

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kosakata Bahasa Jepang (*Goi*)

2.1.1 Definisi *Goi*

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi* (語彙), menurut Matsura (2005) dalam Widiyowati, dkk. (2018) *goi* ini adalah perbendaharaan kata-kata atau yang dikenal sebagai kosakata. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia atau dikenal sebagai KBBI, kosakata adalah perbendaharaan kata. Furqon (2013), menerangkan bahwa unsur penguasaan kosakata tidak hanya mengetahui kata-kata dan maknanya saja, tetapi mengetahui juga tentang bagaimana kata-kata terdengar dan bagaimana kata-kata yang digunakan dalam konteks.

2.2.2 Jenis-Jenis *Goi*

Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) ada 3 jenis *goi*, berikut adalah jenis-jenis *goi*:

a. *Wago*

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* sebelum masuk ke Jepang. Menurut Tanimitsu dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) semua *joshi* dan *jodoushi* dan sebagian besar adjektiva, konjungsi dan interjeksi adalah *wago*. Dari penjelasan tersebut bisa dikatakan bahwa *wago* merupakan kata yang berasal dari bahasa Jepang asli

yang dilafalkan secara bunyi Jepang atau *kunyomi* dan biasanya ditulis menggunakan gabungan dari huruf *kanji* dan *hiragana*. Selain itu, Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) *wago* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan, seperti Ame [雨] 'hujan' → amagasa [雨傘] artinya 'payung hujan' dan Sake (酒) 'minuman keras' → sakamori (酒盛り) artinya 'minuman yang memabukkan'.
- 2) Kelas kata verba sebagian besar *wago*.
- 3) Banyak kata-kata yang memiliki cara baca yang sama tetapi mempunyai bentuk kanji yang berbeda seperti kata miru (みる) → 見る, 診る, 観る, 看る.
- 4) *Wago* juga merupakan bahasa yang biasa digunakan sehari-hari

b. *Kango*

Kango adalah kosakata yang berasal dari China, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasa sendiri. Sudjianto dan Dahidi (2007) mengemukakan bahwa di dalam ragam tulisan, *kango* ditulis dengan huruf *kanji* (yang dibaca dengan cara *on'yomi*) atau dengan huruf *hiragana*. Dari penjelasan diatas bisa dikatakan bahwa *kango* adalah kata yang berasal dari bahasa Cina dan dilafalkan secara bunyi Cina atau *on'yomi*, *Kango* juga

biasanya ditulis dengan huruf *kanji* saja. Selain itu, Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) *kango* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) *Kango* adalah kata-kata yang dibaca dengan cara *onyomi* yang terdiri dari satu atau lebih huruf kanji.
- 2) Terdapat bermacam-macam cara baca *on'yomi*.
- 3) Pada awal kata banyak yang memakai silabel dakuon (tanda *teng-teng*).

c. *Gairaigo*

Gairaigo adalah kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang. Kindaichi dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) mengemukakan bahwa kata-kata yang termasuk *gairaigo* bahasa Jepang pada umumnya adalah kata-kata yang berasal dari negara-negara Eropa, tidak termasuk *kango* yang terlebih dahulu dipakai di dalam bahasa Jepang sejak dahulu kala. Dalam penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa *gairaigo* merupakan kata yang berasal dari bahasa Asing lalu dijepangkan yang dilafalkan sesuai dengan lidah orang Jepang dan biasanya *gairaigo* ini ditulis menggunakan huruf *katakana*. Selain itu, Sudjianto dan Dahidi (2007) menerangkan ada empat hal kriteria *gairaigo* sebagai berikut:

- 1) Ketiadaan kata dari bahasa tertentu untuk mendeskripsikan sesuatu yang disebabkan oleh budaya

