

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pembelajaran Bahasa Jepang**

Pembelajaran bahasa Jepang merupakan proses dimana pembelajar berinteraksi dengan pengajar dalam suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan pengajar agar pembelajar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang erat kaitannya dengan model pembelajaran, metode pembelajaran atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran. Model pembelajaran bahasa Jepang yang bisa digunakan pada zaman teknologi ini yaitu berupa media pembelajaran berbasis multimedia. Saat ini banyak pengajar atau pembelajar menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi atau alat digital lainnya untuk membantu dalam mempelajari bahasa Jepang.

Selain itu, peranan yang dilakukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jepang pernah dilakukan penelitian oleh Wati et al. (2020) mengenai pemanfaatan atau peranan media pembelajaran bahasa Jepang di kelas X bahasa SMA Negeri 1 Melaya. Pada pemanfaatan atau peranan media pembelajaran multimedia atau daring di SMA Negeri 1 Melaya sudah dilaksanakan dengan rutin dan membantu dalam proses ngajar mengajar walaupun masih ada kendala yang dialami pengajar. Melihat penelitian yang sudah dilakukan di atas bahwa media pembelajaran multimedia atau daring dalam pembelajaran bahasa Jepang pada saat ini memiliki peranan yang sangat penting dikarenakan dapat membantu pengajar dan pembelajar pada saat proses pembelajaran kapan pun dan dimana pun.

### 2.1.1 Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan berupa informasi pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Haryani, 2021). Media penyampaian pesan berupa informasi seperti televisi, radio, foto, film, audio, gambar dan sejenisnya yang bisa menyampaikan informasi dan mengandung maksud-maksud pembelajaran yang dapat merangsang pikiran atau keterampilan maka media itu disebut media pembelajaran. sesuai dengan yang dikemukakan oleh Indrawan et al. (2020) media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi pengetahuan baik berupa visual ataupun verbal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, kemampuan atau keterampilan sehingga dapat dilakukan proses ngajar mengajar. Selain itu, Mudlofir & Rusydiyah (2016) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta meningkatkan sikap dan kualitas pembelajar terhadap proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh pengajar yaitu media pembelajaran berbasis multimedia seperti duolingo. Media pembelajaran multimedia memiliki kriteria untuk bisa disebut sebagai media pembelajaran multimedia yaitu:

- 1) Teks, merupakan komponen sangat penting yang digunakan untuk menyajikan informasi dengan berbagai *format* seperti jenis *font*, *size*, ataupun dengan menggunakan berbagai warna.
- 2) Animasi, dalam menggunakan animasi dapat menyalurkan ide maupun konsep yang dapat digambarkan dengan lebih menarik.

- 3) Gambar, berdampak secara *signifikan* terhadap pembelajaran. gambar seperti foto dapat ditambahkan kedalam media pembelajaran berbasis multimedia sehingga tampilan lebih *artistik* dan menggugah semangat dalam belajar.
- 4) Video, dapat menyajikan informasi maupun kondisi nyata dalam proses pembelajaran.
- 5) Audio, digunakan sebagai media yang menekankan *point-point* tertentu agar lebih mudah dipahami pembelajar.

komponen-komponen diatas harus ada dalam satu program komputer atau aplikasi yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif pembelajar yang dibuat dengan lebih menarik (Indrawan et al., 2020).

Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memudahkan komunikasi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pembelajar pemahaman terhadap materi-materi yang sulit untuk dimengerti, serta dapat meningkatkan kemampuan dalam menganalisis atau menciptakan aspek kognitif, aspek sikap, keterampilan dan dapat membantu kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga memiliki manfaat diantaranya, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta lebih jelas dan menarik (Karo-karo & Rohani, 2018). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat penyampaian informasi berupa gabungan dari beberapa media yang memiliki fungsi dan manfaat dalam proses pembelajarannya.

## 2.2 Hiragana

Pada zaman pra-sejarah huruf yang digunakan oleh masyarakat Jepang yaitu kanji yang dibawa oleh dua orang utusan *Baekji* yang mengajarkan huruf Cina pada putra kaisar. Pada saat itu masyarakat Jepang tidak mengenal huruf rumit dikarenakan bahasa Jepang itu berkembang tanpa adanya bentuk tertulis dan hanya melafalkan. Oleh karena itu, mengapa kanji memiliki dua cara baca yaitu *onyomi* dan *kunyomi*. Semakin berkembangnya karya sastra Jepang pada zaman *Heian* huruf kanji dianggap susah karena penulisan dan karakter yang sulit di mengerti. Oleh karena itu muncul huruf *kana* (hiragana dan katakana), huruf ini terbentuk dari penyederhanaan huruf kanji tetapi tidak semua huruf *kana* adalah penyederhanaan dari huruf kanji.

Hiragana sering dikenal dengan sebutan *onna de* yang berarti tulisan wanita. Hiragana ditulis dengan garis dan guratan sederhana yang sering digunakan oleh kaum wanita (Sudjianto & Dahidi, 2014). Hiragana memiliki 104 huruf dan masing-masing huruf memiliki bunyi yang berbeda-beda. Dari 104 huruf tersebut terdapat 46 huruf pokok, 25 huruf menggunakan teng-teng (") dan maru (°), 33 huruf menggunakan kombinasi ya, yu, yo kecil. Hiragana biasanya digunakan untuk menulis kosakata asli bahasa Jepang, menulis *furigana* (kana berukuran kecil yang ditulis dekat suatu kanji untuk menunjukkan pelafalan), menulis *okurigana* (huruf pendamping), dan menulis partikel. Pembelajaran hiragana pada zaman sekarang semakin berkembang dengan menggunakan teknologi dan semakin banyak diminati oleh pengajar dan pembelajar bahasa Jepang. Salah satunya, yang dilakukan oleh Marcellio dan Hermawan (2023) dalam penulisan ini membuat aplikasi "*Kana*

Yes” berbasis game yang menggunakan beberapa *software* seperti *unity* dan fitur *AI (Artificial Intelligence)* agar game tersebut lebih menarik untuk digunakan.

### **2.2.1 Kesulitan Belajar Hiragana**

Pada pembelajaran bahasa Jepang, hiragana merupakan huruf yang penting dikarenakan hiragana merupakan huruf dasar untuk mempelajari bahasa Jepang. Huruf hiragana memiliki 46 huruf yang di dalamnya memiliki 5 vokal yaitu a i u e o dan sisanya adalah suku kata. Selain itu hiragana memiliki fungsi yaitu untuk menulis kosakata asli bahasa Jepang, menulis partikel, menulis furigana dan menulis *okurigana* (Prasetiani, 2013).

Kesulitan belajar hiragana sering kali didapatkan oleh pembelajar. Mulyana (2020) Faktor yang membuat kesulitan untuk mempelajari hiragana yaitu, kesulitan mengingat bentuk huruf, kesulitan membaca dan mengucapkan huruf, kesulitan membedakan hiragana yang mirip, dan kesulitan menulis urutan hiragana yang benar. Fauzi, Haryanti dan Setiana (2017) juga mengatakan kesulitan tersebut sangat sering dialami oleh pembelajar bahasa asing yang mempelajari bahasa Jepang. Faktor kesulitan membedakan huruf hiragana ini dijadikan sebagai referensi di dalam soal quiz pada aplikasi *moji higa*, serta pengucapan huruf yang mirip dijadikan referensi di dalam materi membaca dan menulis menggunakan audio.

### **2.2.2 Strategi dalam Kesulitan Belajar Hiragana**

Strategi yang digunakan dalam menghadapi kesulitan belajar hiragana yaitu dengan menggunakan warna dan audio. Penggunaan warna ini lebih berfokus dalam meningkatkan memori dan membedakan huruf yang mirip. Warna bagian dari fokus visual yang membantu membedakan objek. Sujarwo dan Oktaviana (2017) warna

dapat membuat seseorang cepat mengenali dan membantu mengingat yang dilihat. Warna yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat yaitu warna hangat (merah, oranye, dan kuning) dikarenakan warna ini mudah diingat. Sedangkan menggunakan audio lebih mudah dipahami dan lebih efektif dalam menulis dan membaca hiragana.

### **2.3 Media Pembelajaran berbasis Android**

Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang terus berkembang dengan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah sering dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun (Arkorful & Abaidoo, 2014). Salah satu media pembelajaran yang relevan pada saat ini yaitu media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sarana mengajar dengan menggunakan smartphone agar lebih mudah digunakan pada saat kapan saja dan dimanapun serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Darsih et al., 2021).

Selain itu, media pembelajaran berbasis android memiliki kelebihan. Kelebihan pada media pembelajaran berbasis android adalah: (1) dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, (2) sebagian perangkat seluler lebih murah dari pada harga PC desktop, (3) lebih ringan dan bisa dibawa dibandingkan PC desktop (Irawan, 2014).

## **2.4 Software Pembuatan Aplikasi**

### **2.4.1 Adobe Flash CS6**

*Adobe flash cs6* yaitu jenis perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan dari sistem *Adobe*. *Adobe flash cs6* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi. *ouput* yang dihasilkan dari software ini memiliki *file extension* berupa *SWF* dan dapat diputar di web yang telah dipasang *adobe flash palyer*. *Adobe flash cs6* menggunakan bahasa pemrograman yang disebut *ActionScript*.

