (Jakarta: KONSA, 2009) , h.

dasarnya memiliki dialek-dialek yang saling berkaitan satu sama lain. Setiap wilayah dapat memahami dialek lainnya, kecuali dialek pulau Jeju yang dianggap kurang bisa dimengerti dari dialek-dialek provinsi lainnya.

Bahasa Korea yang dipelajari secara internasional adalah bahasa *hangeul* (bahasa Korea asli), *hanja* (bahasa Korea yang diadaptasi dari bahasa Mandarin) dan *wi-rae* (bahasa Korea yang diadaptasi dari bahasa Inggris).

Secara umum ruang lingkup untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu adalah pembahasan dasar pembelajaran bahasa Korea yang umum digunakan. Diantaranya pengenalan huruf, membaca *hangeul*, menulis huruf *hangeul*, menghafal kosa kata dan memahami struktur-struktur kalimat bahasa Korea.

Tetapi dalam pengembangan CAI untuk pembelajaran bahasa Korea ini dibatasi pada membaca huruf *hangeul*. Dengan pengenalan huruf *hangeul* yang terdiri dari huruf vokal dan konsonan, maka peserta didik diharapkan dapat membaca huruf *hangeul* dalam kalimat sederhana.

## **2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Korea tingkat dasar Satu**

Pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu ini memiliki tujuan. Tujuannya adalah setelah diberikan materi pengenalan huruf

*hangeul*, membaca huruf *hangeul*, penulisan huruf *hangeul*, pembendaharaan kosa kata dan penyusunan kalimat sederhana, maka peserta didik dasar satu diharapkan akan dapat menyusun kalimat sederhana secara lisan dan tulisan dengan benar.

### **3. Karakteristik Peserta Didik Tingkat Dasar 1**

Karakteristik peserta didik di KONSA untuk tingkat dasar satu dapat dikatakan sebagai pemula. Seorang pemula yang baru menekuni suatu bidang dan belum banyak mendapatkan ilmu secara mendalam. Selain itu, peserta didik yang tidak mempunyai pengetahuan dasar bahasa Korea juga dapat dikatakan sebagai pemula atau peserta didik tingkat dasar satu.

Sebagian besar peserta didik yang belajar di tingkat dasar satu memiliki alasan menyukai kebudayaan Korea. Pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu ini dibutuhkan untuk menunjang hobi mengenai musik dan film Korea sehingga mereka mempelajari bahasa Korea. Beberapa diantara peserta didik di KONSA juga ingin melanjutkan studinya di Korea sehingga memerlukan pembelajaran bahasa Korea.

Peserta didik tingkat dasar satu adalah peserta didik SMP dan SMA. Mereka sebagian besar telah mempunyai kemampuan dalam

mengoperasikan komputer dan mereka memiliki PC yang dapat digunakan untuk mendukung program pembelajaran yang akan dibuat.

Dengan demikian maka media CAI yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat dasar satu.

#### 4. Materi Pembelajaran Bahasa Korea Tingkat Dasar 1

Secara garis besar pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu mempelajari tentang pengenalan huruf, membaca *hangeul*, menulis huruf *hangeul*, menghafal kosa kata dan memahami struktur kalimat bahasa Korea.

##### a. Pengenalan Huruf

Di Korea, pada umumnya menggunakan abjad yang dinamakan *hangeul* (한글) yang aslinya disebut *hunmin jeongeum* (훈민정음). *Hangeul* ini ditemukan oleh raja Sejong para cendikiawan terkemuka pada tahun 1446.<sup>58</sup>

Pengenalan huruf *hangeul* merupakan materi dasar yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa Korea. Huruf *hangeul* terdiri dari 10 huruf vokal tunggal, 11 huruf vokal rangkap, 14 konsonan tunggal dan 5 konsonan rangkap.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup>*Ibid.*, h. 3

<sup>59</sup>Ahn Kyung Hwa, Cho Hyun Yong, Rura Ni Adinda dkk, *Bahasa Korea Terpadu Untuk Orang Indonesia Dasar 1*, (Korea: Korean Foundation, 2008), h. 20-28

Pengenalan huruf *hangeul* ini terlebih dahulu dipelajari huruf vokal tunggal dan vokal rangkap. Kemudian dilanjutkan dengan konsonan tunggal dan konsonan ganda/rangkap.

#### **b. Membaca dan Menghafal Hangeul**

Setelah mempelajari huruf-huruf *hangeul*, peserta didik tingkat dasar satu diajarkan cara membaca. Untuk melengkapi cara membaca huruf *hangeul*, tidak dapat dicantumkan dengan huruf latin. Huruf latin tidak akurat dan tidak mewakili suara bacaan dari huruf *hangeul* karena *hangeul* memiliki suara unik yang tidak sesuai dengan suara huruf latin.<sup>60</sup> Tetapi untuk mempermudah peserta didik yang sama sekali tidak mempunyai pengetahuan huruf *hangeul*, dapat dilengkapi dengan IPA (*International Phonetic Association*). IPA merupakan sistem abjad notasi fonetis yang didasarkan pada abjad Latin sebagai representasi standar bunyi bahasa lisan.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup>Matt Strum, "Learn Hangeul", *Korean Wiki Project* (2012) <http://www.koreanwikiproject.com> (diakses 15 Juli 2013)

<sup>61</sup>Wikipedia, "International Phonetic Association", *Wikipedia Free Encyclopedia* (2013) [http://en.wikipedia.org/wiki/International\\_Phonetic\\_Alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/International_Phonetic_Alphabet) (diakses 15 Juli 2013)

Tabel 2.2 Huruf *hangeul* dalam IPA<sup>62</sup>

No.	Huruf	Pengucapan	No.	Huruf	Pengucapan
1.	ㅏ	[ɛ]	6.	ㅓㅏ	[wɛ]
2.	ㅓ	[yɛ]	7.	ㅓㅣ	[wø]
3.	ㅓㅣ	[e]	8.	ㅓㅓ	[wʌ]
4.	ㅓㅣㅣ	[ye]	9.	ㅓㅣㅓㅣ	[we]
5.	ㅓㅓ	[wa]	10	ㅓㅣ	[wɰi]
			11	ㅓㅣ	[wi]

Huruf		ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ	ㅈ	ㅊ
Pengucapan	Terletak di awal	[k]	[n/ɲ]	[t]	[r]	[m]	[p]	[s]	-	[t͡ɕ]	[h]
	Terletak di tengah	[g]	[n/ɲ]	[d]	[r]	[m]	[b]	[s]	-	[d͡z]	[h]
	Terletak di akhir	[k]	[n]	[t]	[l]	[m]	[p]	[t]	[ŋg]	[t]	[t]
Huruf		ㅋ		ㅌ		ㅍ		ㅊ		ㅈ	
Pengucapan	Terletak di awal	[kʰ]		[tʰ]		[pʰ]		[t͡ɕʰ]		[t͡ɕʰ]	
	Terletak di tengah	[kʰ]		[tʰ]		[pʰ]		[t͡ɕʰ]		[t͡ɕʰ]	
	Terletak di akhir	[k]		[t]		[p]		[t]		[t]	

<sup>62</sup>Ji Young Park and So Young Yoo, *Hello – Korean*, (Korea: Mari Books ,2010), h.45

Huruf		ㄱ	ㄷ	ㅂ	ㅅ	ㅈ
Pengucapan	Terletak di awal	[k̚]	[t̚]	[p̚]	[s̚]	[t͡ɕ]
	Terletak di tengah	[k̚]	[t̚]	[p̚]	[s̚]	[t͡ɕ]
	Terletak di akhir	[k]			[t]	

Setelah itu peserta didik juga diharapkan dapat menghafal beberapa kata bahasa Korea. Contoh :

Tabel 2.3 Membaca huruf *hangeul*

No.	Tulisan Hangeul	Lafal	Arti
1.	나무	na-mu	Pohon
2.	감사합니다	kam-sa-ham-nida	Terima kasih
3.	꽃	ko̞t	Bunga
4.	값	Gap	Nilai

Pada umumnya kata-kata yang dihafalkan menggunakan contoh kata benda yang ada di sekitar kelas. Selain kata benda, kata kerja, kata sifat, ucapan dan percakapan sehari-hari juga dijelaskan pada pembelajaran tingkat dasar satu dengan tema yang berbeda pada setiap pembelajaran di kelas.

### c. Menulis Hangeul

Berbeda dengan penulisan huruf romawi yang ditulis berjajar secara mendatar dalam satu kata, penyusunan huruf *hangeul* bisa ditulis sejajar ataupun menurun per blok suku kata, tergantung dari jenis huruf vokal yang mengikuti konsonannya. Penulisan kata dalam *hangeul* ditulis berdasarkan penggalan suku kata.

