

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Hiragana

Menurut Setiawati (2018) keberhasilan mahasiswa mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran erat kaitannya dengan model, metode atau strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Menurut Setiana & Maysarah (2019), bahasa yang menarik dan sopan memiliki peran yang sangat penting untuk menarik perhatian. Menjadi seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan berbahasa yang baik sehingga siswa dapat menerima materi yang diberikan.

Pada pembelajaran bahasa Jepang, hiragana merupakan huruf yang penting terutama dalam wacana tulis. Salah satu komponen yang digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang bagi pemula adalah dengan mempelajari serta menguasai huruf hiragana. Huruf hiragana berjumlah 46 huruf, adapun bentuk huruf hiragana yang mirip dapat berpengaruh terhadap penguasaan pemula dalam mempelajari huruf hiragana.

Setiawati (2018) menjelaskan bahwa hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya model pembelajaran yang digunakan dosen, kemampuan nalar mahasiswa, gaya belajar, sikap di kelas, latihan atau tugas-tugas yang diberikan, materi pembelajaran, soal tes, dan sebagainya. Maka dari itu, dalam mempelajari *hiragana* harus dengan ketekunan, keseriusan dan latihan secara rutin dan sebanyak mungkin.

2.1.1 Kesulitan Belajar *Hiragana*

Hiragana merupakan dasar dalam mempelajari Bahasa Jepang. Kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana bisa berasal dari beberapa hal. Salah satunya adalah kebutuhan untuk menghafal karakter yang baru dan berbeda dari huruf alfabet yang biasanya dipahami. Sistem tulis Jepang memiliki karakteristik yang unik dan membutuhkan latihan yang konsisten untuk mengingat dan mengenalinya dengan baik. Selain itu, penggunaan suku kata dan struktur bahasa yang berbeda dalam bahasa Jepang juga bisa menjadi hambatan, terutama bagi yang terbiasa dengan bahasa yang memiliki pola tata bahasa yang berbeda.

Masih banyak yang kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana bahasa Jepang, seperti cara penulisan huruf, dan cara membaca hurufnya. Sehingga dalam mempelajari huruf hiragana ini tidak hanya mengetahui cara menulisnya tetapi juga cara pembacaan hurufnya (Nasution, 2017). Jumlah hiragana yang banyak juga seringkali menjadi hambatan pembelajar dalam penguasaan hiragana, mengingat terdapat 46 huruf dasar *hiragana*. Maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari *hiragana* adalah dikarenakan jumlah huruf *hiragana* yang banyak, cara membacanya, dan penulisan huruf *hiragana*.

2.1.2 Metode Pengajaran Hiragana

Menurut (Haq, 2019), metode pengajaran huruf hiragana yang diajar oleh pengajar masih terfokus kepada buku teks sehingga diperlukan alternatif media lain dalam pengajaran. Karena itu, untuk mengatasi permasalahan

tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dinamis, menghibur, menghindari kebosanan, dan terstruktur melalui kegiatan sistematis yang menarik, agar mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jepang yang optimal sesuai harapan. Media merupakan segala hal yang dapat menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerimanya yang menyebabkan timbulnya stimulus pikiran, perasaan, minat serta perhatian pembelajar sehingga terjadinya proses belajar (Sadiman dkk, 2014). Seperti yang dikatakan oleh Mudlofir & Rusydiyah (2016), penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran memiliki keunggulan, seperti meningkatkan minat belajar, sikap peserta didik, dan kualitas pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada kelengkapan sarana dan media yang digunakan. Oleh karena itu, pengajar perlu memperoleh pengetahuan yang memadai dan mengembangkan metode pengajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2.1.3 Strategi Belajar Hiragana

Sibero (Menurut O'Malley & Chamot dalam Mitchels & Myles (2004) menyatakan terdapat tiga macam strategi, yaitu [1] strategi metakognitif yang merupakan strategi yang berkaitan dengan pemikiran tentang proses pembelajaran, perencanaan pembelajaran, pemantauan pembelajaran dan proses evaluasi untuk menguji apakah pembelajaran berlangsung dengan baik, [2] strategi kognitif adalah strategi yang berkaitan dengan interaksi pembelajar dengan materi yang dipelajari, manipulasi materi ajar, atau mengaplikasikan teknik tertentu pada sebuah tugas pembelajaran, dan [3] strategi sosial/afektif

merupakan strategi yang berkaitan dengan interaksi dengan pihak lain untuk membantu proses pembelajaran, atau menggunakan kontrol yang efektif yang dapat membantu proses pembelajaran.

