

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2002), media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

2.2. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

2.2.1. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016), ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut ini.

1. Media pembelajaran memiliki indera fisik yang saat ini dikenal sebagai perangkat keras, yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pembelajaran memiliki arti non fisik yang dikenal dengan istilah perangkat lunak, yaitu isi pesan yang terdapat pada perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada *visual* dan *audio*.

4. Media pembelajaran memiliki arti alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya *film*, *slide*, *video*, *OHP*), atau sendiri-sendiri (misalnya: modul, komputer, radio *tape/kaset*, *video recorder*).
7. Sikap, tindakan, organisasi, strategi, dan manajemen terkait dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan poin 2 dan 3 diatas, media pembelajan memiliki ciri-ciri sebagai perangkat lunak yang memiliki *visual* dan *audio*. Oleh karena itu, pembuatan *game Kanji Tabi* diharapkan memiliki unsur tersebut.

2.2.2. Tujuan Media pembelajaran

Tujuan dari media yang dimaksud adalah hasil yang ingin dicapai ketika kita menggunakan media pembelajaran. Salah satu tujuan media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2016), adalah sebagai berikut.

1. Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku, interpretasi materi yang disampaikan akan konsisten dan tidak ambigu.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa dapat terus fokus 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 diberikan 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 bisa berubah ke arah yang lebih positif, beban guru bisa sedikit berkurang dan mengurangi kemungkinan mengulang penjelasan berulang.

2.2.3. Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016), dalam pemilihan media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

1. Kemampuan mengakomodasikan 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 penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
5. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.

2.3. Multimedia

2.3.1. Pengertian Multimedia

Menurut Turban dkk (dalam Darma, Jarot S., dan Shenia A, 2009) Multimedia adalah kombinasi dari setidaknya dua media input atau output dari data, dimana media tersebut dapat berupa *audio*, animasi, *video*, teks, grafik, dan gambar. Menurut pernyataan di atas, multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari beberapa media yang digunakan untuk memberikan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya.

2.3.2. Pembelajaran Multimedia

Multimedia digunakan sebagai alat untuk membantu pembelajaran. Multimedia pembelajaran juga digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efek pembelajaran. Menurut Limbong dan Simarmata (2020) multimedia pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Multimedia presentasi pembelajaran

Multimedia presentasi pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas tetapi tidak untuk menggantikan peran guru secara keseluruhan. Contoh: *Microsoft Power Point*.

b. Multimedia pembelajaran mandiri

Multimedia belajar mandiri adalah perangkat lunak pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri tanpa perlu peran seorang guru. Contohnya: *Macromedia Authorware dan Adobe Flash*.

2.4. Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang berarti penerapan aplikasi penggunaan. Menurut Jogiyanto (dalam Ramzi, 2013), aplikasi adalah tempat untuk menyimpan sesuatu, data, masalah, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan atau mengimplementasikan hal atau masalah yang sudah ada sehingga berubah menjadi bentuk baru tanpa kehilangan nilai-nilai dasar data, masalah, dan pekerjaan itu sendiri.

2.5. Game

Game berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Salah satu fungsi game adalah sebagai penghilang stress atau kebosanan. Oleh karena itu game ini digunakan oleh hampir semua orang, dan hampir tidak tergantung pada usia pengguna. Anggara (dalam Rozi, 2010), mengemukakan bahwa *game* adalah suatu yang dimainkan dengan peraturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, biasanya bertujuan untuk *refreshing*.

2.5.1 RPG Game

Menurut Samuel Henry (2010) *Role Playing Game (RPG)* adalah salah satu *game* yang mengandung unsur *experience* atau *leveling* dalam *gameplay*-nya. Biasanya dalam *game* ini pembuat *game* memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia *game* tersebut, dan kadang kala dalam beberapa *game* bisa menentukan *ending* dari *game* tersebut.

2.5.2 Quiz Game

Dijelaskan dalam buku *Role Playing Game Maker* oleh Jasson (2009) tentang *Quiz Game*, *Game* jenis ini merupakan *game* dengan bentuk kuis. Contoh *Quiz Game* yang pernah beredar yaitu *game* kuis *Who Wants to Be Millionaire*. Menurut Kim Young (2018), metode pembuatan konten *game* kuis memungkinkan pembuat kuis untuk membuat, mendaftar, dan mempublikasikan set *game* kuis sehingga orang lain dapat menggunakan *game* kuis di unit set *game* kuis yang terdiri dari satu atau lebih langkah kuis dan *game* materi perkembangan. *Game* kuis digunakan sebagai sarana untuk mengenali kata kunci spesifik dengan tujuan pendidikan atau untuk menentukan kinerja pendidikan.

2.5.3 Game Edukasi

Menurut Whitton dalam Hermawan (2017) *game* edukasi dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang difasilitasi oleh penggunaan *game*. dan juga menurut Hermawan sendiri, hampir setiap gagasan yang menggabungkan *video game* dan pendidikan dapat dikatakan sebagai *game* edukasi.

2.6 Android

Android adalah platform perangkat lunak sumber terbuka untuk perangkat seluler. Menurut Hermawan (2011), *Android* merupakan *Mobile OS (Operating System)* yang tumbuh di tengah-tengah *OS* lain yang berkembang saat ini. *OS* lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi. Namun, *OS* yang ada berjalan dengan mengutamakan aplikasi inti yang dibangun secara internal tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, ada batasan aplikasi pihak ketiga untuk memperoleh data seluler

asli, komunikasi antar proses, serta batasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk *platform* mereka.

2.7 Pembelajaran Kanji

Kokugo Jiten (dalam Prasetiani dan Diner, 2014) disebutkan Huruf Kanji adalah *hyoo'i moji* yang awalnya dibuat di Cina. Huruf tersebut kemudian ditiru dan dijadikan huruf Jepang.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (dalam Prasetiani dan Diner, 2014) kanji memiliki karakteristik:

1. Memiliki *bushu* yaitu bagian radikal dalam kanji yang bisa digunakan sebagai dasar pengklasifikasi *Kanji*.
2. Memiliki *kakusuu*, yaitu jumlah garis atau guratan yang membentuk sebuah kanji. Kanji sederhana memiliki sedikit *kakusuu*, tetapi kanji kompleks memiliki banyak *kakusuu*.
3. Memiliki *hitsujun* atau urutan penulisan yang harus ditulis dengan benar.
4. Memiliki *yomikata* atau cara membaca. Ada dua cara membaca yaitu *onyomi* dan *kunyomi*. *Onyomi* adalah cara membaca kanji yang mengikuti pelafalan bahasa Mandarin, namun tidak sama persis dengan bunyi aslinya karena disesuaikan dengan pelafalan bahasa Jepang. Adapun arti yang sama dan bahasa Jepang sudah memiliki padanan kata dalam bahasa Jepang, yaitu dibaca dengan membaca bahasa Jepang aslinya (*kunyomi*).

2.7. Kesulitan Mempelajari Kanji

Menurut Nesbitt dan Muller (2016) pembelajaran kanji bagi siswa yang tidak menggunakan kanji sebagai bahasa di negaranya tidak hanya sulit tetapi juga

monoton karena biasanya proses pembelajaran dapat memakan waktu lama karena mereka tidak terbiasa membaca huruf asing. Menurut Khoiriyah (2014) kesulitan-kesulitan dalam mempelajari kanji yaitu:

1. Kanji yang harus diingat jumlahnya cukup banyak, dalam 常用漢字 (*Jouyou Kanji*) kanji yang digunakan sehari-hari berjumlah 1945 huruf.
2. Bilah dilihat sepintas, 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 baik *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 poin 1 dan 2 dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa kanji yang harus dipelajari siswa untuk dapat membaca kanji yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari cukup banyak untuk pembelajar bahasa Jepang dasar dan beberapa kanji yang, sekilas, terlihat sangat mirip atau mirip dalam bentuk tertulis. Oleh karena itu, Aplikasi *game Kanji Tabi* ini dibuat dengan harapan dapat mengatasi kedua poin tersebut dengan melatih kemampuan pengguna dalam membaca kanji.

2.8. Tes Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kanji

Menurut Muneo (dalam Setiana, 2014), mengemukakan bahwa *testing* bahasa bermanfaat untuk mengukur kemampuan pembelajar bahas Jepang dalam:

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

Berdasarkan poin 1 dan 2 dari pernyataan di atas, Aplikasi *Game Kanji Tabi* dibuat dengan harapan dapat menjadi alat evaluasi pembelajaran kanji yang disajikan dalam bentuk permainan agar pengguna tidak cepat bosan saat mengevaluasi kanji.