

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media diperlukan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa untuk membantu metode pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang berupa fisik dan non fisik yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa secara utuh serta menarik siswa untuk belajar lebih banyak (Puspitarini, 2019). Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh para siswa pada masa ini adalah media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya adalah multimedia yang dapat membangun suatu kertertarikan dan minat siswa terhadap belajar (Simarmata, Sibarani, dan Silalahi, 2019)

Cahdriyana & Richardo (2016) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer yang baik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.
2. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
3. Penjelasan materi sesuai dengan kemampuan berpikir pengguna. Jika pengguna tidak memahami terminologi atau istilah yang digunakan dalam media pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif.

4. Alur pembelajaran jelas. Pengguna dapat mengikuti alur pembelajaran yang baik dengan memberikan urutan penguasaan materi yang benar.
5. Petunjuk penggunaan jelas.
6. Menyajikan kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik.
7. Dapat membangkitkan motivasi belajar pengguna.
8. Evaluasi yang disertai dengan hasil.
9. Memiliki *intro* atau menu pembuka yang menarik.
10. Gambar, animasi, teks, warna, dan audio tersaji dengan harmonis dan proporsional.
11. Interaktif, sehingga dapat mengurangi rasa jenuh dalam belajar.
12. Navigasi yang mudah.
13. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pengguna.

Media pembelajaran yang dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi alat pendukung yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sanaky (2009) menyatakan bahwa bahwa manfaat media pembelajaran antara lain membuat proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

2.2 Multimedia

Menurut Mayer (2014), multimedia adalah cara penyajian materi atau objek dalam bentuk teks (tertulis dan lisan) dan gambar (ilustrasi, grafik, diagram, peta, gambar serta animasi dan video). Selain itu, Malik & Agarwal (2012) menyatakan bahwa multimedia menyediakan teknologi berbasis lingkungan belajar konstruktivis di mana siswa dapat memecahkan masalah menggunakan eksplorasi diri, kolaborasi, dan partisipasi aktif. Simulasi, model, dan materi pembelajaran yang kaya akan media seperti animasi, video, dan audio yang terintegrasi secara terstruktur, dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi baru.

Daryanto (2013) mengemukakan bahwa multimedia dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah multimedia yang tidak dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga hanya bersifat satu arah, contohnya adalah televisi atau video. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dapat dioperasikan dan dikontrol oleh pengguna sehingga bersifat interaktif.

Tujuh prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2002) telah banyak diacu dalam merancang materi pembelajaran multimedia. Ketujuh prinsip tersebut adalah:

1. *Generative Learning*, yaitu peserta didik belajar dengan lebih baik dengan teks dan gambar daripada hanya menggunakan teks saja.
2. *Spatial Contiguity*, yaitu peserta didik akan belajar dengan lebih baik ketika teks dan gambar yang sesuai disajikan dekat satu sama lain daripada berjauhan di halaman atau layar.

3. *Temporal Contiguity*, yaitu peserta didik akan belajar dengan lebih baik ketika bagian yang sesuai dari narasi dan animasi disajikan pada waktu yang bersamaan atau setelahnya.
4. *Coherence*, yaitu teks, gambar, audio, animasi, dan video yang tidak relevan tidak perlu digunakan. Sebaiknya, gunakan media sesuai kebutuhan tanpa berlebihan.
5. *Modality*, peserta didik lebih baik belajar dengan animasi dan narasi daripada dengan animasi dan teks.
6. *Redundancy*, yaitu peserta didik belajar lebih baik melalui animasi dan narasi daripada menggunakan animasi, narasi, dan teks di layar.
7. *Personalization*, yaitu peserta didik belajar dengan lebih baik dari multimedia ketika teks disampaikan melalui gaya bahasa percakapan atau komunikatif dibandingkan dengan gaya bahasa formal.

Namun menurut penelitian yang dilakukan oleh Ayub, Thalib, dkk (2018), prinsip *Redudancy* dan *Personalization* tidak dapat diterapkan dalam multimedia pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajar bahasa Jepang akan belajar lebih baik dalam hal pemahaman jika membaca informasi yang disampaikan dalam teks karena merupakan pembelajaran bahasa asing. Hal tersebut bertentangan dengan prinsip *Redudancy*. Prinsip *Personalization* juga tidak boleh diterapkan dalam pembelajaran multimedia bahasa Jepang kecuali jika dapat memberikan instruksi yang jelas dan bagi peserta didik untuk diikuti dan dipelajari, karena gaya bahasa formal dalam bahasa Jepang tidak akan memperumit teks dan lebih mudah dimengerti oleh pembelajar bahasa Jepang dasar.