Selain itu, aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat animasi, banner, website, game, presentasi dan bisa juga membuat media pembelajaran yang interaktif. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Hidayah et al. (2017) bahwa media pembelajaran dengan aplikasi Adobe Flash CS6 yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

### **2.4.2 Canva**

Aplikasi *canva* merupakan aplikasi desain yang dibuat dalam meramaikan dunia teknologi yang menyediakan berbagai kebutuhan dalam mendesain sesuatu seperti mendesain *slide* presentasi, membuat poster, banner, brosur, *feed Instagram* atau *Tiktok* dan lain sebagainya. Sejak tahun 2013, aplikasi *canva* ini berhasil digunakan oleh 60 pengguna aktif bulanan dari 190 negara di dunia dan sudah lebih dari 7 miliar dalam menciptakan desain (Sobandi et al., 2023). Banyak sekali orang yang ingin membuat desain sendiri dengan mudah tanpa harus susah membuatnya, sehingga dibuatnya aplikasi *canva* yang dikemas dengan prinsip "*make complex*

*things simple*” oleh Melanie Perkins, Cameron Adams, dan Cliff Obrecht (Alexandromeo, 2021)

Selain itu, aplikasi canva ini memiliki berbagai fitur desain yang dapat digunakan oleh pengguna. Salah satu fitur utama aplikasi *canva* adalah *template* yang siap pakai dengan jumlah dan kategory yang cukup banyak, hal ini akan memudahkan pengguna dalam mendesain keperluan media pembelajaran. aplikasi canva juga memberikan pilihan untuk digunakan secara gratis ataupun berbayar. Pada saat menggunakan yang berbayar, tentu saja fitur dan elemen yang disajikan akan jauh lebih menarik daripada yang gratis. Tetapi dalam penggunaan gratis pun lebih dari cukup dalam mendesain yang menarik. Semua tergantung pada kegunaan atau kreativitas yang memanfaatkan fitur gratis dan desain akan selalu tersedia walaupun kita membuat desain setiap minggunya (Kala’lembang et al., 2021).

Pada penggunaan *canva* dalam pembuatan aplikasi *Moji Higa* ini membantu dalam pembuatan *asset navigasi* dan huruf hiragana agar lebih menarik yang nantinya akan dimasukkan pada *software Adobe Flash CS6*.

### **2.4.3 Pinterest**

*Pinterest* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mencari, menyimpan atau membagikan berbagai gambar, video atau desain dan dapat digunakan sebagai bahan inspirasi untuk pembuatan media pembelajaran (Enterprise, 2012). Sama seperti *canva*, *Pinterest* juga memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna dalam mencari bahan atau inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran yaitu fitur beranda, pin, papan dan *profil*. Fitur beranda yang terdapat pada *Pinterest* menampilkan gambar yang menarik sesuai dengan kategori yang diinginkan oleh pengguna. Gambar yang dipilih dapat di unduh dan akan tersimpan

otomatis didalam galeri atau *device* pengguna. *Pinterest* dapat sangat membantu mengembangkan ide-ide atau inspirasi dalam membuat media pembelajaran (Fandiya et al., 2022).

Pada penggunaan *pinterest* dalam pembuatan aplikasi *Moji Higa* ini membantu dalam inspirasi atau pengambilan gambar *backgroud* agar lebih menarik yang nantinya akan dimasukan pada *software Adobe Flash CS6*.

#### **2.4.4 Web Of Text**

*Web of text* merupakan sebuah *website* yang digunakan untuk mengubah *text* menjadi sebuah audio. *Web of text* ini termasuk kedalam teknologi *Text To Speech* (TTS) yang dapat mengkonversi teks dalam format suatu bahasa yang diinginkan menjadi sebuah audio atau ucapan sesuai dengan bahasa yang digunakan. Penerapan TTS pada sebuah website dibantu menggunakan *responsive voice* yang merupakan sebuah aplikasi yang dapat menguabah *text* menjadi audio atau ucapan yang dibagikan secara gratis. Dalam penerapan TTS memiliki kekurangan salah satunya terdapat jeda otomatis pada kalimat yang memiliki jumlah karakter lebih dari 100 karakter (Fitriawati et al., 2020).

### **2.5 Pembelajaran Menggunakan Audio**

Proses Pembelajaran merupakan penyampaian informasi pengetahuan dari pengajar kepada pembelajar. Dalam proses pembelajaran mempunyai berbagai macam media yang digunakan salah satunya yaitu media audio. Media audio dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang didapatkan yaitu dapat memacu kreativitas yang relevan sesuai dengan materi belajar, pembelajar menjadi lebih aktif dikarenakan audio mengandung unsur kebaruan dalam model pembelajaran dan

media audio digunakan lebih praktik serta lebih efisien dalam menggunakannya. Oleh karena itu, media audio sangat efektif dalam mempelajari hiragana salah satunya untuk meningkatkan kemampuan menulis dan membaca hiragana.