Barbara Bourke (2006) mengadaptasi dari *strategy inventory for learning language* (SILL) lalu menyusunnya menjadi 15 macam strategi yang sesuai dengan strategi belajar yang efektif ketika digunakan pembelajar. Pada penelitian ini yang membahas mengenai huruf *hiragana*, strategi Bourke (2006) yang cocok digunakan belajar hiragana ada 14 macam.

Strategi belajar menurut Bourke (2006) dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu strategi untuk belajar dan strategi pelaksanaan pembelajaran.

1. Strategi belajar

a. Asosiasi

Asosiasi dalam pengertian ini adalah usaha pembelajar untuk mempelajari huruf *hiragana* dengan cara mengaitkan huruf *hiragana* sebelumnya dengan huruf yang baru dipelajari (Bourke, 2006).

b. Cerita

Strategi ini menciptakan sebuah cerita mengenai huruf *hiragana* yang dipelajari sesuai dengan individu itu sendiri. (Bourke, 2006).

c. Frekuensi

Strategi ini merupakan strategi menghafal huruf *hiragana* dengan cara menuliskannya secara berulang-ulang. (Bourke, 2006).

d. Pengalaman

Strategi ini menghubungkan huruf *hiragana* yang dipelajari dengan

pengalaman yang pembelajar alami. (Bourke, 2006).

e. Visualisasi

Visualisasi dalam strategi ini adalah memvisualisasikan huruf hiragana di kepala sebelum menuliskannya ke buku catatan. (Bourke, 2006).

f. Monitor diri

Memonitor diri sendiri pada strategi ini yaitu melakukan pengujian secara berkala, ini dilakukan untuk menyadari kemampuan para pembelajar. (Bourke, 2006).

g. Kompensasi

Strategi yang digunakan ketika pembelajar mengalami kesulitan atau merasa pengetahuannya kurang memadai. (Bourke, 2006).

h. Urutan

Strategi yang digunakan untuk mengingat huruf *hiragana* dengan cara menghubungkan satu huruf dengan dengan huruf lain hingga menjadi suatu kata hingga sebuah kalimat. (Bourke, 2006).

i. Respon fisik/emosi

Strategi ini yaitu strategi yang mengandalkan fisik dan emosi. Misalnya pembelajar merasa kesulitan menulis suatu huruf hiragana atau pembelajar merasa mudah ketika menulis huruf *hiragana* tersebut. (Bourke, 2006).

j. Suara

Mengingat huruf *hiragana* dengan cara memberikan nama pada coretan pada huruf hiragana yang dipelajari dan melantungkannya ketika menulis huruf tersebut. (Bourke, 2006).

k. Coretan penulisan

Pembelajar mengetahui coretan penulisan yang benar dari suatu huruf *hiragana*. Cara ini dapat membantu pembelajar untuk mengingat coretan selanjutnya. (Bourke, 2006).

2. Strategi pelaksanaan pembelajaran

a. Merencanakan pembelajaran

Strategi ini berkaitan dengan pengaturan waktu belajar dan metode pembelajaran yang cocok untuk masing-masing pembelajar. (Bourke, 2006).

b. Evaluasi pembelajaran

Strategi ini berkaitan dengan monitoring diri, namun pada strategi ini lebih ditekankan pada proses pembelajaran secara keseluruhan. (Bourke, 2006).

c. Bekerjasama dengan orang lain

Bekerja sama dengan orang lain akan sangat menguntungkan pembelajar ketika belajar huruf *hiragana*, pada strategi ini pembelajar dapat berdiskusi tentang kiat-kiat belajar huruf *hiragana*. (Bourke, 2006).

Dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk mempelajari *hiragana*, ini bisa menjadi pendorong kuat bagi motivasi pembelajar. Dalam menciptakan media pembelajaran yang melibatkan unsur kesenangan dan interaktifitas, akan memperkaya pengalaman belajar dan secara bertahap meningkatkan minat serta semangat dalam memahami dan menguasai *hiragana*.

Jika proses pembelajaran *hiragana* disajikan dengan pendekatan yang menghadirkan kesenangan, ini akan mengakibatkan peningkatan motivasi

belajar pada mahasiswa. Ketika motivasi telah terpicu, mahasiswa akan merasa ingin terus belajar dan melatih kemampuan mereka secara konsisten.

2.2 Media

Menurut Azhar Arsyad (2009) “kata media berasal dalam bahasa Latin yang berarti *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan salah satu jenis dari sumber belajar yang memerlukan guru sebagai mediatornya Dale (1969) dalam Sitepu (2014) mengungkapkan secara singkat, sumber belajar dapat dirumuskan sebagai suatu yang dapat dipergunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar. Sedangkan pendapat lain mengatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran (Khadijah, 2016). Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berperan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses komunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan.

2.2.1 Media Pembelajaran

Menurut Rusli, dkk. (2017) media pembelajaran memiliki beragam format. Format media pembelajaran bisa terdiri dari visual atau audio yang bisa ditangkap oleh saluran sensorik penerima atau peserta didik sehingga dapat membuat pembelajaran lebih konkret.

Media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada

penerima. Pembelajaran berarti komunikasi yang terjadi antar pendidik dengan peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi akan lebih mudah diterima oleh peserta didik jika dibantu dengan sarana untuk menyampaikan pesan seperti media. Sehingga pengertian media pembelajaran menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019) merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana atau materi yang disajikan oleh pengajar dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif, memungkinkan peserta didik untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar membutuhkan beberapa komponen yang saling terkait dan mendukung satu sama lainnya. Wiarto (2016) mengemukakan bahwa proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu komunikasi guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran.

Arsyad (2017) mengungkapkan media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan atau sekelompok orang. Ketiga fungsi tersebut diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi.

Peran media pembelajaran sangat krusial dalam proses pembelajaran, karena media tersebut berperan sebagai sumber pengetahuan utama bagi

mahasiswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, komunikasi pesan dari pengajar kepada mahasiswa menjadi lebih efektif, memungkinkan peningkatan serta pembentukan pengetahuan yang lebih baik.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Terdapat enam kategori dasar media yang digunakan dalam belajar yaitu teks, *audio-visual*, video, perakayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Media yang umum digunakan adalah teks. Sedangkan Arsyad (2017) mengungkapkan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu media hasil teknologi cetakan, media hasil teknologi *audio-visual*, media hasil teknologi komputer, media hasil gabungan antara teknologi cetak dan komputer.

2.3 E-Learning Berbasis Website

Konsep yang dikenal sebagai *e-learning* atau pembelajaran berbasis web telah menginspirasi transformasi pembelajaran ke ranah digital, meliputi evolusi konten dan sistemnya. Mobilitas orang-orang semakin lancar, dan perkembangan teknologi juga mulai merambah dunia pendidikan. Saat ini, sektor pendidikan dituntut untuk lebih mahir dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Januarisman (2016) mengatakan media pembelajaran berbasis web merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya.

Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa (Yunanta, 2019). Setiap platform yang digunakan tentu memiliki kekurangan serta kelebihan yang dimiliki pada saat digunakan untuk proses pembelajaran.

2.3.1 Website

Menurut Widiartin et al (2017) sistem pembelajaran berbasis *web* adalah sistem pendukung yang diharapkan dapat memudahkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menyediakan materi – materi yang dibutuhkan untuk memenuhi indikator – indikator kurikulum yang harus di tempuh dalam satu tahun pelajaran.

Menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018), website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung, yang berisi berbagai item seperti dokumen dan gambar yang disimpan di dalam web server. Kemudian Menurut Muhyidin et al. (2020), "Website adalah layanan penyajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan peselancar (pengguna komputer yang mencari informasi di internet)." Selanjutnya menurut Doni & Rahman (2020), website adalah kumpulan dokumen yang tersimpan di server dan dapat diakses oleh pengguna melalui browser. Dokumen ini dapat terdiri dari berbagai halaman, di mana setiap halaman menyediakan beragam informasi atau interaksi. Informasi dan interaksi tersebut dapat berupa teks, gambar, video, animasi, suara, dan lain-lain.

2.3.2 Website Builder Mobirise

Menurut Rahman (2020), *Mobirise* adalah perangkat lunak *desktop* untuk membuat situs *web*. Pengerjaan website dengan *Mobirise* hanya dapat dilakukan di komputer setelah menginstal perangkat lunak tersebut. Salah satu kelebihan *Mobirise* adalah dapat digunakan tanpa koneksi internet dan menyediakan beberapa fitur gratis.

2.4 Kriteria Pembelajaran

Pembelajaran berbasis *web* adalah proses belajar yang memanfaatkan situs web yang dapat diakses melalui internet. Juga disebut sebagai *web based learning*, metode ini merupakan salah satu bentuk implementasi dari pembelajaran elektronik (*E-learning*) (Rusman dalam Ersanty, 2020). Pembelajaran berbasis web didasarkan pada beberapa prinsip yang berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan proses belajar. Berikut ini adalah prinsip-prinsip pembelajaran berbasis web menurut Rusman dalam Ersanty (2020):

1. Interaksi

Pembelajaran berbasis web ini bukan berarti peserta hanya berkomunikasi dengan mesin, tetapi dengan orang lain seperti peserta dan tutor mungkin tidak berada di tempat dan dengan waktu yang sama.

2. Kegunaan

Kegunaan menggambarkan seberapa mudahnya pelajar ketika menggunakan Internet. Ada dua bahan utama yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembang menciptakan lingkungan belajar ini secara konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten.

3. Relevansi

Relevansi dicapai melalui seberapa tepat dan mudah. Setiap orang materi yang ada di web harus dibuat dengan sangat spesifik agar dapat dipahami oleh peserta didik. Ini merupakan aspek efektivitas pada desain konten dan dinamika pencarian dan penempatan materi yang akan dibuat.

Ada beberapa kriteria penilaian terhadap kualitas multimedia pembelajaran menurut Surjono (2017), yaitu:

1. Isi

Isi atau materi ini berkaitan dengan kualitas materi pembelajaran yang akan ditampilkan. Aspek ini disajikan dalam web pembelajaran dan perlu dievaluasi oleh ahli materi yang sesuai. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk memenuhi standar kualitas, berikut aspek aspek yang diperlukan:

- a. Materi yang disajikan harus sesuai dengan buku acuan yang digunakan serta tingkat materi harus sesuai dengan levelnya agar mudah dipahami (Surjono, 2017).
- b. Jumlah materi harus sama seperti buku acuan, tidak boleh melebihi atau kurang dari buku yang digunakan. (Surjono, 2017).
- c. Struktur materi harus benar, seperti tata bahasa, ejaan, istilah, dan tanda baca yang digunakan (Surjono, 2017).
- d. Tingkat kesulitan pembelajaran multimedia dengan pengguna dan materi yang digunakan harus sesuai dengan levelnya (Surjono, 2017).

2. Aspek tampilan

Aspek ini berhubungan dengan bagaimana tampilan pada multimedia

pembelajaran yang dilihat oleh pengguna yang berisi tentang materi pembelajaran (Surjono, 2017).

Aspek ini harus dievaluasi dengan ahli media. Berikut contoh aspek tampilan:

- a. Pengambilan desain yang menarik, meliputi warna serta kontrasan latar belakang pada objek depan. (Surjono, 2017).
- b. Kualitas teks seperti ukuran, jenis font, dan warna (Surjono, 2017).
- c. Pengambilan kualitas gambar, resolusi harus tinggi agar gambar tidak pecah. (Surjono, 2017).
- d. Fungsi navigasi serta konsistensi navigasi. (Surjono, 2017).

