

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Suminar (2016) bahasa merupakan identitas negara karena bahasa memungkinkan masyarakat dari suatu negara untuk berkomunikasi dan mengungkapkan pendapatnya serta hubungannya dengan masyarakat lain. Perdanawanti & Setiajid (2017) berpendapat bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari oleh berbagai kalangan di Indonesia, karena bahasa Jepang memiliki keunikan tersendiri yang meliputi intonasi suara, kosakata, ragam tulisan, serta rumpun bahasa yang berbeda. Hal ini serupa dengan Setiana & Maysarah (2019) bahwa bahasa yang menarik dan sopan memiliki peran yang sangat penting untuk menarik perhatian. Salah satu hal yang penting untuk dipelajari di bahasa Jepang adalah tata bahasa atau *bunpou*.

Pembelajaran *bunpou* atau tata bahasa merupakan suatu hal yang sangat penting. sesuai dengan pendapat Sudjianto (1996) dan Zulfahriani et al. (2017) bahwa mempelajari gramatika sangat penting bagi pembelajar bahasa karena bahasa harus ditulis dengan baik dan benar. Oleh karena itu, apabila pembelajar memahami dan memahami gramatika dengan baik, mereka dapat berkomunikasi dengan baik dengan bahasa yang mereka pelajari.

Pembelajaran tata bahasa Jepang yang sulit membuat para mahasiswa merasa tidak fokus ketika pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran

yang efektif diperlukan untuk membantu siswa memahami pola kalimat yang diajarkan (Zulfahriani et al., 2017).

E-learning adalah jenis pembelajaran yang menyampaikan, berinteraksi, dan menyediakan fasilitas melalui jaringan (Internet, LAN, WAN). Selain itu, berbagai layanan pendidikan lainnya mendukungnya (Amri, 2013). *E-learning* mengubah cara belajar dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Ini adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa mengakses pelajaran kapan saja dan di mana saja mereka mau.

Shinozaki (dalam Yulianti, 2014) melakukan penelitian tentang penggunaan *e-learning* untuk pembelajaran tata bahasa tingkat lanjut di kelas bahasa Jepang untuk mahasiswa asing di Universitas Beppu. Hasilnya menunjukkan bahwa lebih dari 70 persen responden mengatakan bahwa pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi Moodle membantu mereka menguasai tata bahasa, dan bahwa hasil tes menunjukkan peningkatan 63,4 persen.

penelitian mengenai pembuatan media pembelajaran tata bahasa Jepang sebenarnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain. Namun, mayoritas menggunakan media berupa aplikasi berbasis *Android*, *Adobe Flash CS6*, dan video pembelajaran, seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh Heikal (2019) yaitu membuat Aplikasi “*Shokyuuto*” menggunakan *Adobe Flash CS6*”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran *Shokyuuto* merupakan media yang cukup baik dari segi materi maupun

tampilan, dengan kata lain tanggapan respon mengenai media pembelajaran ini baik.

Krisnanto (2020) membuat media pembelajaran berupa video Animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa animasi layak untuk dipakai sebagai media pembelajaran jika dilihat berdasarkan nilai kriterium yang didapatkan. Adapun penelitian dari Atmaja (2017) membuat media pembelajaran tata bahasa Jepang tingkat dasar berbasis android.

Penelitian terdahulu dengan menggunakan website sebagai media pembelajaran bahasa Jepang sudah dilakukan sebelumnya oleh Reynaldi (2023) dengan hasil yaitu penggunaan website sebagai media pembelajaran sangat praktis, mudah dipahami, dan dapat diakses dengan mudah sehingga layak untuk dijadikan media pembelajaran karena sesuai dengan kriteria penilaian pembelajaran berbasis web.

Adapun penelitian lain yang dilakukan Permatasari (2020) menunjukkan hasil penelitian penggunaan media web online sebagai pembelajaran kanji yaitu meningkatkan motivasi belajar secara mandiri.

Terdapat kekurangan dan kelebihan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi menurut Krisnanto (2020), Aplikasi yang dibuat dalam penelitian sebelumnya dirancang untuk digunakan pada komputer dengan *operating system Windows*. Namun, beberapa calon pengguna tidak semua menggunakan *Windows*, dan beberapa bahkan tidak

memiliki komputer. Aplikasi tersebut memiliki risiko terinfeksi *malware*, yang merupakan masalah tambahan selain sulit untuk disebarakan.

Adapun perbedaan penelitian yang sudah dilakukan Reynaldi (2023) dengan judul “*R2JAPAN* Sebagai Media Pembelajaran Kanji N5 Berbasis Web” menggunakan buku pembelajaran kanji sehingga menghasilkan media pembelajaran yang berbeda. Permatasari (2020) dengan penelitian yang berjudul “Peranan Media Online TanoshiiJapanese.com Sebagai Solusi Pembelajaran Kanji Di Masa Pandemi” menggunakan buku pembelajaran kanji yaitu terdapat perbedaan materi, jika kedua penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran web materi kanji, penulis memilih materi tata bahasa Jepang N4.

Berdasarkan hal tersebut penulis memilih untuk melakukan penelitian media pembelajaran tata bahasa Jepang berbasis web yang berjudul “**Rancang Bangun Web *Iroirona Bunpou* Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang N4**”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancang bangun web *iroirona bunpou* sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang N4?
2. Bagaimana tanggapan responden mengenai rancang bangun web *iroirona bunpou* sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang N4?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah tertera, media pembelajaran berbasis web digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Sistem yang

dikembangkan adalah website multimedia dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis web. Materi pembelajaran yang tersedia dalam website adalah tata bahasa Bahasa Jepang N4. Target responden adalah mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Semester IV Universitas Komputer Indonesia tahun akademik 2023/2024.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana membuat rancang bangun web iroirona bunpou sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang N4.
2. Mengetahui bagaimana tanggapan dan penilaian mengenai rancang bangun web iroirona bunpou sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang N4.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Menambah referensi di bidang teknologi pendidikan seperti langkah-langkah merancang website pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran dan memberikan kontribusi proses pembelajaran dengan metode pembelajaran yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi pendidikan agar efektif dan inovatif yang menghasilkan peningkatan kemampuan mempelajari tata bahasa Bahasa Jepang N4.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan manfaat dari penelitian yang sebenarnya dapat membantu dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi penulis, menambahkan wawasan berkaitan dengan perkembangan teknologi pendidikan sampai tahap mempelajari membuat website untuk media pembelajaran.
3. Bagi responden, untuk membantu proses pembelajaran tata Bahasa Jepang dan memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara interaktif dan efektif.
4. Bagi pembaca, dapat memberikan kontribusi mengenai pemahaman ilmu perkembangan teknologi pendidikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti teori media pembelajaran, teori *e-learning*, dan teori pembelajaran tata bahasa Jepang.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya