

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

2.1.1 Definisi Pembelajaran

Menurut UU No. 20 tahun 2023 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Anisa (2023), pembelajaran merupakan suatu interaksi dan upaya yang dirancang oleh pendidik dan peserta didik dengan menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran dan teori-teori pembelajaran yang melaksanakan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif.

Maka dari itu, pembelajaran memiliki suatu peran penting untuk meningkatkan kualitas belajar seorang pelajar dengan proses interaksi antara pendidik dan pelajar. Pembelajaran memiliki pengaruh yang tinggi untuk memperluas dan menambah wawasan, dengan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu cara untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber belajar secara terencana, sehingga penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif (Asyhar, 2020).

Menurut Sudjana dan Rivai (2013), media pembelajaran merupakan bagian dari metodologi pembelajaran. Metodologi pembelajaran itu sendiri merupakan salah satu bagian dari lingkungan dalam pembelajaran yang diciptakan oleh guru.

Adapun media pembelajaran menurut Dayton dalam Kusuma (2022), dikelompokkan menjadi beberapa jenis adalah sebagai berikut:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip).
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
3. Media berbasis visual (buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, slide).
4. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide tape, televisi).
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, hypertext).

2.2.1 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran itu sendiri merupakan sesuatu untuk membantu menyalurkan atau menyampaikan materi agar lebih jelas dan mudah. Menurut Fahri (2020), tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam penyampaian pesan dan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga

pesan lebih mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan kepada siswa.

Selain itu menurut Kemp dan Dayton dalam El-adly (2021), tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku, interpretasi materi yang disampaikan akan konsisten dan tidak ambigu.
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian sehingga siswa dapat tetap fokus dalam belajar.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga membuat siswa lebih aktif dan partisipatif di kelas.
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika ada sinergi dan keterpaduan antara materi dan media.
6. Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, apalagi jika media yang dirancang dapat digunakan secara mandiri.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru akan sedikit berkurang dan dapat mengurangi kemungkinan mengulang penjelasan berulang.

2.2.2 Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016), pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk memungkinkan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio).
2. Mampu mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
3. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
4. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk menyampaikan informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama untuk latihan dan ujian).
5. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

2.2 Multimedia

Menurut Zainiyati (2017), multimedia adalah pembelajaran yang dirancang menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti menggunakan teks, gambar, video, dan lain sebagainya yang saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Selain itu, menurut Vaughan

dalam Hawari (2020), multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang dikirim kepada pengguna melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya atau dengan melalui manipulasi digital.

Maka dari itu, disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu alat yang menggabungkan teks, grafik, audio, gambar video untuk memberikan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya.

2.3 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan. Menurut Jogiyanto dalam Anggraini (2020), aplikasi adalah suatu penerapan yang menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam media yang dapat digunakan dan diimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri. Selain itu, menurut Marimin dan Maghfiroh dalam Hawari (2020), Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan pada komputer oleh pengguna.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program yang dapat melakukan beberapa proses menyimpan sesuatu data, permasalahan dan pekerjaan kedalam suatu media yang dapat digunakan pada suatu komputer.

2.4 Android

Menurut Ir. Yuniar Supardi dalam Safitri (2020), Android merupakan sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Selain itu, Menurut Murya dalam Khaliq (2021), Android merupakan sistem operasi berbasis *Linux* digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti *smartphone* dan komputer tablet (PDA).

Tahun 2003 android muncul ketika perusahaan Amerika, *Android Inc* membuat proyek pengembangan sistem operasi untuk kamera digital dan pada 2004 proyek tersebut beralih tujuan menjadi pengembangan sistem operasi untuk *smartphone*. Akhirnya pada tahun 2005 *Android Inc* dibeli oleh google dan pada tanggal 22 oktober 2008 android resmi meluncurkan *handphone* pertamanya yang ada hingga saat ini.

2.5 Kanji

2.5.1 Definisi Kanji

Secara harfiah kanji berarti "aksara dari Han" yang merupakan aksara Tionghoa yang digunakan dalam bahasa Jepang. Kanji adalah salah satu dari 4 tulisan Jepang seperti kana (katakana, hiragana), dan romaji. Menurut Renariah dalam Fajar (2020), menyatakan bahwa kanji seringkali disebut sebagai huruf yang sulit untuk dipelajari. Namun, kanji merupakan salah satu huruf yang sangat penting dalam bahasa Jepang karena setiap huruf menunjukkan suatu makna.

Pada zaman dahulu Kanji disebut juga *mana* (真名) atau *shinji* (真字) untuk membedakannya dari kana. kanji biasanya dipakai untuk menulis hampir semua kosakata yang berasal dari bahasa Tionghoa maupun bahasa Jepang. Kanji juga dipakai untuk menggambarkan sebuah makna dari setiap ujaran.