Ketika menulis huruf konsonan (자음, *jaeum*) aturan umumnya, garis pertama dimulai dari sudut kiri atas turun ke bawah, garis horisontal paling atas biasanya duluan dibuat, kemudian diikuti oleh garis vertikal untuk huruf apapun. Untuk penulisan garis huruf vokal (모음, *moeum*) aturan umumnya garis dibuat dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Jika ada huruf *double* garis horisontal dan vertikal, maka garis horisontal yang pertama dibuat.



Gambar 2.7  
Cara Menulis Huruf Konsonan <sup>63</sup>



Gambar 2.8  
Cara Menulis Huruf Vokal <sup>64</sup>

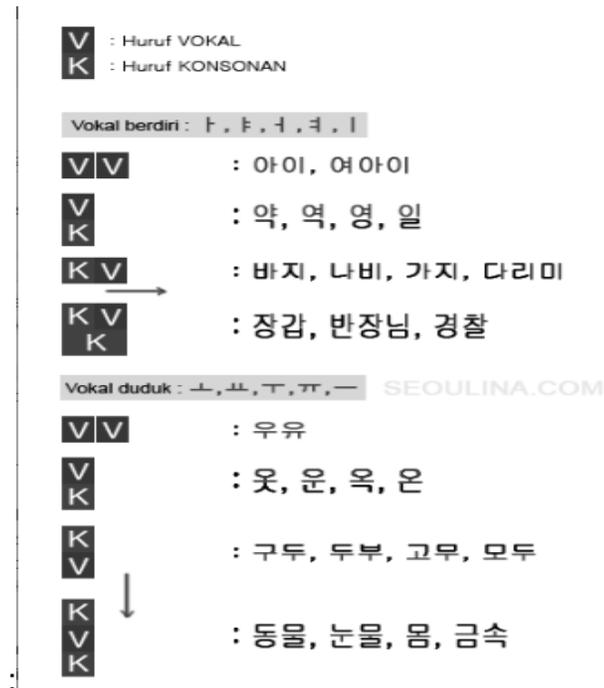
Dalam satu suku kata atau satu blok suku kata bisa terdiri dari satu, dua, tiga, bahkan empat huruf dalam satu blok suku kata. <sup>65</sup> Berikut adalah cara menulis *hangeul*

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, h. 21-24

<sup>64</sup> *Ibid.*, h. 21-24

<sup>65</sup> *Ibid.*, h. 6



Gambar 2.9  
Cara Menulis Kosa Kata Bahasa Korea<sup>66</sup>

#### d. Struktur kalimat Bahasa Korea

Setelah mempelajari pengenalan huruf, membaca *hangeul*, menulis huruf *hangeul* dan menghafal kosa kata, peserta didik mempelajari bagaimana struktur kalimat bahasa Korea. Dengan menguasai struktur kalimat, peserta didik dapat menyusun kalimat dan juga dapat berkomunikasi secara benar.

<sup>66</sup>“Cara Menulis Hangeul”, *Belajar Bahasa Korea Online* (Indonesia: 2011), <http://www.seoulina.com> (diakses 15 Mei 2012)

Kalimat Bahasa Korea memiliki Subjek + Predikat serta Subjek + Objek + Predikat. Pada subjek dilekatkan partikel penunjuk subjek *이* (i) dan *가* (ga), pada objek diletakkan partikel penunjuk objek *을* (eul) dan *를* (reul). Posisi subjek dan objek dalam kalimat dapat ditukar karena partikel berfungsi untuk menunjukkan subjek dan objek dalam kalimat. Selain itu, apabila subjek dalam kalimat sudah jelas, maka partikel penunjuk subjek pun dapat dihilangkan. Kata kerja dalam kalimat dapat muncul dalam berbagai bentuk. Bentuk dasar *가*(ga) dari kata kerja *가다*(ga-da) bila digabungkan dengan berbagai macam bentuk gramatikal dapat berubah menjadi *가요* (ga-yo), *갑니다* (gam-ni-da), *갔습니다*(ga-seum-ni-da), *갈*(gal), *가세요*(ga-se-yo), *갑니다*(gam-si-da). Selain itu, bentuk-bentuk gramatikal tersebut dapat mengekspresikan kesopanan, waktu dan lain-lain. Struktur kalimat bahasa Korea adalah :

Subjek + Keterangan + Objek + Predikat

Berdasarkan tujuan dari pengembangan ini, maka yang dipelajari dalam program CAI hanya membaca huruf *hangeul* yang terdiri dari pengenalan huruf vokal dan huruf konsonan dalam *hangeul*.

## 5. Metode Pembelajaran

Pada Pembelajaran bahasa, khususnya bahasa korea diperlukan strategi pembelajaran agar memperoleh keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat beberapa metode pembelajaran, seperti: <sup>67</sup>

### a. Demonstrasi

Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Demonstrasi merupakan praktek yang diperagakan kepada peserta didik. Oleh karena itu, demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses. Biasanya, setelah demonstrasi dilanjutkan dengan praktek oleh peserta sendiri. Sebagai hasil, peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan, dan merasakan sendiri.

---

<sup>67</sup> Ardian Widiatmiko, "Metode-Metode Dalam Pembelajaran", (Semarang: 2010), <http://naidra.student.fkip.uns.ac.id> (diakses 31 Agustus 2012).

Tujuan dari demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktek adalah membuat perubahan pada rana keterampilan.

Pada umumnya, materi pengenalan huruf *hangeul* pengajar mendemonstrasikan dengan menyebutkan dan mendemonstrasikan secara langsung bagaimana urutan dan cara menulis masing-masing huruf *hangeul*.

b. Simulasi

Metode simulasi merupakan cara mengajar dimana menggunakan tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar dapat lebih mendalami tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu, dengan kata lain peserta didik memegang peranan sebagai orang lain.

Pada umumnya, metode ini digunakan dalam membuat kalimat bahasa Korea. Peserta didik diminta untuk mensimulasikan bagaimana berinteraksi di lingkungan dengan menggunakan bahasa Korea.

c. Ceramah

Metode ceramah adalah metode memberikan uraian atau penjelasan kepada sejumlah peserta didik pada waktu dan tempat tertentu. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode

mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ini disebut juga dengan metode kuliah atau metode pidato.

Metode ini digunakan ketika pengajar mengajarkan materi struktur kalimat. Pengajar menjelaskan secara lisan bagaimana tata bahasa dalam bahasa Korea.

d. Permainan

Permainan, populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (*ice-breaker*) atau penyegaran. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak dan dari jenuh menjadi riang. Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau

sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu kejadian yang dialami sendiri oleh peserta didik, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran).

Pada umumnya, materi membaca *hangeul* dan menghafal kosa kata dan huruf dalam bahasa Korea menggunakan metode permainan. Pengajar menggunakan *flash card*, gambar atau memanfaatkan benda-benda yang ada di dalam kelas sebagai media pembelajaran di kelas. Pengajar menyebutkan beberapa contoh kata, kemudian peserta didik diminta menyebutkannya kembali. Selain itu, peserta didik juga melakukan suatu permainan yang menyebutkan angka-angka dalam bahasa Korea.

e. Latihan/*Drill*

Metode latihan merupakan metode mengajar dimana peserta didik melaksanakan kegiatan latihan agar peserta didik memiliki ketegasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari. Hampir di setiap materi pembelajaran bahasa Korea menggunakan metode latihan ini. Pada setiap materi yang sudah diajarkan, peserta didik selalu diminta mengerjakan latihan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mengerti pelajaran yang sudah disampaikan.

f. Dialog

Metode dialog merupakan salah satu teknik metode pengajaran untuk memberi motivasi pada peserta didik agar aktif pemikirannya untuk bertanya selama pendengaran guru yang menyanggahkan pertanyaan-pertanyaan itu dan siswa menjawab. Pada umumnya, metode ini digunakan untuk melatih pengucapan bahasa Korea peserta didik.

Dari paparan metode pembelajaran di atas, untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu pengajar biasa menggunakan metode pembelajaran permainan, demonstrasi, latihan dan dialog di dalam kelas.

### **E. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan ditulis oleh Septyady Kurniawan dengan judul “Pengembangan *Computer Assisted Instruction* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar” program studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa program pembelajaran komputer berbantuan komputer yang dikemas secara menarik dalam bentuk CD, menjelaskan tentang benua Eropa

lebih jauh lagi program ini dapat menjadi sumber belajar mandiri, fleksibel, dinamis dan memotivasi peserta didik dalam mempelajari IPS.

Prosedur penelitian tersebut menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan empat tahapan ujicoba yaitu *expert review*, *one to one evaluation*, *small group evaluation*, *field test* menghasilkan nilai keseluruhan rata-rata dari pre-test 37,33 point menjadi 79,33 setelah post test, Ini berarti bahwa CAI yang dikembangkan signifikan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## BAB III

### STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

#### A. Strategi Pengembangan

##### 1. Tujuan

Tujuan umum dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instruction*). Tujuan khusus dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan CAI yang dibuat secara sistematis dengan menerapkan model pengembangan *multimedia-based instructional* (MBI) yang terdiri dari (1) melakukan analisis kebutuhan dan *front end analysis*, (2) merancang desain, (3) mengembangkan produk dan mengimplementasikan, (4) melakukan evaluasi. CAI ini digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu di KONSA, namun dapat digunakan secara mandiri dan juga digunakan untuk berlatih pada kelompok kecil. CAI ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) yang berisi tentang membaca huruf *hangeul* yang terdiri dari huruf vokal dan konsonan.

##### 2. Metode

Pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk, sehingga dikategorikan sebagai penelitian pengembangan karya inovatif.

Pengembangan ini menggunakan model *Multimedia Based Instructional* (MBI) yang terdiri dari *Analysis, Design, Development and Implementation*, dan *Evaluation*.

Model *Multimedia Based Instructional* (MBI) digunakan karena pengembang merasa sesuai untuk mengembangkan produk ini dan setiap siklus tahapannya dipaparkan secara jelas.

### **3. Expert Review**

Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu media dikaji oleh para ahli yaitu orang memiliki kredibilitas dan menguasai suatu ilmu. Kajian oleh para ahli ini menggunakan kuesioner untuk mengukur kualitas produk secara keseluruhan. Ahli yang akan mengkaji CAI ini adalah seorang ahli materi, dua orang ahli media dan seorang ahli desain pembelajaran.

Ahli materi adalah orang yang menguasai bahasa Korea dan terlibat langsung dalam proses pengembangan ini. Beliau adalah salah seorang pengajar bahasa Korea di KONSA.

Ahli desain pembelajaran adalah seseorang yang menguasai desain pembelajaran. Beliau adalah salah seorang dosen pada Teknologi Pendidikan UNJ.

Ahli media adalah orang yang menguasai teori dan konsep media. Beliau adalah salah seorang dosen Teknologi Pendidikan UNJ.

Ahli media lainnya adalah *designer E-Learning* pada salah satu *production house*.

#### **4. Responden**

Responden dalam pengembangan CAI ini adalah peserta didik tingkat dasar satu. Sebanyak tiga orang peserta didik di KONSA terlibat dalam ujicoba *one-to-one evaluation*, tujuh orang peserta didik menjadi responden untuk ujicoba *small group* dan *field test* dilakukan pada sekelompok besar peserta didik sebanyak 17 orang.

#### **5. Instrumen**

Pengembangan ini menggunakan teknik evaluasi formatif untuk mengevaluasi produk CAI. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan pada teori-teori yang mendukung dalam pengembangan ini. Instrumen berupa kuesioner diberikan kepada ahli materi untuk menilai materi yang terdapat pada CAI. Kemudian kuesioner diberikan kepada ahli media untuk menilai aspek media. Instrumen juga diberikan kepada ahli desain pembelajaran untuk menilai aspek pembelajaran. Setelah direvisi pada setiap tahap *expert review*, instrumen berupa kuesioner diberikan kepada responden yaitu peserta didik dalam ujicoba *one-to-one*, *small group* dan *field test*. Pada setiap tahap ujicoba juga

dilakukan revisi. Selain diberikan kuesioner, pada *field test* juga diberikan soal *post test*.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Dalam tahapan MBI ini memiliki empat tahap pengembangan yaitu:

### **1. Analisis**

Terdiri dari dua tahapan, yaitu analisis kebutuhan (*need assesment*) dan *front-end analysis*. Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan wawancara kepada peserta didik dan seorang pengajar di KONSA untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi perbedaan antara kondisi aktual yang diinginkan, dan menetapkan tindakan yang harus dilakukan.

Dari hasil wawancara menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada pengajar dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yaitu membaca huruf *hangeul*. Perbedaan cara membaca yang rumit pada beberapa huruf menjadi kendala bagi peserta didik untuk membaca huruf *hangeul* dengan cepat.

Langkah berikutnya *front-end analysis*, dilakukan wawancara dengan peserta didik tingkat dasar satu dan pengajar. Wawancara ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan lebih

mendalam informasi yang diperlukan untuk solusi terhadap masalah yang ada.

Berikut adalah pertanyaan yang diajukan saat wawancara:

- a. Bagaimana cara mengatasi permasalahan dalam membaca huruf *hangeul*?
- b. Bagaimana motivasi yang dimiliki peserta didik untuk belajar bahasa Korea tingkat dasar?
- c. Bagaimana pengetahuan yang dimiliki peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Korea?
- d. Solusi apakah yang diperlukan dalam mengatasi masalah pembelajaran yang ada?
- e. Apakah peserta didik memiliki PC yang dibutuhkan untuk menjalankan program pembelajaran yang akan dikembangkan?

Setelah mendapatkan informasi-informasi, maka pengembang melakukan diskusi dengan pengajar untuk merumuskan tujuan pembelajaran dari media CAI yang akan dikembangkan.

## **2. Desain**

Tahap desain adalah tahap perencanaan produk yang akan dikembangkan. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Pengembang membuat jadwal dari awal pengerjaan sampai akhir pengerjaan suatu proyek pengembangan.

Tabel 3.1 Jadwal Pengerjaan Pengembangan

No	Kegiatan	Bulan														
		2012										2013				
		04	05	06	07	08	09	10	11	12	01	02	03	04	05	06
1.	Analisis	√	√	√	√	√										
2.	Desain						√	√	√	√						
3.	Pengembangan										√	√	√	√	√	
4.	Implementasi															√
5.	Evaluasi															√

- b. Pengembang melakukan diskusi dengan ahli media untuk menspesifikasikan media pembelajaran dengan mengidentifikasi elemen media dalam menentukan tampilan dari produk. Mulai dari jenis dokumen teks, tata bahasa, grafis, huruf, tema, simbol, dan sebagainya Hasil dari spesifikasi media, sebagai berikut :

- i. Pengembang mendesain tema tampilan dengan nuansa kebudayaan korea karena dalam media pembelajaran ini mengenai pembelajaran bahasa Korea.
- ii. Untuk meningkatkan interaksi antara pembelajaran CAI dengan pengguna yaitu peserta didik, pengembang mendesain seorang tokoh sebagai simbol guru dalam pembelajaran. Simbol guru yang dipakai adalah seorang penyanyi Korea yang sedang diidolakan oleh sebagian besar pengguna produk CAI sehingga diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sebagai pengguna dalam mempelajari materi yang disajikan.
- iii. Untuk menangkap perhatian dan membantu peserta didik dalam memahami materi, diberikan audio dan tulisan. Audio dan tulisan tersebut berisikan perintah untuk menyebutkan kembali huruf-huruf yang sudah dijelaskan. Pada setiap akhir pembahasan materi huruf vokal dan konsonan, diberikan *review* untuk meningkatkan daya ingat peserta didik sehingga dapat membaca beberapa kata dalam huruf *hangeul*. Setelah seluruh materi dijabarkan, diberikan *review* keseluruhan berupa beberapa kata dan sebuah kalimat dalam huruf *hangeul* yang harus dibaca oleh peserta didik.
- iv. Pengembang merancang latihan dengan menentukan tiga buah video kartun yang dapat melatih kemampuan membaca dengan

huruf-huruf, kata dan kalimat bahasa. Video pertama berisikan latihan menyebutkan huruf vokal dan konsonan, kemudian ditampilkan dalam sebuah contoh kata. Video kedua berisikan latihan membaca huruf *hangeul* dalam sebuah lagu anak-anak yang bertemakan beruang. Kata-kata yang digunakan dalam lirik lagu tersebut masih sangat sederhana dan diulang-ulang. Video ketiga juga berisikan latihan membaca huruf *hangeul* dalam sebuah lagu anak-anak yang bertemakan sayuran. Kata yang digunakan pada lirik lagu tersebut, sudah lebih beragam tetapi masih sederhana. Pada ujian diberikan 10 soal pilihan ganda dan setelah menyelesaikan soal maka diberikan nilai.