- 2) Nuansa makna yang terkandung pada suatu kata asing yang tidak dapat diwakili oleh padanan kata yang ada pada bahasa tertentu
- 3) Kata asing yang dijadikan *gairaigo* dianggap efektif dan efisien
- 4) Kata asing menurut rasa bahasa dipandang mempunyai nilai rasa yang baik dan harmonis.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Mahnun, 2012). Menurut Anitah (2008) dalam Suryani, dkk. (2018), mendefinisikan bahwa media secara umum merupakan perantara untuk menyampaikan suatu informasi yang berasal dari sumber informasi ke penerima. Informasi tersebut bisa berupa apa saja, seperti informasi dalam hal pendidikan, politik, maupun informasi atau biasa disebut dengan berita. Sedangkan, Aprinawati (2017) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan pembelajar/siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian media mengacu pada penggunaan alat yang berupa benda untuk membantu proses penyampaian pesan dan media juga salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar serta media juga dapat berperan untuk mengatasi kebosanan saat belajar.

Media pembelajaran memiliki cakupan yang begitu luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat pembelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Asyhar, 2011). Sedangkan menurut Latuheru dalam Iswara, Rosnelli (2015), media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Selain itu, Adam dan Syastra (2015), menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa/pembelajar. Jadi, media pembelajaran adalah materi atau kajian yang disampaikan/dialurkan melalui alat atau teknik (media) yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang membangun suatu kondisi dimana pembelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

2.2.2 Syarat Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa kriteria yang bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran adalah bagian dari system instruksional secara keseluruhan (Arsyad, 2016). Berikut beberapa kriteria atau syarat yang perlu diperhatikan dalam media pembelajaran.

a. Sesuai Dengan Tujuan

Dalam pembuatan media pembelajaran haruslah berdasarkan tujuan dibuatnya media tersebut dan media pembelajaran yang dibuat itu harus

mampu selaras menurut kemampuan dan kebutuhan pengguna dalam mendalami isi materi yang disajikan.

b. Praktis

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus memiliki nilai yang mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan belajar dan sesuatu yang simple namun secara penggunaan akan lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran yang mahal dan rumit dalam penggunaannya.

c. Mampu dan Terampil Menggunakan

Media yang dibuat oleh penulis harus dibuat sesimpel dan semudah mungkin, sehingga pengguna mampu menggunakan media tersebut dengan terampil.

d. Pengelompokan Sasaran

Pengguna dalam hal ini pembelajar bahasa Jepang terdiri dari banyak kelompok belajar yang berbeda. Diantara pengguna satu dengan lainnya tentu tidak akan sama. Maka dari itu dalam pemilihan media pembelajaran tidak bisa disama ratakan.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2016) mengklasifikasikan media menjadi empat kelompok, yaitu:

a. Media Hasil Teknologi Audio-Visual

Media hasil teknologi audio-visual adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan mesin-mesin

mekanis dan elektronik dalam menyajikan suatu informasi baik audio atau visual. Media hasil teknologi audio-visual meliputi televisi, video, proyektor film, dan lainnya.

b. Media Hasil Teknologi Cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual adalah pengembangan dan penggunaan dari banyaknya materi pengajaran yang lain. Teknologi cetak dapat menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku, modul, majalah, dan lain sebagainya.

c. Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Media hasil teknologi berbasis computer merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Jenis aplikasi teknologi berbasis computer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

d. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Media hasil gabungan merupakan media yang dibuat untuk menyampaikan materi dengan cara menggabungkan bentuk media komputer dan media cetak. Gabungan dari teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih dan baik. Teknologi ini meliputi *teleconference*, permainan video, dan lain sebagainya.

Pada zaman sekarang ini, kemajuan teknologi berkembang pesat dalam perangkat dan *gadget* seperti *smartphone* serta sebagian besar pembelajar pasti memiliki *gadget* berupa *smartphone* yang merupakan media efektif dalam menyampaikan suatu pesan/informasi. Selain itu, *smartphone* juga dimanfaatkan oleh beberapa pihak sebagai salah satu media pembelajaran sehingga jenis media pembelajaran bertambah dan beberapa pakar mengklasifikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *mobilephone* khususnya android masuk ke dalam kategori pembelajaran berbasis komputer. Maka dari itu, media pembelajaran *Gijutsugoi* termasuk kedalam jenis media hasil dari teknologi komputer.

2.3 Kosakata TIK Dalam Bahasa Jepang

Teknologi Informasi dan Komunikasi atau biasa disebut TIK atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Information and Communication Technology (ICT) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi (Misbaharuddin, 2014).

TIK ini mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi merupakan informasi yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke lainnya (Misbaharuddin, 2014). Beberapa jenis perangkat TIK yang sering kita temukan adalah komputer, laptop, printer, internet, radio,

televisi, handphone, dan lainnya. Dari beberapa jenis perangkat TIK tersebut tentunya akan ada penyebutan dalam bahasa Jepangnya, contohnya pada buku pembelajaran bahasa Jepang.

Salah satu buku bahasa Jepang yang di dalamnya berisi mengenai kosakata-kosakata TIK dalam bahasa Jepang yaitu buku “Bahasa Jepang Untuk Teknologi Informatika” oleh Tjhin Thian Shiang yang diterbitkan oleh Gakushudo pada tahun 2013. Buku ini berisi tentang cara membaca dan latihan menulis huruf *hiragana* dan *katakana* dengan metode gambar-gambar yang menarik agar lebih mudah diingat dan dipelajari. Dilengkapi juga dengan istilah-istilah IT, kosakata sederhana, dan pola kalimat dasar yang mudah dipahami oleh pelajar pemula. Selain itu, buku ini sangat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang, terutama pembelajar yang ingin mempelajari istilah IT dalam bahasa Jepang. Kosakata-kosakata TIK yang penulis ambil dari buku tersebut terlampir pada Lampiran 5.

2.4 Platform dan Software Pendukung Media Gijutsugoi

2.4.1 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi utama. Android juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang yang berkeinginan untuk menciptakan aplikasi buatan sendiri seperti aplikasi *Android Studio*. Android adalah sistem operasi yang paling banyak digunakan lebih dari satu miliar smartphone dan tablet, karena perangkat ini membuat hidup kita begitu manis,

maka setiap versi Android dinamai dari makanan penutup (*dessert*) (Putra, dkk. 2016).

2.4.2 Android Studio

Android Studio adalah IDE (Integrated Development Environment) resmi untuk sistem operasi Google Android, dibangun di atas perangkat lunak IntelliJ IDEA JetBrains (Verma, dkk. 2018). Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 Mei 2013 pada event Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, Android Studio menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android.

Android Studio sendiri dikembangkan berdasarkan IntelliJ IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai dengan ADT plugin (Android Development Tools). Pada *website* resmi Android Studio dengan alamat web (<https://developer.android.com/studio/intro>) bahwa Android Studio memiliki fitur sebagai berikut:

- a. Projek berbasis pada Gradle Build.
- b. Alat dan kerangka kerja pengujian yang luas.
- c. Refactory dan pembenahan bug yang cepat.
- d. Tools baru yang bernama “Lint” dikalim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibilitas aplikasi dengan cepat.
- e. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.
- f. Memiliki GUI aplikasi android lebih mudah.

- g. Didukung oleh Google Cloud Platform untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

2.4.3 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah program pengeditan gambar yang dapat membuka gambar yang ditangkap oleh pemindai atau kamera digital. Selain itu, kamu dapat membuat dokumen baru di Photoshop, termasuk vector file gambar berskala grafis- yang dapat diskalakan. Photoshop pada dasarnya digunakan untuk mengedit gambar dengan set lengkap *retouching*, lukisan, dan alat menggambar.

2.4.4 OJAD

Dalam website resmi *OJAD* (<http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/>) *Online Japanese Accent Dictionary* atau biasa disingkat *OJAD* adalah kamus aksen bahasa Jepang online yang dapat digunakan oleh pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang secara mandiri ataupun digunakan di lembaga kursus bahasa Jepang. Selain itu, *OJAD* juga dapat digunakan sebagai referensi untuk dialek asli Tokyo dari penutur asli Jepang. Penulis menggunakan *OJAD* sebagai alat pendukung dalam pembuatan media “*Gijutsugoi*”, dengan menggunakan *OJAD* penulis bisa mendapatkan suara penutur untuk setiap kosakata yang terdapat dalam media ini.