Hamdani (2011) menyatakan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, seperti menggabungkan audio dengan visual.
2. Interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk dapat mengakomodasi respon dari pengguna.
3. Bersifat mandiri, dengan pengertian bahwa pengguna bisa menggunakannya tanpa perlu bimbingan orang lain karena isi yang lengkap dan cara penggunaan yang mudah.

Radvansky (dalam Sujarwo & Oktaviana, 2017), menyatakan bahwa warna merupakan bagian penting untuk meningkatkan kinerja memori. Pembuatan multimedia harus memperhatikan warna karena warna mampu menarik perhatian yang lebih tinggi dari bentuk (Sujarwo & Oktaviana, 2017). Jenis tulisan yang digunakan pada multimedia harus mudah dibaca pada layar. Menurut Možina (dalam Franken 2020), jenis huruf *sans-serif* seperti *Verdana* lebih mudah dibaca pada layar karena memiliki bentuk huruf yang lebih lebar daripada *serif* dan garis yang tebal. Lin (2003) juga menyatakan bahwa efek kemudahan dalam membaca teks dipengaruhi oleh perbedaan kontras warna latar dan teks. Semakin tinggi perbedaan kontras warna, maka semakin mudah untuk dibaca. Hasil penelitian Franken (2015) menunjukkan bahwa kecepatan membaca meningkat ketika latar belakang tidak sepenuhnya putih. Mannopo (2021) menyatakan bahwa warna tampilan pada multimedia lebih baik menggunakan warna yang tidak mencolok seperti hijau atau biru agar mata tidak cepat lelah saat melihatnya.

2.3 *Game* Edukasi

Aziz (2019) menyatakan bahwa sebagian besar siswa suka bermain *game* dan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam melakukan berbagai aktivitas untuk menyelesaikan permainan. Hal tersebut membuat *game* edukasi telah menjadi populer di dunia pendidikan dalam beberapa tahun terakhir dan digemari siswa (Yu, Gao & Wang, 2021). *Game* edukasi termasuk dalam multimedia pembelajaran dengan bentuk permainan. Handriyatini (2014) mengatakan bahwa *game* edukasi ialah permainan yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah. Jadi, *game* edukasi adalah sebuah media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, namun berupa permainan, yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran, merangsang daya pikir, dan meningkatkan konsentrasi, karena medianya yang unik dan menarik serta kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif.

Menurut Frutuoso S. (2019), metode pembuatan *game* edukasi harus membedakan antara mekanisme yang digunakan sebagai mekanisme pembelajaran dan yang hanya terkait dengan *gameplay* untuk membuat *game* tetap menyenangkan, misalnya penambahan *minigame* sebagai lapisan tambahan dari penjelasan materi. Mekanisme hiburan dan pembelajaran harus seimbang di dalam *game* edukasi. Plass (1998) juga berpendapat bahwa desain tampilan dari suatu perangkat lunak seperti *game* edukasi untuk pembelajar bahasa harus memiliki kegiatan yang mendukung proses kognitif yang diperlukan.

Tingkat interaktivitas suatu media pembelajaran menunjukkan seberapa aktif pengguna dalam berinteraksi dengan program tersebut (Surjono, 2017). Semakin

banyak interaksi pengguna dengan program, maka pengalaman belajar yang didapatkan juga semakin aktif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Wang (2018) mengatakan bahwa multimedia, termasuk *game* edukasi, harus menyediakan objek pembelajaran visual serta penjelasan lisan maupun verbal sehingga lebih menimbulkan motivasi belajar dan lebih efektif bagi siswa dengan berbagai gaya belajarnya. Pada *game* edukasi bahasa Jepang, penjelasan lisan atau audio perlu ditambahkan. Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Okuyama (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan rekaman audio lebih membantu pembelajar tingkat dasar dalam mengenali kosakata dibandingkan menggunakan *romaji* atau huruf latin.

Suprapti (2019) mengatakan bahwa *game* edukasi kosakata bahasa Jepang harus mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa. *Game* edukasi juga harus menyediakan bahan ajar yang lengkap dan sesuai dengan kurikulum. Dengan ini, media *game* edukasi yang dibuat menjadi efektif.

Yu (2021) menyatakan bahwa *game* edukasi yang berbasis *Android* dapat mengurangi keterbatasan waktu dan tempat karena dapat diakses pada perangkat *portable* seperti *smartphone*. *Game* edukasi tersebut dapat memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mengendalikan waktu belajarnya karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

2.4 Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Dalam mempelajari sebuah bahasa asing, mengingat atau menghafal kosakata sangatlah penting. Kemampuan untuk mengingat dan menguasai kosakata dalam bahasa asing akan berpengaruh besar pada proses pembelajaran bahasa tersebut. Karena itu menghafal dan menguasai penggunaan kosakata adalah kunci untuk mempermudah proses pembelajaran bahasa asing.

Alqahtani (2015) mengatakan bahwa metode pengajaran kosakata yang baik dapat menggunakan ilustrasi dan gambar, permainan lawan kata, ekspresi dan gerakan tubuh, menebak konteks, dan sebagainya. Metode yang harus diupayakan oleh pengajar dalam pembelajaran kosakata sebaiknya bisa memberikan kesempatan pada pembelajar untuk dapat bertemu dengan kosakata yang telah dipelajari dalam berbagai konteks agar mengerti makna kosakata dan penggunaannya. Selain itu, pembelajaran kosakata juga perlu memperhatikan preferensi mengenai kosakata apa saja yang ingin dipelajari oleh pembelajar (Lee & Kwon, 2014), sehingga pengembangan media pembelajaran kosakata juga harus sesuai dengan preferensi siswa dan gaya belajarnya agar pembelajaran kosakata bahasa Jepang menjadi efektif.

Dalam pembelajaran kosakata, metode yang paling sering digunakan adalah metode *grammar-translation*, yaitu metode dimana siswa mempelajari aturan tata bahasa, lalu menerapkan aturan tersebut untuk menerjemahkan kalimat antara bahasa target dan bahasa ibu. Kosakata dalam bahasa ibu diubah kedalam bahasa target dengan diberi makna langsung. Kharismawati (2021) menyatakan bahwa metode *grammar-translation* konvensional merupakan salah satu metode yang

paling cepat untuk mempelajari kosakata, namun karena kurangnya konteks dalam metode ini, mengakibatkan pemahaman makna kata yang sangat terbatas.

Metode pembelajaran kosakata menggunakan gambar lebih efektif dari metode konvensional. Gambar yang disajikan membantu pembelajar untuk dapat menerjemahkan kosakata bahasa target menjadi lebih beragam, sesuai interpretasi pembelajar terhadap gambar tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Shoimin (2014), yaitu gambar dapat digunakan untuk memperjelas pengertian. Model pembelajaran kosakata ini membuat perhatian pembelajar fokus pada pelajaran karena gambar yang menarik dapat memacu motivasi belajar siswa. (Sudarsana, 2018). Pembelajar juga dapat mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya melalui gambar, namun mencari gambar yang sesuai dengan kosakata tidaklah mudah dan penyediaan gambar yang tidak tepat dapat menyebabkan kesalahan interpretasi.

Metode memahami kosakata melalui konteks memiliki keunggulan dibanding dengan kedua metode sebelumnya karena pembelajar dapat memahami kosakata dalam dimensi yang luas berdasarkan konteks. Kalimat yang utuh juga menyediakan informasi secara morfologis, semantik, dan sintaksis sehingga dapat merangsang informasi yang telah dimiliki oleh pembelajar untuk dapat menebak arti dari suatu kosakata. Hal tersebut membuat metode ini banyak disarankan dalam mempelajari kosakata (Alqahtani, 2015). Kekurangan dari metode ini adalah pembelajar harus memiliki pengetahuan tata bahasa yang memadai. Berdasarkan uraian di atas, sebaiknya ketiga metode ini diintegrasikan agar menghasilkan metode pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang efektif.

2.5 Construct 2

Construct 2 adalah salah satu *software* untuk merancang permainan berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk *game* 2D dan dikembangkan oleh Scirra. Perintah yang digunakan untuk sistem diatur dalam *Event Sheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action* sehingga *Construct 2* tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus dan cocok untuk pemula karena pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemrograman yang rumit (Ridoi, 2018). *Construct 2* dikenal karena kemudahannya dalam memberi perintah pemrograman dan pengaturan objek yang mudah dengan *drag-and-drop*.

Construct 2 dapat membuat media pembelajaran 2D dengan gambar, suara, animasi, video sehingga interaktif (Agung, 2019). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Priyanto (2009) berpendapat bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *Construct 2* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena interaktif dan dapat diakses pada berbagai perangkat.

Ridoi (2018) juga menyatakan bahwa *game* yang dibuat menggunakan *Construct 2* dapat dipublikasikan dengan pilihan *platform* yang luas hanya dengan satu *project*, misalnya berbasis web, desktop PC, atau dapat mengekspor *game* ke iOS dan Android dengan dukungan *software PhoneGap* atau *Android Studio*.