BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pembelajaran. Contohnya seperti pelaksanaan tes berbasis komputer. Secara otomatis sistem ujian menjadi banyak berubah ke arah komputerisasi, salah satunya tes *online* yang sekarang digunakan di Indonesia. Penelitian sebelumnya yang dilakukan Novrianti (2014) mengemukakan bahwa *Computer Based Test* (CBT) sesuai dengan kriteria kelayakan media dan validasi material beberapa ahli dan uji coba produk. Hasil menunjukkan bahwa produk CBT berada pada kategori sangat baik (89%). Hasil ini menunjukkan bahwa produk CBT layak dijadikan media alternatif untuk memecahkan masalah implementasi evaluasi pembelajaran.

Namun, adanya kekhawatiran tentang kecurangan dalam tes membuat tes menjadi tidak efektif. Kecurangan dalam suatu tes akan menjadi salah satu faktor tidak validnya sebuah penilaian kemampuan pembelajar tersebut. Alhazda (2004) menjelaskan masalah kecurangan *(cheating)* selalu hadir dalam kegiatan tes di bidang pendidikan. Banyak orang menganggap ini sebagai masalah sepele tapi tidak sedikit orang yang menganggapnya sebagai masalah serius. Meski tidak separah yang

dikhawatirkan beberapa orang, jika dibiarkan curang dapat merusak kepribadian seseorang dan mengaburkan nilai-nilai moral di masyarakat.

Dalam bahasa Jepang, salah satu penyebab kecurangan atau menyontek dalam tes adalah kesulitan pembelajar dalam mengingat *kanji*. Renariah (2004) mengemukakan bahwa huruf *kanji* sangat memegang peran penting dalam bahasa Jepang. Namun demikian, dalam mempelajarinya terutama untuk mengingatnya mahasiswa program bahasa Jepang mengalami banyak kesulitan dan hambatan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, penulis merasa perlu untuk membuat aplikasi tes *kanji* berbasis *website* untuk dapat menambah daya tarik mahasiswa dan membantu dosen dalam mengadakan tes atau ujian *kanji*. Soal-soal dalam aplikasi ini difokuskan untuk mahasiswa yang belum lulus N4 atau setara dengan N5. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dosen dapat lebih efisien dan efektif memberikan tes *kanji* dan membantu mahasiswa lebih mudah belajar dengan latihan-latihan soal yang akan diberikan oleh para dosen. Penelitian ini berjudul "*LZ 4 TEST* SEBAGAI APLIKASI TES *KANJI* N4 BAHASA JEPANG BERBASIS *WEBSITE*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis merumuskan masalah-masalah yang akan di bahas pada pembuatan aplikasi yang penulis lakukan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan *LZ 4 Test* sebagai tes *kanji* berbasis *website*?
2. Bagaimana implementasi *LZ 4 Test* sebagai tes *kanji* berbasis *website*?

3. Bagaimana tanggapan dari responden pengguna *LZ 4 Test*?

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, dalam pembuatan *website* ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan dikaji agar menjaga fokus inti masalah, untuk membatasi soal yang akan digunakan dalam aplikasi *website LZ 4 Test* ini penulis hanya menggunakan soal *kanji* N4 yang ada pada buku *Nihongo Charenji* yang diterbitkan oleh *Asuku Japan* tahun 2010.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penulis merumuskan tujuan-tujuan yang akan di bahas pada pembuatan aplikasi yang penulis lakukan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perancangan *LZ 4 Test* sebagai tes *kanji* berbasis *Website*.
2. Mendeskripsikan implementasi *LZ 4 Test* seabagi tes *kanji* berbasis *Website*.
3. Mendeskripsikan tanggapan dari responden pengguna *LZ 4 Test.*

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini untuk menambah ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang *kanji* bahasa jepang dan tidak hanya menambah pengetahuan *kanji* saja tapi pengetahuan tentang bagaimana membuat *web* yang bermanfaat untuk orang lain.

Selain itu, penulis dapat menerapkan pelajaran *kanji* dan mengabungkan dengan pelajaran komputer khususnya media *website* ini menjadi suatu media pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini diharapkan dapat membantu para dosen untuk melaksanakan tes atau ujian agar lebih cepat, mudah, ekfektif dan efisien, dan juga untuk meningkatkan minat terhadap mempelajari *kanji* bagi mahasiswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan untuk penulis-penulis lainnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengoptimalisasikan penelitian ini.

1.6 Definisi Operasional

LZ 4 Test adalah sebagai media alternatif yang penulis buat untuk memudahkan mengerjakan soal dan mempelajari pemahaman dalam soal-soal *kanji* N4 bahasa Jepang. Aplikasi ini disusun berdasarkan materi yang sesuai dengan buku *Nihongo Charenji* yang diterbitkan oleh *Asuku Japan* tahun 2010.

1.7 Sistematika penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil pembuatan aplikasi, penulis akan menggunakan sitematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dibuatnya aplikasi *Web*, manfaat aplikasi *Web* dan sistematika penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini dibahas teori-teori mengenai pengetian *kanji*, evaluasi, pengukuran, tes, penilaian, media pembelajaran, *website*.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini dibahas metode penelitian dan teknik pengumpulan data.

BAB IV : Hasil Pembuatan dan Pembahasan

Dalam bab ini dibahas cara pembuatan *LZ 4 Test* cara pengoperasian, dan manfaat *LZ 4 Test* terhadap kemampuan pembelajar bahasa Jepang.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh.