BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya kecenderungan manusia terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era informasi ini sesungguhnya memiliki kaitan secara langsung dengan peningkatan tahap literasi komputer, literasi informasi, dan juga tingkat kesejahteraan masyarakat. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dalam masyarakat sangat berguna untuk alat bantu yang bisa digunakan untuk kepentingan pendidikan. Alat bantu ini akan terus berguna sampai generasi selanjutnya, bahkan TIK sebagai alat bantu untuk manajemen yang efektif dan efisien dalam dunia pendidikan. Alasan yang melatarbelakangi pentingnya pemanfaatan TIK dalam pendidikan adalah "Membangun kemandirian dan kreativitas di kalangan masyarakat, maupun di lingkungan pendidikan" (Munir, 2009 : 1).

Guru di abad ke 21 bersaing menggunakan ICT, oleh karena itu penting bagi guru untuk mengetahui perkembangan zaman.

"The teacher in the 21st century faces a challenge of having to update their knowledge to be able to make appropriate use of Information and Communication Technologies (ICT) either as a teacher who uses ICT in the classroom, or as an e-teacher or e-moderator of open and distance learning" (Florentino dan Laura : 2012).

Peminat bahasa asing kerap semakin meningkat seiring perubahan zaman. Sebuah studi yang pernah dilakukan di universitas di Singapura mengatakan bahwa "Bahasa Jepang yang merupakan Bahasa yang sering diminati untuk dipelajari, hal ini tidak mengejutkan karena pengaruh budaya Jepang yang semakin pesat seperti anime dan manga" (Wharton, 2005). Bahasa Jepang terutama kanji, "sulit untuk dipelajari dan merupakan tantangan sendiri bagi mereka yang dulunya sering membaca huruf latin" (Everson, 2011).

Bagi guru, media tes adalah alat bantu proses meningkatkan kualitas siswa, segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Metode ini dimanfaatkan untuk tujuan pelatihan dan pembelajaran. Menurut Novi dan Zida (2015 : 13), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti : tes, *games*, video, dan sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi di abad ke 21, pembelajaran menggunakan media tes. Namun masih ada kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama bila koneksi internet atau server sedang tidak lancar. Kemungkinan untuk tes kapan saja merupakan perkembangan teknologi di abad ini. Dengan perkembangan yang semakin pesat, tes kanji yang dulu hanya di lembaran kertas sekarang lebih mudah di akses di komputer. Selain itu, Menurut Cohen dalam Pratama (2013 : 2), *games* bersifat dinamis dan menarik dibanding kuliah dan presentasi yang statis dan cenderung membosankan.

Menurut Itoh dan Hannon (2002), banyak metode yang digunakan dalam mempelajari bahasa Jepang contohnya dengan kuis online. Metode tersebut dapat meningkatkan pengetahuan dan efektif karena fleksibilitasnya yang dapat diakses kemana saja dan kapan saja tanpa terikat oleh waktu. Selain itu terdapat juga alternatif tes kanji dengan menggunakan bantuan komputer yang disebut "*Computer Assisted Language Learning* (CALL) yang sudah terbukti bisa meningkatkan kemampuan untuk tes kanji" (Chikamatsu, 2003).

Penelitian terdahulu yang juga berhubungan tentang pembuatan aplikasi tes kuis berbasis web, Yunianto dan Wardati (2013) *Pembuatan Aplikasi Tes Kuis Sebagai Sarana Seleksi Siswa Baru Berbasis Web SMK PGRI Donorojo Kabupaten Pacitan.* Menurut Yunianto Aplikasinya sangat berguna bagi SMK PGRI, contohnya guru menjadi lebih mudah memeriksa data siswa baru yang ingin masuk ke SMK PGRI.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat menjadi sebuah alternatif tes kanji N5 untuk membantu dosen kanji agar lebih efisien dan efektif dalam memberikan tes kanji kepada mahasiswa tingkat I atau setara dengan level N5. Penulis memilih judul "LZ5 SEBAGAI APLIKASI TES KANJI BERBASIS WEB".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan *LZ5 Sebagai Aplikasi Tes Kanji Berbasis Web*?
2. Bagaimana pengoperasian *LZ5 Sebagai Aplikasi Tes Kanji Berbasis Web*?
3. Bagaimana tanggapan responden tentang *LZ5 Sebagai Aplikasi Tes Kanji Berbasis Web*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pembuatan *LZ5 Sebagai Aplikasi Tes Kanji Berbasis Web*.
2. Mengetahui pengoperasian *LZ5 Sebagai Aplikasi Tes Kanji Berbasis Web*.
3. Mengetahui tanggapan responden tentang *LZ5 Sebagai Aplikasi Tes Kanji Berbasis Web*.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas, maka penulis menggunakan *Bahasa Pemograman PHP* untuk membuat *LZ5 Sebagai Aplikasi Tes Kanji Berbasis Web* dan buku “Nihon Go Challenge N4-5” terbitan Asuku Japan sebagai referensi materi kanji “JLPT N5” untuk memasukkan soal-soal ke dalam aplikasi tes kanji, Penulis membatasi tes sampai 30 soal, kemudian soal di acak dari 168 soal.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian diharapkan bisa menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai tes kanji berbasis web. Selain itu, penulis dapat menerapkan tes kanji dan menggabungkan dengan tes dikomputer khususnya aplikasi web ini menjadi suatu media tes kanji berbasis web.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman mengenai tes kanji berbasis web. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan untuk penulis-penulis lainnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengoptimalisasikan penelitian ini.

1.6 Definisi Operasional

Aplikasi tes kanji "LZ5" berbasis web adalah sebagai media alternatif yang penulis buat untuk memudahkan mengerjakan soal dan mempelajari pemahaman dalam soal-soal kanji N5 bahasa Jepang. Media ini disusun berdasarkan materi yang sesuai dengan buku Nihon Go Challenge N4-5 yang diterbitkan oleh Asuku Japan.

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 : KAJIAN TEORITIS

Dalam bab ini dibahas teori-teori mengenai pengetian kanji, tes, dan media.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dibahas metode penelitian dan teknik pengumpulan data.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas cara pembuatan "Aplikasi Tes Kanji LZ5" cara pengoperasian, dan manfaat "Aplikasi Tes Kanji LZ5" terhadap kemampuan pembelajar bahasa Jepang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

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