2.5.2 Kesulitan Mempelajari Kanji

Menurut Nesbitt dan Muller dalam El-adly (2021), Bagi siswa yang tidak menggunakan kanji sebagai bahasa ibunya, mempelajari kanji tidak hanya sulit tetapi juga membosankan karena proses pembelajaran biasanya memakan waktu lebih lama karena siswa belum terbiasa membaca huruf asing.

Menurut Khoiriyah dalam El-adly (2021), kesulitan-kesulitan dalam mempelajari kanji yaitu:

1. Kanji yang harus pelajari jumlahnya cukup banyak, dalam 常用漢字(Jouyou Kanji) kanji yang digunakan sehari-hari berjumlah 1945 huruf.
2. Terdapat banyak sekali kanji yang mirip dalam bentuk penulisannya.
3. Dalam satu kanji terdapat cara baca yang bervariasi baik itu kun-yomi (cara baca Jepang) maupun on-yomi (cara baca Cina).
4. Terdapat banyak kanji yang memiliki cara baca kun-yomi maupun on-yomi yang sama tetapi artinya berbeda.
5. Terdapat banyak sekali gabungan kanji yang terkadang dapat digabungkan melalui bacaan onyomi-onyomi, onyomi-kunyomi dan sebaliknya.
6. Banyaknya kakushuu atau jumlah coretan dalam satu huruf kanji.

Berdasarkan pernyataan di atas, pada poin 1 dan 2 penulis berharap Aplikasi *Kaoru N5* ini dibuat agar dapat melatih kemampuan pengguna dalam membaca dan menulis kanji, dengan harapan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat membuat pengguna mengingat kanji ketika dan dapat membantu pengguna ketika kesulitan dalam mempelajari kanji N5.

2.6 Penerapan Tes sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kanji

Menurut Muneo dalam Fajar (2020), tes bahasa bermanfaat untuk mengukur kemampuan pembelajar bahasa Jepang seperti dibawah ini.

1. Membaca dan menulis huruf hiragana, katakana, dan kanji.
2. Memahami kata atau kosakata.
3. Membuat kalimat yang benar dari tata bahasa.
4. Menyusun dan menguasai pola kalimat.
5. Mengungkapkan pikiran secara lisan atau tulisan.

Pada poin 1 dan 2, penulis berharap dengan adanya sebuah aplikasi *Kaoru N5* berbasis android ini dapat menjadikan sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat pelajar ketika belajar bahasa Jepang. Selain itu dapat membuat pelajar tidak mudah merasa bosan saat melakukan proses pembelajaran.

2.7 Mnemonik

2.7.1 Definisi Mnemonik

Mnemonik merupakan sebuah teknik atau cara untuk mempermudah dalam hal mengingat sesuatu. mnemonik menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) yaitu sandi untuk mempermudah ingatan menyusun tata olah komputer dalam

bahasa rakitan. Buneman dalam Sari (2018), mengatakan bahwa mnemonik sebagai sebuah *mnemotechnics* karena mnemonik adalah sebuah teknik atau alat yang dapat membantu ingatan seseorang. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa mnemonik adalah sebuah teknik untuk memudahkan mengingat sesuatu dengan membuat sebuah rumusan atau ungkapan dengan sebuah kata, ide dan khayalan.

2.7.2 Penggunaan mnemonik dalam pembelajaran kanji

Penggunaan mnemonik dalam pembelajaran kanji dapat membantu untuk memudahkan pelajar dalam mengingat kanji. Menurut Heisig dalam Hawari (2020), menjelaskan bahwa alasan seseorang akan mudah melupakan huruf-huruf kanji yang telah ia pelajari yaitu karena tidak adanya koneksi antara bentuk abstrak dari huruf-huruf kanji tersebut dengan pola-pola normal yang ada dalam ingatan visual (*visual memory*). Maka dari itu penulis akan menambahkan gambar-gambar ilustrasi yang sering kita lihat setiap hari yang mirip seperti huruf kanji agar dapat membantu seseorang dalam mengingat kanji.

2.8 Kanji Masuta N5

Penulis menggunakan “Kanji Masuta N5” ditulis oleh *ARC Academy* dan diterbitkan oleh *sanshusha*, sebagai sebuah referensi materi untuk aplikasi pembelajaran kanji yang penulis buat. Buku ini merupakan buku pelajaran kanji yang ditujukan bagi para pelajar yang ingin belajar kanji dan dapat menjadi acuan buku yang mempunyai keinginan lulus JLPT N5. Buku kanji ini sangat efisien dan menyenangkan untuk dipelajari pelajar karena disertai mnemonik seperti ilustrasi–ilustrasi yang mudah dipahami, dengan ada sebanyak 119 karakter kanji yang disertakan yang merupakan dasar dari bahasa Jepang. Buku Kanji Masuta N5 ini sudah mencakup semua yang dibutuhkan ketika belajar kanji. Seperti pengenalan karakter kanji, cara baca, cara tulis, dan kosa kata dari setiap kanji, hingga terjemahnya.