

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci penting tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri berkembang dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang saat ini sedang banyak diperhitungkan adalah internet, mengingat kelebihanannya yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Selain itu saat ini akses internet cukup mudah dijangkau oleh semua kalangan. Hal ini memungkinkan pembelajar dan pengajar memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Karena dengan internet memungkinkan pembelajar dapat belajar tanpa tatap muka dengan pengajar, berbeda dengan beberapa media pembelajaran lain yang mengharuskan pembelajar bertatap muka langsung dengan pengajar. Begitupun dalam hal pembelajaran bahasa Jepang. Internet dapat dengan baik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dengan mudah dapat di akses pembelajar, kapan dan dimanapun.

Melihat fenomena mengenai internet saat ini, dengan berbekal *software Hot Potatoes* yang merupakan *software* pembuat soal-soal interaktif, penulis mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran bahasa Jepang

berbasis internet. Pengembangan media tersebut secara lebih lanjut penulis tuangkan dalam bentuk penelitian yang berjudul **“PENGUNAAN SOFTWARE HOT POTATOES DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS INTERNET “GANBARIMON”.**”

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat penggunaan internet di kalangan mahasiswa sebagai alat bantu dalam belajar bahasa Jepang secara umum, dan *Nihongo no Nouryoku Shiken* secara khusus.
2. Menyusun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis internet gambarimon menggunakan *software Hot Potatoes*.
3. Mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis internet gambarimon menggunakan *software Hot Potatoes*.

1.2.2. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas dapat diketahui batasan masalah yang ada dari penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti penggunaan internet di kalangan mahasiswa sebagai alat bantu dalam belajar bahasa Jepang secara umum, dan *Nihongo no Nouryoku Shiken* secara khusus.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti penyusunan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis internet ganbarimon menggunakan *software Hot Potatoes*.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis internet ganbarimon menggunakan *software Hot Potatoes*.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat penggunaan internet di kalangan mahasiswa sebagai alat bantu dalam belajar bahasa Jepang secara umum, dan *Nihongo no Nouryoku Shiken* secara khusus.
2. Menyusun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis internet ganbarimon menggunakan *software Hot Potatoes*.
3. Mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis internet ganbarimon menggunakan *software Hot Potatoes*.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat antara lain :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran, internet dan kanji.
 - b. Dapat mengasah kemampuan penulis dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Bagi Pembaca
 - a. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
 - b. Sebagai bahan referensi mengenai media pembelajaran bahasa Jepang secara umum dan pembelajaran *Nihongo no Nouryoku Shiken* berbasis internet secara khusus.

1.4. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka / Landasan Teoretis

Dalam bab ini penulis menjelaskan konsep dan teori mengenai sistem informasi, internet, *software*, dan kanji.

BAB III : Metode Penelitian.

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai metode penelitian, yang termasuk didalamnya desain penelitian;

partisipan penelitian; populasi dan sampel penelitian; instrumen penelitian; prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini penulis menyampaikan temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.

BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.