- v. Pengembang menentukan standar desain teks seperti jenis huruf : *DSVWriting* untuk huruf *hangeul*, *RixGoMaejum M* untuk kalimat dan *Kraash Black* untuk menu-menu. Selanjutnya ukuran: 14-20 dengan warna bernuansa hijau, coklat, orange dan putih.

Selain melakukan spesifikasi media, juga dilakukan spesifikasi desain pembelajaran dengan berdiskusi bersama ahli materi yaitu pengajar di KONSA . Hasil dari spesifikasi desain pembelajaran, sebagai berikut :

- i. Setelah membuat TIU dan TIK, menentukan format penyajian yang sesuai untuk menjabarkan materi bahasa Korea. Format penyajian yang digunakan adalah format tutorial. Ditentukannya

format tutorial karena penyajian materi secara berurutan dan terarah sehingga memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

- ii. Selanjutnya merancang sebuah GBIM (Garis Besar Isi Materi). Dalam GBIM ini dirancang pokok bahasan apa saja yang akan disajikan dalam program CAI. Pokok bahasan yang dirancang adalah huruf vokal dan huruf konsonan dalam *hangeul*.

### **3. Pengembangan dan implementasi**

Dalam proses pengembangan, selama produksi terdapat komponen umum, yaitu :

- a. Pada praproduksi pengembang menjabarkan pokok bahasan huruf vokal terdiri dari vokal dasar dan perluasan. Kemudian pokok bahasan konsonan terdiri dari materi konsonan dasar dan konsonan perluasan/ganda. Seluruh materi dijabarkan dengan sedemikian rupa sehingga menjadi materi yang menarik. Setelah menentukan materi maka pengembang membuat *flowchart* yaitu urutan konten untuk program CAI. Lalu membuat *storyboard* sebagai patokan dalam membuat program pembelajaran.
- b. Pada produksi, dilihat kembali apakah materi, grafis, audio, video, animasi dan seluruh komponen sudah sesuai atau tidak. Kemudian membuat komponen yang diperlukan seperti membuat animasi,

membuat narasi, memasukkan grafis yang sesuai dengan materi dan tema, memasukkan suara latar, navigasi, video dan lain-lain sehingga menjadi satu kesatuan program pembelajaran.

Dalam mengembangkan produk CAI ini, digunakan beberapa *software*, seperti Adobe Flash CS6, CorelDraw X5, Adobe Photoshop, dan Adobe Audition CS6 . Beberapa *software* yang sudah dikombinasi satu sama lain sehingga menjadi program pembelajaran CAI yang utuh. Setelah itu, seluruh file yang berupa folder di *burning* kedalam bentuk CD.

c. Pascaproduksi dan ulasan kualitas. Terdapat tiga ulasan yang diperlukan selama pascaproduksi yang diperoleh melalui pengkajian dengan kuesioner dari para ahli:

i. Ulasan Standar kepada ahli desain pembelajaran untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dijelaskan dalam program sudah sesuai.

Menurut ahli desain pembelajaran, pembelajaran dalam CAI sudah baik dan menarik tetapi perlu diperbaiki kesesuaian gambar atau tulisan dengan suara.

ii. Ulasan editorial kepada ahli materi untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam tata bahasa, ejaan, spasi atau tanda baca.

Menurut ahli materi, terdapat kesalahan dalam menuliskan huruf *hangeul* pada huruf vokal.

- iii. Ulasan fungsional ahli media untuk memastikan tidak ada kesalan dalam pemrograman dan tidak ada gangguan dalam, audio video, atau grafis.

Menurut ahli media, *link* masih harus disempurnakan karena terdapat *link* yang tidak sesuai. Lalu perlu diperbaiki kontras warna untuk tombol *next-back* dan juga perlu diperbesar ukuran huruf yang digunakan pada penjelasan huruf vokal.

Setelah melakukan ulasan-ulasan kepada ahli, maka dilakukan revisi, antara lain:

- i. Dari ulasan ahli desain pembelajaran, pengembang memperbaiki kesesuaian antara gambar dan suara yang muncul.
- ii. Dari ulasan ahli materi, pengembang memperbaiki tulisan *hangeul* dengan benar.
- iii. Dari ulasan fungsional ahli media, pengembang memperbaiki *link* yang tidak sesuai. Pengembang juga telah memberikan kontras warna pada tombol *next-back* dan juga telah memperbesar ukuran huruf pada penjelasan huruf vokal.

Setelah selesai mengembangkan produk dan sudah direvisi berdasarkan saran yang diberikan, produk diimplementasikan kepada peserta didik tingkat dasar di KONSA.

#### 4. Evaluasi

Evaluasi formatif bertujuan untuk menilai kualitas dari produk CAI yang dikembangkan sehingga produk dapat disempurnakan dan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk CAI. Pertama kali dilakukan pengkajian dengan menggunakan kuesioner kepada beberapa ahli yang melibatkan ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Kemudian kuesioner juga digunakan kepada responden dengan tahap *one-to-one* melibatkan tiga orang responden peserta didik dasar satu. *Small group* melibatkan tujuh orang peserta didik dasar satu. Dan *field test* yang melibatkan satu kelas tingkat dasar satu berjumlah tujuh belas peserta didik. Kemudian pada *field test* juga diberikan soal *post-test* untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk CAI. Untuk mengembangkan instrumen berupa kuesioner, terlebih dahulu pengembang membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan instrumen dari model ini yaitu model pengembangan *Multimedia-Based Instructional (MBI)* dan disusun berdasarkan pada teori-teori yang mendukung dalam pengembangan

ini. Aspek yang dinilai meliputi aspek materi, desain pembelajaran dan aspek media.

### **C. Teknik Evaluasi**

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan evaluasi formatif. Pengkajian yang akan dilakukan adalah *expert review* yang melibatkan ahli materi, media dan desain pembelajaran. Setelah melakukan kajian dari setiap para ahli, hasilnya direvisi terlebih dahulu sebelum di ujicobakan kepada responden.

Sesudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan ujicoba dengan menggunakan kuesioner kepada *one-to-one* melibatkan tiga orang peserta didik dasar satu, *small group* 7 orang peserta didik dasar satu dan 17 orang peserta didik pada *field test*. Selain itu, juga dilakukan ujicoba *field test* yang melibatkan sekelompok besar peserta didik tingkat dasar satu dengan memberikan *post-test* untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk CAI. Setelah ujicoba kepada responden, juga dilakukan revisi pada setiap tahap ujicoba responden.

Pengkajian yang melibatkan *expert review*, dan ujicoba *one to one*, *small group*, *field test* menggunakan instrumen yang disusun berupa kuesioner daftar *checklist* terdiri dari empat pilihan, yaitu:

- a) Nilai 4 yang berarti sangat baik
- b) Nilai 3 yang berarti baik
- c) Nilai 2 yang berarti cukup
- d) Nilai 1 yang berarti kurang

Setelah data hasil pengkajian dan ujicoba didapatkan, kemudian diolah dengan merata-ratakan jumlah nilai yang ada. Nilai rata-rata tersebut dijadikan dasar untuk memberikan tingkat penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Kriterianya adalah:

- 1) 3,26 - 4,0 = sangat baik
- 2) 2,51 - 3,25 = baik
- 3) 1,76 - 2,50 = cukup
- 4) 1,0 - 1,75 = kurang

Pada ujicoba *field test*, sekelompok besar peserta didik mengerjakan soal *post-test* yang terdiri dari 20 soal untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk CAI. yang digunakan. Penilaiannya menggunakan rata-rata dari jumlah nilai-nilainya. Nilai rata-rata tersebut dijadikan dasar untuk memberikan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk CAI. Berikut adalah nilai tingkatan ketercapain tujuan pembelajaran dari produk CAI yang digunakan:

- 1) 81 - 100 = sangat baik
- 2) 61 - 80 = baik
- 3) 41 - 60 = cukup
- 4) 21 - 40 = kurang
- 5) 0 - 20 = sangat kurang

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Proses Pengembangan

Hasil proses pengembangan yang terdapat dalam dalam tahapan MBI ini adalah sebagai berikut:

##### 3. Analisis

Terdiri dari dua tahapan, yaitu analisis kebutuhan (*need assesment*) dan *front-end analysis*. Pada tahap analisis kebutuhan, telah dilakukan wawancara kepada peserta didik dan seorang pengajar di KONSA dengan menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan sehingga dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yaitu membaca huruf *hangeul*. Perbedaan cara membaca yang rumit pada beberapa huruf menjadi kendala bagi peserta didik untuk membaca huruf *hangeul* dengan cepat. Media pembelajaran yang digunakan dalam mempelajari materi membaca huruf *hangeul* hanya menggunakan buku pelajaran yang didalamnya hanya terdapat huruf *hangeul* tanpa terdapat keterangan cara membaca pada setiap huruf.

Langkah berikutnya *front-end analysis*, telah dilakukan wawancara dengan peserta didik tingkat dasar satu dan pengajar

untuk mengeksplorasi dan mengembangkan lebih mendalam informasi yang diperlukan untuk solusi terhadap masalah yang ada.

Berdasarkan pedoman wawancara, informasi yang diperoleh adalah :

- a. Untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang ada, diperlukan media pembelajaran yang tepat guna dan media yang dapat memotivasi belajar.
- b. Rata-rata hampir peserta didik memiliki alasan untuk mempelajari bahasa Korea tingkat dasar satu adalah karena mereka menyukai kebudayaan bahasa Korea dan untuk menunjang hobi mereka yang menyukai musik Korea. Namun beberapa diantaranya mempersiapkan bahasa Korea untuk melanjutkan studi ke Korea. Jadi, hampir seluruh peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari bahasa Korea
- c. Beberapa peserta didik telah sedikit mengetahui dan membaca huruf Korea yaitu *hangeul*. Meskipun beberapa diantara peserta didik yang belum mengetahui.
- d. Berdasarkan keunggulan-keunggulan yang dimiliki seperti dapat digunakan sesuai dengan kemampuan pengguna itu sendiri, umpan balik yang bersifat cepat dan lain-lain, maka CAI dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar satu.

- e. Rata-rata peserta didik dapat menggunakan dan memiliki PC untuk mendukung program pembelajaran yang akan dibuat.

Setelah mendapatkan informasi-informasi, maka pengembang berdiskusi dengan pengajar untuk merumuskan tujuan pembelajaran dari media CAI yang akan dikembangkan. Hasil dari diskusi sebagai berikut:

Tujuan Instruksional Umum:

Setelah diberikan tutorial, peserta didik tingkat dasar akan dapat membaca kalimat dengan penggunaan huruf *hangeul* dengan benar.

Tujuan Instruksional khusus:

- a. Bila diberikan huruf vokal, peserta didik tingkat dasar diharapkan dapat menyebutkan huruf vokal dengan benar.
- b. Bila diberikan huruf konsonan, peserta didik tingkat dasar diharapkan dapat menyebutkan huruf konsonan dengan benar

#### **4. Desain**

Beberapa hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah:

- a. Pengembang telah membuat jadwal dari awal pengerjaan sampai akhir pengerjaan suatu proyek pengembangan.

Tabel 4.1 Jadwal Pengerjaan Pengembangan

No	Kegiatan	Bulan														
		2012										2013				
		04	05	06	07	08	09	10	11	12	01	02	03	04	05	06
1.	Analisis	√	√	√	√	√										
2.	Desain						√	√	√	√						
3.	Pengembangan										√	√	√	√	√	
4.	Implementasi															√
5.	Evaluasi															√

b. Hasil dari spesifikasi media yang telah dilakukan pengembang dengan berdiskusi bersama ahli media, sebagai berikut :

- vi. Pengembang telah mendesain tema tampilan dengan nuansa kebudayaan korea dengan mendesain rumah tradisional Korea dan juga terdapat bendera Korea pada bagian pembuka dan menu utama.



Gambar 4.1  
Tampilan Nuansa Korea Dalam CAI

- vii. Pengembang telah mendesain seorang tokoh sebagai simbol guru dalam pembelajaran. Simbol guru yang dipakai adalah seorang penyanyi Korea yang sedang diidolakan oleh sebagian besar pengguna produk CAI.



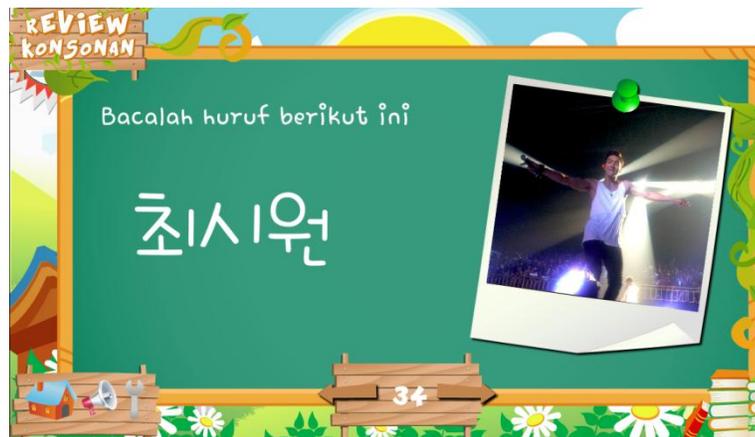
Gambar 4.2  
Tokoh Guru Dalam CAI

- viii. Untuk menangkap perhatian dan membantu peserta didik dalam memahami materi, diberikan audio dan tulisan. Pengembang telah merekam audio dan membuat tulisan yang berisikan perintah untuk menyebutkan kembali huruf-huruf yang sudah dijelaskan.



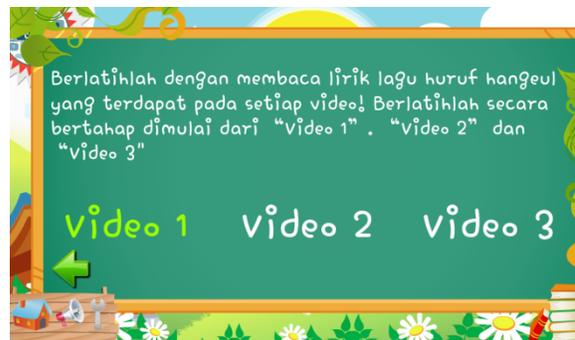
Gambar 4.3  
Tulisan Perintah Dalam CAI

Pada setiap akhir pembahasan materi huruf vokal dan konsonan, pengembang telah memberikan *review* untuk meningkatkan daya ingat peserta didik sehingga dapat membaca beberapa kata dalam huruf *hangeul*.



Gambar 4.4  
Salah Satu Tampilan *Review* Materi Dalam CAI

- ix. Pengembang telah merancang latihan dengan menentukan tiga buah video kartun yang dapat melatih kemampuan membaca dengan huruf-huruf, kata dan kalimat bahasa.



Gambar 4.5  
Video Latihan Dalam CAI

Kemudian pengembang juga sudah merancang ujian sebanyak 10 soal pilihan.



Gambar 4.6  
Tampilan Soal Ujian Dalam CAI

- x. Pengembang telah menentukan standar desain teks dengan jenis huruf : *DSVWriting* untuk huruf hangeul, *RixGoMaejum M* untuk kalimat dan *Kraash Black* untuk menu-menu. Selanjutnya ukuran: 14-20 dengan warna bernuansa hijau, coklat, orange dan putih.

Selain melakukan spesifikasi media, juga telah dilakukan spesifikasi desain pembelajaran dengan berdiskusi bersama ahli materi yaitu pengajar di KONSA. Hasil dari spesifikasi desain pembelajaran, sebagai berikut :

- iii. Setelah membuat TIU dan TIK, menentukan format penyajian yang sesuai untuk menjabarkan materi bahasa Korea. Format penyajian yang digunakan adalah format tutorial. Ditentukannya

format tutorial karena penyajian materi secara berurutan dan terarah sehingga memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

- iv. Selanjutnya merancang sebuah GBIM (Garis Besar Isi Materi). Dalam GBIM ini dirancang pokok bahasan apa saja yang akan disajikan dalam program CAI. Pokok bahasan yang dirancang adalah huruf vokal dan huruf konsonan dalam *hangeul*. Hasil dari GBIM ini dijabarkan secara lengkap pada lampiran.

## 5. Pengembangan dan implementasi

Dalam proses pengembangan, selama produksi terdapat komponen umum, yaitu :

- c. Pada praproduksi pengembang menjabarkan pokok bahasan huruf vokal terdiri dari vokal dasar dan perluasan. Seluruh materi dijabarkan dengan sedemikian rupa sehingga menjadi materi yang menarik. Jabaran materi yang telah dijabarkan terdapat dalam lampiran. Setelah menentukan materi maka pengembang membuat *flowchart* yang terdapat dalam lampiran. Lalu membuat *storyboard* sebagai patokan dalam membuat program pembelajaran yang juga terdapat dalam lampiran.
- d. Pada produksi, pengembang melihat kembali apakah materi, grafis, audio, video, animasi dan seluruh komponen sudah sesuai atau

tidak. Kemudian pengembang telah membuat komponen yang diperlukan seperti membuat animasi, membuat narasi, memasukkan grafis yang sesuai dengan materi dan tema, memasukkan suara latar, navigasi, video dan lain-lain sehingga menjadi sebuah program CAI untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar.

d. Pascaproduksi dan ulasan kualitas. Terdapat tiga ulasan yang diperlukan selama pascaproduksi yang diperoleh melalui pengkajian dengan kuesioner dari para ahli:

iv. Ulasan Standar kepada ahli desain pembelajaran untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dijelaskan dalam program sudah sesuai.

Menurut ahli desain pembelajaran, pembelajaran dalam CAI sudah baik dan menarik tetapi perlu diperbaiki kesesuaian gambar atau tulisan dengan suara.

v. Ulasan editorial kepada ahli materi untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam tata bahasa, ejaan, spasi atau tanda baca.

Menurut ahli materi, terdapat kesalahan dalam menuliskan huruf *hangeul* pada huruf vokal.

vi. Ulasan fungsional ahli media untuk memastikan tidak ada kesalan dalam pemrograman dan tidak ada gangguan dalam, audio video, atau grafis.

Menurut ahli media, *link* masih harus disempurnakan karena terdapat *link* yang tidak sesuai. Lalu perlu diperbaiki kontras warna untuk tombol *next-back* dan juga perlu diperbesar ukuran huruf yang digunakan pada penjelasan huruf vokal.

Setelah melakukan ulasan-ulasan kepada ahli, maka telah dilakukan revisi, antara lain:

- iv. Dari ulasan ahli desain pembelajaran, pengembang memperbaiki kesesuaian antara gambar dan suara yang muncul.
- v. Dari ulasan ahli materi, pengembang memperbaiki tulisan *hangeul* dengan benar.
- vi. Dari ulasan fungsional ahli media, pengembang memperbaiki *link* yang tidak sesuai. Pengembang juga telah memberikan kontras warna pada tombol *next-back* dan juga telah memperbesar ukuran huruf pada penjelasan huruf vokal.

Setelah selesai mengembangkan produk dan sudah direvisi berdasarkan saran yang diberikan, produk diimplementasikan kepada peserta didik tingkat dasar di KONSA.

## 6. Evaluasi

Evaluasi yang telah dilakukan adalah evaluasi formatif. Dengan menggunakan kuesioner pada tahap awal yaitu *expert review* oleh 2

orang ahli media, seorang ahli materi dan seorang ahli desain pembelajaran. Setelah direvisi pada setiap kajian ahli, maka diujicobakan dengan menggunakan kuesioner kepada peserta didik dengan tahapan *one-to-one* sebanyak 3 peserta didik, *small group* sebanyak 7 peserta didik dan *field test* sebanyak 17 peserta didik yang pada setiap tahapnya juga dilakukan revisi. Selain menggunakan kuesioner, pada tahap *field test* juga diberikan soal *post-test*. Hasil evaluasi ini dijabarkan secara lengkap pada bagian hasil ujicoba.

## **B. Nama Produk**

Nama produk pembelajaran ini adalah *computer assisted intruction* (CAI) untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar dengan format penyajian tutorial. Materi yang disajikan dalam produk ini berisi membaca huruf hangeul yang terdiri dari pengenalan huruf vokal dan konsonan.

## **C. Karakteristik Produk**

### **1) Spesifikasi Produk**

Penggunaan CAI ini memerlukan komputer sebagai alat pendukung yang memiliki spesifikasi komputer minimal sebagai berikut:

- a. Jenis *Proecssor* : Intel Premium IV 800 Mhz atau AMD Duron

- b. Memori RAM : 1GB
- c. Sistem Operasi : Windows XP/VISTA
- d. Jenis Monitor : SVGA 32 Bit
- e. CD-ROM *Player*
- f. *Mouse, keyboard, dan speaker aktif/headset*

## 2) Kelebihan Produk

Setelah melakukan ujicoba terakhir terhadap pengguna dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kelebihan, antara lain:

- a. Produk memiliki daya tarik yang dalam pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar.
- b. Produk dapat dipakai secara mandiri.
- c. Program tidak memerlukan software lain seperti *flash* untuk menjalankan program bahasa Korea karena program ini sudah berbentuk aplikasi (.exe).
- d. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan dan juga *review* materi, membuat peserta didik lebih interaktif terhadap pembelajaran

### 3) Kekurangan Produk

Selain kelebihan, produk ini juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a. Untuk menjalankan program ini, memerlukan PC yang memiliki memori cukup besar. Apabila dijalankan pada PC yang memiliki memori kecil, maka bagian awal yaitu pembukaan animasi yang tampil terkadang tersendat dan terjadi ketidaksesuaian keluarannya suara dengan huruf pada materi.
- b. Jumlah latihan kurang sehingga bagi pengguna yang sama sekali tidak memiliki pengetahuan tentang huruf *hangeul* mengalami kesulitan untuk membaca kalimat dengan huruf *hangeul* dengan benar.

### 4) Keterbatasan Produk

Keterbatasan yang ada dalam produk CAI ini antara lain:

- a. Terbatasnya waktu yang dimiliki pengembang dalam mengembangkan produk yang lebih baik.
- b. Terbatasnya kemampuan yang dimiliki pengembang dalam mengembangkan produk sehingga membutuhkan ahli yang lebih mahir dalam mengembangkan produk ini.

#### D. Prosedur Pemanfaatan

Pemanfaatan CAI yang dikemas dalam CD (*Compact Disc*) ini sudah dirancang sedemikian rupa agar memudahkan pengguna. Format file yang digunakan berbentuk aplikasi/*executable* (.exe) sehingga tidak memerlukan *software* pendukung lain untuk menjalankan program. Apabila program tidak berjalan secara otomatis setelah CD (*Compact Disc*) dimasukkan pada CD-ROM/ DVD-ROM *drive*, maka pengguna dapat menjalankannya secara manual dengan cara:

- a. Klik menu *Start* pada layar desktop *Windows*
- b. Klik *My Computer*
- c. Pilih drive CD ROM (D: atau E: atau F:)
- d. Klik ganda pada file .exe
- e. Lalu program akan mulai

CAI ini dapat dimanfaatkan di lembaga-lembaga bahasa Korea sebagai bahan belajar ataupun bagi mereka yang ingin belajar membaca huruf *hangeul* dalam bahasa Korea secara mandiri atau kelompok kecil.

Saat mengajarkan materi pengenalan huruf *hangeul*, pengajar dapat memanfaatkan CAI sebagai bahan belajar tambahan dengan menampilkan program pembelajaran di depan kelas sehingga membantu pengajar dalam menyajikan materi.

Selain dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar di lembaga bahasa Korea, CAI dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh peserta didik dengan menggunakan PC masing-masing atau dapat juga digunakan untuk berlatih dalam suatu kelompok kecil. Tetapi sebelum menggunakan CAI ini, pengguna terlebih dahulu mempelajari materi pengenalan huruf *hangeul* yang terdapat dalam buku pedoman program CAI. Setelah itu, pengguna dapat menggunakan CAI sesuai dengan keinginan pengguna berdasarkan pedoman yang ada. Selain itu, peserta didik juga dapat melihat materi singkat yang terdapat dalam buku pedoman sambil mempelajari materi dalam program.

Halaman pertama yang dihadapkan oleh pengguna dalam program CAI ini adalah halaman pembuka. Setelah itu lanjut ke halaman menu utama yang berisi menu tujuan, menu petunjuk, menu materi dan menu ujian. Selain menu-menu tersebut, pengguna juga dapat mengatur kualitas gambar sesuai dengan kemampuan komputer yang digunakan untuk menjalankan program ini dan juga dapat mengatur *volume* suara.

Menu tujuan berisi tentang tujuan pembelajaran dari program CAI ini. Menu petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan tombol-tombol yang terdapat dalam program. Menu materi berisi tentang pengenalan huruf *hangeul* yang akan dipelajari pengguna. Materi tersebut terdiri dari pengenalan huruf vokal dan konsonan dalam

*hangeul*. Setelah pengguna menyelesaikan pembelajaran materi huruf vokal, program CAI ini akan menampilkan *review*. Begitu juga setelah menyelesaikan pembelajaran materi huruf konsonan, pengguna akan menghadapi *review* materi terlebih dahulu.

Sebelum pengguna mengerjakan soal ujian, pengguna dapat memilih menu latihan yang terdiri dari tiga video latihan membaca *hangeul* mulai dari huruf, kata dan kalimat. Latihan ini bertujuan agar pengguna dapat memperlancar kemampuannya dalam membaca *hangeul*.

Kemudian pengguna dapat mengerjakan ujian yang terdiri dari 10 soal. Dengan mengerjakan ujian tersebut, pengguna dapat mengukur pemahannya terhadap materi.

## **E. Hasil Ujicoba**

Pengkajian dan ujicoba yang dilakukan terdiri dari *expert review* dan ujicoba pengguna.

### **1. *Expert review***

Pengkajian yang dilakukan kepada *expert* dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu kepada seorang ahli materi, seorang ahli desain pembelajaran dan dua orang ahli media. Pengkajian yang dilakukan terhadap *expert* ini diharapkan mendapatkan masukan yang bermanfaat bagi produk yang dikembangkan. Pengkajian ini dilakukan

dengan memberikan lembaran kuesioner sebagai penilaian terhadap produk.

Penilaian yang dilakukan berdasarkan skala perbandingan 1-4 yang disimpulkan melalui skala sebagai berikut:

- 5) 3,26 - 4,0 = sangat baik
- 6) 2,51 - 3,25 = baik
- 7) 1,76 - 2,50 = cukup
- 8) 1,0 - 1,75 = kurang

Hasil uji coba atas produk CAI ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Expert Review

Ahli	Skor
Materi	3
Desain Pembelajaran	3,7
Media	3,3

Hasil *expert review* di atas dengan rincian sebagai berikut:

a. *Expert review* desain pembelajaran

Ahli desain pembelajaran pada pengembangan ini adalah seorang dosen pada jurusan Teknologi Pendidikan UNJ. Hasil

penilaian yang diperoleh dari pengkajian yang dilakukan adalah 3,7 dan dikategorikan sangat baik.

Selain penilaian terhadap produk, ahli desain pembelajaran juga memberikan komentar dan saran, antara lain:

- 1) Perbaiki kesesuaian gambar/tulisan dengan suara
- 2) Pemberian *reward* dan *punishment* untuk memotivasi peserta didik disempurnakan (dalam ujian)
- 3) Tambahkan materi latihan atau penugasan

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan telah dilakukan revisi oleh pengembang, sehingga kualitas produk CAI menjadi semakin baik.

b. *Expert review* ahli materi

Ahli materi pada pengembangan ini adalah seorang pengajar bahasa Korea. Hasil penilaian yang diperoleh dari pengkajian yang dilakukan adalah 3 dan dikategorikan baik.

Selain itu ahli materi memberikan komentar dan saran yaitu:

- 1) Gunakan gambar yang lebih menarik.
- 2) Perbanyak latihan.

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan telah dilakukan revisi oleh pengembang, sehingga kualitas produk CAI menjadi semakin baik.

c. *Expert review* ahli media

Ahli media pada pengembangan ini adalah seorang dosen Teknologi Pendidikan UNJ. Ahli media lainnya adalah *designer E-Learning* pada salah satu *production house*. Hasil penilaian yang diperoleh dari pengkajian adalah 3,3 dan dikategorikan sangat baik.

Selain penilaian terhadap produk, ahli media juga memberikan komentar dan saran, antara lain:

- 1) Perbaiki *script* karena terdapat link yang salah.
- 2) Animasi narator lebih diperhalus
- 3) Kontras warna tombol *next-back* diperbaiki..
- 4) Ukuran huruf materi diperbesar
- 5) Perbaiki urutan menu utama

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan telah dilakukan revisi oleh pengembang, sehingga kualitas produk CAI menjadi semakin baik. Namun pengembang tidak memperhalus animasi narator karena pengembang memiliki keterbatasan dalam memperhalus animasi tersebut.

## 2. Ujicoba pengguna

Ujicoba dilakukan kepada pengguna pada tahapan *one-to-one*, *small group* dan *field test*. Hasil ujicoba kepada pengguna atas produk CAI ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Ujicoba Pengguna

<b>Pengguna</b>	<b>Skor</b>
<i>One-to-one</i>	3,1
<i>Small group</i>	3,2
<i>Field Test</i>	3,3

Penilaian yang dilakukan berdasarkan skala perbandingan 1-4 yang disimpulkan melalui skala sebagai berikut:

- 1) 3,26 - 4,0 = sangat baik
- 2) 2,51 – 3,25 = baik
- 3) 1,76 – 2,50 = cukup
- 4) 1,0 – 1,75 = kurang

Hasil ujicoba di atas dengan rincian sebagai berikut:

a. *One-to-one* (ujicoba perorangan)

Setelah dilakukan revisi pada setiap tahap *expert review*, dilakukan ujicoba kepada tiga peserta didik tingkat dasar satu dengan tingkat kecerdasan di kelas, mulai dari kurang, sedang dan tinggi. Masing-masing peserta didik itu, diminta untuk menjalankan program CAI yang telah direvisi dan kemudian diminta untuk mengisi kuesioner yang diberikan. Hasil penilaian mendapatkan skor rata-rata 3,1. Berdasarkan kriteria penilaian, skor rata-rata 3,1 merupakan kategori baik dengan hasil penilaian dapat dilihat pada lampiran.

b. *Small Group*

Setelah dilakukan revisi pada tahap *one-to-one*, dilanjutkan dengan melakukan ujicoba kepada 7 peserta didik tingkat dasar satu. Masing-masing peserta didik itu, diminta untuk menjalankan program CAI yang telah direvisi dan kemudian diminta untuk mengisi kuesioner yang diberikan. Hasil penilaian mendapatkan skor rata-rata 3,2. Berdasarkan kriteria penilaian, skor rata-rata 3,2 merupakan kategori baik dengan hasil penilaian dapat dilihat pada lampiran.

### c. *Field Test*

Setelah dilakukan revisi pada tahap *small group*, dilanjutkan dengan melakukan ujicoba kepada 17 peserta didik tingkat dasar satu. Masing-masing peserta didik itu, diminta untuk menjalankan program CAI yang telah direvisi dan kemudian diminta untuk mengisi kuesioner yang diberikan. Hasil penilaian mendapatkan skor rata-rata 3,3. Berdasarkan kriteria penilaian, skor rata-rata 3,3 merupakan kategori baik dengan hasil penilaian dapat dilihat pada lampiran.

Pada *field test* ini juga dilakukan *post-test* dimana peserta didik diberikan soal sebanyak 20 buah. Diantara 17 peserta didik yang memperoleh nilai lulus yaitu nilai  $\geq 80$  berjumlah 15 orang, maka peserta didik yang memperoleh nilai lulus berjumlah 88%. Kemudian nilai skor rata-rata adalah 82. Berdasarkan tingkatan ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk CAI yang digunakan, maka dapat disimpulkan bahwa dikategorikan sebagai sangat baik.

## F. Revisi

Setelah mendapatkan masukan dari para *expert review* dan ujicoba pengguna dilakukan perbaikan pada setiap tahap untuk memperbaiki kualitas produk CAI pembelajaran bahasa Korea ini. Namun tidak semua saran diltindaklanjuti karena adanya keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh pengembang.

### 1. *Expert review*

Dari hasil pengkajian kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media, didapatkan beberapa saran untuk aspek pembelajaran, materi dan media. Berikut adalah saran dan tindak lanjut dari pengkajian *expert review* :

Tabel 4.4 Hasil Revisi Expert Review

<b>Review</b>	<b>Saran</b>	<b>Tindak Lanjut</b>
<b>Ahli Desain Pembelajaran</b>	Perbaiki kesesuaian gambar/tulisan dengan suara	Kesesuaian antara gambar/tulisan dengan suara, sudah diperbaiki. Tetapi terkadang tulisan dengan gambar tidak sesuai karena PC yang digunakan kurang sesuai untuk menjalankan program ini.
	Pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> untuk memotivasi	Pengembang sudah menambahkan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dengan suara

	peserta didik disempurnakan (dalam ujian)	efek setiap kali pengguna menjawab soal dalam ujian.
	Tambahkan materi latihan atau penugasan	Pengembang sudah menambahkan latihan di dalam program
<b>Ahli Materi</b>	Gunakan gambar yang lebih menarik.	Pengembang sudah menggunakan gambar yang lebih menarik
	Perbanyak latihan.	Latihan sudah diperbanyak pada akhir materi
	Perbaiki <i>script</i> karena terdapat link yang salah.	Kesesuaian antara gambar/tulisan dengan suara, sudah diperbaiki. Tetapi terkadang tulisan

<b>Ahli Media</b>		dengan gambar tidak sesuai karena PC yang digunakan kurang sesuai untuk menjalankan program ini.
	Animasi narator lebih diperhalus	Karena keterbatasan pengembang, maka animasi narator tidak dapat diperhalus.
	Kontras warna tombol <i>next-back</i> diperbaiki	Pengembang sudah memberikan kontras warna pada tombol <i>next-back</i> .

## 2. Ujicoba responden

Selain mendapat masukan dari para ahli, diambil juga masukan dari peserta didik untuk merevisi produk CAI ini. Berikut adalah saran dan tindak lanjut dari ujicoba responden :

Tabel 4.5 Hasil Revisi Ujicoba Responden

<b>Review</b>	<b>Saran</b>	<b>Tindak Lanjut</b>
<b>One-to-one</b>	Jangan terlalu banyak interior	Pengembang sudah memperbaiki <i>layout</i> yang lebih sesuai
	Penjelasan kurang banyak	Pengembang sudah menambahkan penjelasan dengan tulisan pada pembahasan materi konsonan.
<b>Small group</b>	Sebaiknya ada bacaan dalam huruf latin	Menurut ahli materi dan salah satu sumber, penggunaan huruf latin tidak dapat digunakan pada seluruh huruf <i>hangeul</i> karena tidak akurat untuk <i>hangeul</i> . Huruf <i>hangeul</i> memiliki

		<p>suara unik yang tidak sesuai dengan suara dalam huruf latin.</p> <p>Tetapi untuk mempermudah pengguna, pengembang mencantumkan <i>IPA (International Phonetic Association)</i> pada pembahasan huruf vokal dan konsonan.</p>
	Perjelas suara narator	Pengembang sudah memperbaiki suara narator, tetapi karena keterbatasan alat perekam yang digunakan masih terdapat suara narator yang tidak begitu jelas.
	Perbanyak Contoh	Pengembang sudah menambahkan contoh-

		contoh penggunaan huruf <i>hangeul</i> .
<b>Field Test</b>	Perbanyak contoh kata	Contoh sudah diperbanyak
	Karakter ditambahkan	Karena keterbatasan waktu dan kemampuan pengembang, maka karakter tidak ditambahkan.
	Perbanyak video pada latihan membaca	Melihat dari kemampuan PC yang digunakan peserta didik beberapa masih kurang, maka pengembang tidak menambahkan video karena akan membuat program tidak berjalan dengan lancar

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Pengembangan ini telah berhasil mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbantuan komputer (CAI) untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar dan dikembangkan melalui setiap tahapan model pengembangan *multimedia-based instructional* (MBI) dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis
2. Desain
3. Pengembangan & implementasi
4. Dan evaluasi.

Pada tahap analisis diperoleh tujuan pembelajaran dan informasi yang diperlukan terhadap masalah yang ada. Selain itu juga diketahui karakteristik, kondisi pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik serta solusi untuk mengatasi masalah yaitu dengan mengembangkan CAI. Pada tahap desain, diperoleh jadwal pengerjaan pengembangan, spesifikasi media dan desain pembelajaran yang membuat pembelajaran dalam program CAI menjadi menarik.

Tahap pengembangan dan implementasi dilakukan praproduksi, produksi, pascaproduksi. Setelah direvisi berdasarkan pengkajian dari para ahli dan ujicoba responden, maka CAI dapat diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahapan terakhir adalah evaluasi. Pengembang melakukan kajian kepada ahli media, materi dan pembelajaran. Lalu merevisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Kemudian pengembang melakukan ujicoba dengan kuesioner kepada peserta didik melalui *one-to-one*, *small group* dan *field test*. Pada *field test*, juga dilakukan *post-test* yang terdiri dari 20 soal untuk melihat ketercapaian media CAI ini.

Dari hasil pengkajian yang telah dilakukan kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa CAI ini memiliki kriteria baik.

Kemudian hasil ujicoba yang telah dilakukan kepada pengguna melalui evaluasi *one-to-one*, *small group* dan *field test* dapat disimpulkan bahwa CAI ini memiliki kriteria baik. Setelah diberikan *post-test* pada *field test*, hasil ketercapaian media adalah sangat baik.

Berdasarkan hasil *expert review* dan ujicoba responden, maka secara keseluruhan disimpulkan bahwa produk CAI ini dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Selain itu, hasil *post-test* yang didapat dari *field test* juga menunjukkan bahwa CAI ini dapat menjadi salah satu alternatif media untuk pembelajaran bahasa Korea tingkat dasar yang

dapat memecahkan masalah belajar yang ada dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

## **B. Implikasi**

CAI pembelajaran Bahasa Korea Tingkat Dasar ini dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran untuk memecahkan masalah belajar. CAI ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan bahasa Korea khususnya dalam membaca *hangeul* tanpa tergantung kepada pengajar. Selain itu, CAI ini juga dapat diimplementasikan kepada setiap orang yang memiliki minat terhadap pembelajaran bahasa Korea khususnya dalam membaca *hangeul*.

Secara umum pengembangan CAI pembelajaran bahasa Korea ini memberikan implikasi kepada mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan dan mahasiswa pada umumnya bahwa masalah belajar dapat dipecahkan dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai.

## **C. Saran**

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi KONSA diharapkan agar lebih menyediakan media pembelajaran yang beragam, guna mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Korea.

2. Bagi pengembang, selama mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer (CAI) ini memerlukan komponen-komponen yang cukup banyak untuk menjadi sebuah CAI yang dapat memecahkan masalah belajar. Hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, pengembangan CAI ini juga memerlukan biaya yang cukup besar.
3. Menggunakan model *multimedia-based learning* (MBL) memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut pengembang, kelebihan MBL ini adalah setiap tahapnya dijelaskan dengan sangat lengkap. Mulai dari penjabaran bagaimana melakukan setiap tahap pengembangan sampai dengan alat-alat yang digunakan seperti *storyboard*, kuesioner dan lain-lain. Tetapi karena sangat lengkap terkadang membuat pengembang mengalami kesulitan dalam melakukan setiap tahap pengembangannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam Nugraha, "CAI", *Ilmu Komputer*, 2011 <http://nuabah.blogspot.com>
- Admin in multimedia, "Teknologi Berbasis Komputer dan Program CAI", *Media Pendidikan*, 2011 <http://blog.tp.ac.id>
- Akhmad Sudrajat, "Media Pembelajaran", *Tentang Pendidikan*, Jakarta: 2009  
<http://webcache.googleusercontent.com/akhmadsudrajat.wordpress.com>
- Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2004
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 1997
- Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat, 2009
- Cara Menulis Hangeul, *Belajar Bahasa Korea Online*, Indonesia: 2011  
<http://www.seoulina.com>
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011
- Endang Rusyani, "Model Hannafin dan Peck", *Desain Pembelajaran*, Bandung: 2009 <https://docs.google.com>.
- Eveline Siregar, dkk, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: UNJ, 2007
- Gustafson, Kent L. and Robert Maribe Branch, *Survey of Instructional Development Models*, United States of America: Educational Resources Information Center, 2002

Hwa, Ahn Kyung, Cho Hyun Yong, Rura Ni Adinda dkk, *Bahasa Korea Terpadu Untuk Orang Indonesia Dasar 1*, Korea: Korean Foundation, 2008

KONSA, *한국어 Bahasa Korea Pusat Bahasa Korea KONSA*, Jakarta: KONSA, 2009

Korean Cultural Center Indonesia, "Tujuan Pendirian", *Tentang Pusat Kebudayaan*, Jakarta: Korean Cultural Center Indonesia, 2011  
<http://id.korean-culture.org>

Matt Strum, "Learn Hangeul", *Korean Wiki Project*, Korea: 2012  
<http://www.koreanwikiproject.com>

Niken Ariani & Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010

Park Ji Young and So Young Yoo, *Hello – Korean*, Korea: Mari Books, 2010

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2010

Seels, Barbara B. dan Rita C.Richey, *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*, Jakarta: Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.12

Smaldino, Sharon E., dkk, *Instructional Technology and Media For Learning 9th Edition*, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall, 2008

"The ADDIE Process", *Training Support Services*, Amerika: 2005-2009  
<http://www.instructionaldesignexpert.com>

Uwes A. Chaeruman, "Teknologi Pendidikan: Definisi ICT 2004", *TeknologiPendidikan.Net menebar benih-benih teknologi pendidikan* Jakarta: 2011 <http://www.teknologipendidikan.net/2011/08/13/teknologi-pendidikan-definisi-ict-2004/>

William W. Lee and Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*, San Fransisco: Pfeifer ,2004

Widiatmiko, Ardian, “Metode-Metode Dalam Pembelajaran”, Semarang: 2010, <http://naidra.student.fkip.uns.ac.id>

Wikipedia, “International Phonetic Association”, *Wikipeda Free Encyclopedia*, 2013, [http://en.wikipedia.org/wiki/International\\_Phonetic\\_Alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/International_Phonetic_Alphabet)