

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kanji

2.1.1 Definisi Kanji

Sutedi (2008) menjelaskan bahwa huruf Kanji adalah simbol yang ada kalanya berdiri sendiri dan kadang harus digabungkan dengan. Kanji lain atau diikuti oleh huruf Hiragana untuk membentuk sebuah kata. Kanji ini berasal dari Tiongkok dan memiliki jumlah yang sangat banyak. Saat ini, huruf Kanji yang digunakan dalam pendidikan wajib di Jepang (dari SD hingga SMP) dan tergolong dalam 常用漢字 (Jouyou Kanji) berjumlah sekitar 1.945 huruf. Dalam konteks pendidikan bahasa Jepang bagi orang asing, disebutkan bahwa menguasai sekitar 2.000 huruf Kanji memungkinkan pembelajar untuk berkomunikasi dan membaca koran berbahasa Jepang, serta memiliki tingkat pemahaman yang setara dengan masyarakat Jepang pada umumnya. Dalam bahasa Jepang, Kanji memiliki dua cara pembacaan, yaitu: 1) Pembacaan ala Jepang (*kunyomi*) dan 2) Pembacaan ala Tiongkok (*onyomi*). Satu huruf Kanji dapat mewakili satu arti, satu kata, atau bahkan lebih dari satu kosakata. Sebagian besar kosakata dalam bahasa Jepang merupakan kombinasi dari 2.000 huruf Kanji dan 46 huruf Hiragana, yang menjadi salah satu alasan mengapa bahasa Jepang sulit dipelajari oleh orang asing, termasuk orang Indonesia.

2.1.2 Kesulitan Mempelajari Kanji

Menurut Adimiharja dalam Dewi (2020), faktor kesulitan dalam mempelajari kanji yang membuat sulit dipelajari yaitu kerumitannya dalam penulisan serta variasi dalam cara membacanya. Kanji sering dianggap sebagai penghalang dalam keberhasilan proses pembelajaran bahasa Jepang, karena jumlahnya yang sangat banyak, bentuk tulisannya yang kompleks, dan berbagai cara baca yang harus dipahami.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fajrina, dkk (2021) menyatakan bahwa faktor pelajar bahasa jepang mengalami kesulitan dalam mempelajari kanji yaitu mengingat bentuk kanji, mengingat arti kanji, dan mengingat *kunyomi* dan *onyomi*.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajar kanji menghadapi kesulitan dalam mempelajari kanji akibat dari kompleksitas penulisannya dan variasi dalam cara membacanya.

2.1.3 Strategi Mempelajari Kanji

Menurut Oxford dalam Kusnandar (2020), strategi belajar adalah langkah-langkah konkret yang diambil oleh pembelajar untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah, cepat, menyenangkan, mandiri, efektif, dan lebih mampu beradaptasi dengan situasi baru.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Ginanjar (2022), menunjukkan strategi yang dapat diambil untuk meminimalisir kesulitan dalam pembelajaran kanji adalah dengan menyediakan bahan pembelajaran yang mencakup seluruh bagian kanji, seperti urutan penulisan, pembacaan on dan kun, makna, pembentukan, bagian utama kanji (*bushu*), serta kanji gabungan. Namun, penjelasan yang komprehensif mengenai aspek-aspek tersebut perlu didukung dengan latihan yang memadai. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan kesempatan bagi pembelajar untuk berlatih menulis kanji dan memahami maknanya.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya, maka disimpulkan bahwa strategi efektif dalam mempelajari kanji melibatkan tindakan konkret seperti mempelajari urutan penulisan kanji, berlatih menulis kanji, dan memahami maknanya.

2.1.4 Metode Pembelajaran Kanji

Seperti yang diungkapkan oleh Lensun (2016), Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang menggunakan metode mnemonik (pemicu ingatan) dapat didukung dengan media berupa kertas bergambar dan berwarna menarik dalam bentuk multimedia. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk mengevaluasi pembelajaran mereka secara mandiri. Dengan metode ini, mahasiswa dapat mengurutkan langkah-langkah penulisan kanji dan mempraktikkan cara membacanya secara langsung. Dalam hasil penelitian, metode mnemonik dalam bentuk gambar dan warna yang menarik pada

multimedia membuat mahasiswa mampu mengevaluasi sendiri pembelajaran mereka seperti ketika membuat kanji, melakukan langkah-langkah penulisan, mempraktikan cara baca, *bushu*, *kakusuu*, dan *hitsujun* kanji.

Mutmainah dan Parastuti (2019) mengemukakan metode mnemonik dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran tidak hanya dalam bahasa Jepang, tetapi juga dalam pelajaran lainnya. Metode ini menawarkan berbagai teknik untuk membantu mengingat, sehingga cara mengingat dapat disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, metode mnemonik diharapkan dapat digunakan untuk mengingat huruf kanji, hiragana, katakana, dan elemen bahasa Jepang lainnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya, maka dapat disimpulkan metode mempelajari kanji dengan metode mnemonik dalam bentuk gambar dan warna yang menarik lebih menyenangkan serta dapat diingat dalam pembelajaran kanji.

2.2 Media

2.2.1 Definisi Media

Menurut Sadiman (2014), Media mencakup segala bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio-visual, beserta peralatannya. Media harus dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dan dibaca. Dalam konteks ini, media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan

dari pengirim kepada penerima, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga mendukung terjadinya proses belajar.

2.2.2 Media pembelajaran

Menurut Sudjana dalam Puspita (2019), media yang sering digunakan dalam proses pengajaran meliputi beberapa jenis, yaitu:

1. Media grafis: Termasuk gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan sejenisnya. Media grafis ini juga dikenal sebagai media dua dimensi karena hanya memiliki panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi: Berupa model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock-up, diorama, dan lainnya.
3. Media proyeksi: Meliputi slide, film strip, film, penggunaan OHP (Overhead Projector), dan berbagai perangkat proyeksi lainnya.
4. Penggunaan lingkungan: Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media dalam pengajaran.

2.2.3 Media Pembelajaran Kanji

Menurut hasil penelitian Kim (2020) bahwa ide-ide untuk pengajaran Kanji penting untuk menekankan pentingnya Kanji dan mengajarkan penggunaan Kanji yang sering ditemui oleh pembelajar bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, perlu mempertimbangkan aspek *visual*

dari bahan ajar, berbagai jenis tes harus sering dilakukan, waktu harus dialokasikan untuk pendekatan sistematis untuk pembelajaran yang tidak sepenuhnya tercakup dalam kursus bahasa pada umumnya, perlu meningkatkan penggunaan media (permainan, perangkat lunak aplikasi, animasi, dan budaya populer, dll.) dalam pembelajaran Kanji.

Menurut hasil penelitian Fitrianingsih (2023) bahwa video pembelajaran bahasa Jepang yang terdapat di dalam konten video mempunyai jenis pembelajaran yang cukup untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para peneliti sebelumnya, media pembelajaran kanji menggunakan video dapat digunakan sebagai alternatif pada media pembelajaran.

2.3 Video pembelajaran

Menurut Kustandi (2013), pengertian Video yaitu suatu alat yang dapat menyajikan informasi, mengemukakan proses, mengajarkan keterampilan, memprovokasi sikap, menyatakan konsep yang rumit, serta menyingkat atau memperlambat waktu.

Pitchard dalam Ambarastuti (2021) menyatakan bahwa teori pembelajaran adalah proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau percobaan. Teori ini mengacu pada ilmu atau pengetahuan yang diperoleh melalui proses belajar, yang bertujuan untuk menambah ilmu, pengetahuan, atau keterampilan melalui instruksi tertentu.

Hasil akhir dari proses pembelajaran adalah perubahan, pembentukan, atau pengendalian perilaku. Dalam konteks pembelajaran kanji, metode yang digunakan adalah pembelajaran daring dengan bantuan video animasi. Hasil dari metode ini adalah kemudahan dalam memahami kanji dan peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap Kanji.

Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan *audio* dan *visual* yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya, video pembelajaran merupakan media menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual baik berisi konsep, dan teori pengetahuan untuk mempermudah proses pemahaman mahasiswa pada kanji.

2.3.1 Kriteria Video Pembelajaran

Menurut Riyana (2007), pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria berikut:

1. Tipe materi: Media video cocok untuk materi pelajaran yang memerlukan visualisasi proses, alur demonstrasi, konsep, atau deskripsi. Contoh materi yang sesuai adalah cara membuat kue, pola pakaian, atau proses metabolisme tubuh.

2. Format sajian video: Berbeda dengan film yang biasanya memiliki dialog dramatis dan bersifat populer, video pembelajaran harus mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang tepat untuk pembelajaran termasuk naratif (populer), wawancara, presenter, dan format gabungan.
3. Durasi waktu: Video pembelajaran sebaiknya berdurasi singkat, sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang umumnya memiliki durasi 2-3,5 jam. Durasi yang lebih singkat pada video membantu mengatasi keterbatasan daya ingat dan konsentrasi manusia, yang umumnya terbatas pada 15-20 menit, sehingga memberikan keunggulan dibandingkan film.
4. Ketentuan teknis: Menurut Riyana (2007:13), aspek teknis sangat penting dalam media video, meliputi kamera, teknik pengambilan gambar, pencahayaan, editing, dan suara. Untuk memastikan pesan disampaikan dengan jelas, sajian video perlu dukungan teknis yang memadai. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:
 - a. Teknik pengambilan gambar: Gunakan teknik zoom atau *extreme close-up* untuk menunjukkan objek secara detail.
 - b. Teknik fokus: Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *depth of field* untuk menyorot objek utama dan membuat objek lain menjadi blur.

- c. Pengaturan property: Sesuaikan properti dengan kebutuhan dan hilangkan objek yang tidak relevan untuk menghindari gangguan visual.
 - d. Penggunaan teks: Teks harus memiliki ukuran proporsional dan, jika memungkinkan, dibuat lebih besar untuk kejelasan. Jika menggunakan teks animasi, pastikan animasinya memiliki kecepatan yang tepat dan tidak diulang-ulang secara berlebihan.
5. Penggunaan musik dan *sound effect*: Menurut Riyana (2007), ketentuan untuk music dan efek suara dalam video pembelajaran adalah sebagai berikut:
- a. Volume Musik: Musik pengiring suara sebaiknya memiliki intensitas volume yang lembut (soft) agar tidak mengganggu visual dan narator.
 - b. Jenis Musik: Musik latar sebaiknya berupa musik instrumental.
 - c. Hindari musik populer: Hindari menggunakan musik dengan lagu yang sudah populer atau familiar di telinga siswa.

2.4 Media Pembelajaran *Visual Image*

Menurut Wibawa dan Mukti dalam Fajar (2020), media visual dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut jenis-jenis media visual diam dan visual gerak:

1. Media visual diam: Termasuk foto, ilustrasi, flash card, gambar pilihan, potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, overhead proyektor, stereo proyektor, mikro proyektor, dan tachistoscope. Media ini juga mencakup grafis, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta, dan globe.
2. Media visual gerak: Meliputi gambar proyeksi bergerak seperti film bisu, film kartun, dan media sejenis lainnya.

Menurut Daryanto dalam Nurfadhillah dkk. (2021), Visual merujuk pada semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang dapat dinikmati melalui panca indera penglihatan. Media visual (gambar atau perumpamaan) memainkan peran penting dalam proses belajar karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Selain itu, media visual dapat meningkatkan minat siswa dan menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya, *Visual image* adalah sebuah media yang digunakan dalam proses belajar untuk memperlancar pemahaman dan menumbuhkan minat pada siswa.