

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Menurut Djamarah (2010) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Gerlach dan Ely dalam Haling (2007) juga mengemukakan bahwa media dalam arti luas ialah orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pembelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini pembelajar, buku dan lingkungan sekolah termasuk kedalam media. Sedangkan dalam arti sempitnya ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang dipergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal, setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu cara alternatif yang bisa digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Dengan menggunakan media, seorang pengajar diharapkan dapat lebih mudah menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran secara baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar.

2.1.1 Syarat Media Pembelajaran

Menurut Riyana (2007) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1) Tipe Materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat desain yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

2) Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20 – 40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2 - 3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15 - 20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, dan format gabungan.

4) Ketentuan Teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing*, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis, misalnya:

- a) Pengambilan gambar dengan teknik *zoom* atau *extreme close up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- b) Teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau memfokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (*blur*) objek yang lainnya.
- c) Pengaturan properti yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengaburkan objek.

d) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampaui diulang-ulang secara berlebihan.

5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Beberapa ketentuan tentang musik dan *sound effect* yaitu:

- a) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- b) Musik yang digunakan sebagai background sebaiknya musik instrumen.
- c) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa.

2.1.2 Multimedia

Menurut Vaughan (2011), multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video (Rusman, 2011).

Sedangkan menurut Istiyanto (2011), multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Pembelajaran berbantuan multimedia dapat diartikan sebagai *software* multimedia yang digunakan

dalam proses pembelajaran, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga terjadi proses belajar yang sesuai tujuan dan terkendali.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media yang menggunakan kombinasi dari berbagai unsur, yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video.

2.1.3 Animasi

Firmansyah (2013) mengemukakan bahwa animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna atau spesial efek. Sedangkan Silitonga (2015) berpendapat bahwa animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

Dari kesimpulan diatas animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut yang dapat bergerak dengan objek berupa gambar-gambar menarik dan tulisan.

2.2 Pembelajaran Kanji

2.2.1 Kanji

Menurut Sutedi (2008) kanji adalah huruf yang merupakan lambang, ada yang berdiri sendiri dan ada juga yang harus bergabung dengan kanji lainnya, atau diikuti dengan huruf hiragana ketika digunakan untuk menunjukkan suatu kata.

Cara baca kanji ada dua cara, yaitu cara baca secara on dan cara baca secara kun. On adalah pembacaan yang pengucapannya hampir sama dengan bahasa China pada waktu diperkenalkannya kanji ke dalam bahasa Jepang. Sedangkan kun adalah pembacaan dengan menetapkan bahasa Jepang sebagai cara membaca kanji untuk menyepakati pengertian-pengertian khas (Moriyama, 2008).

Menurut Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004), terdapat sekitar 50.000 aksara kanji yang ada. Tetapi tidak semua kanji dapat dipelajari dengan mudah karena terdapat banyak sekali kanji yang ada di dalam bahasa Jepang tersebut.

2.2.2.1 Pembelajaran Kanji

Menurut Mathias dan Habein (2000), mempelajari huruf kanji berarti mempelajari bentuk, arti dan cara baca dari sebuah kanji. Kanji selalu diajarkan dalam kalimat tanpa keluar dari konteksnya. Mempelajari kanji juga meliputi analisa tarikan dalam huruf kanji atau metode derivasi untuk kanji yang lebih bersifat huruf gambar (Matsuda, 2000). Metode yang paling umum untuk

mengajarkan kanji adalah dengan cara menulis kanji yang sama berulang kali, disusul dengan banyak membaca kanji tersebut (Gamage, 2003).

Okita dalam Gamage (2003) menyatakan bahwa cara mempelajari kanji berbeda-beda sesuai dengan tingkatan dari pembelajar Bahasa. Pembelajar tingkat lanjut lebih menyukai cara belajar kanji dengan menggunakan kamus atau memahami kanji tersebut tanpa menerjemahkannya ke dalam bahasa asal pembelajar. Pembelajar tingkat menengah lebih memilih cara mengingat tempat dimana kanji tersebut diajarkan untuk mempelajari kanji. Pembelajar tingkat awal lebih suka menggunakan *flash card* dan sejenisnya untuk mempelajari kanji dibandingkan dengan pembelajar tingkat lainnya.

2.2.2.2 Kesulitan Pembelajaran Kanji

Kanji merupakan salah satu materi pengajaran dalam bahasa Jepang yang menimbulkan kesulitan bagi para pembelajar bahasa Jepang. Joyce (2005) menyatakan bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa di dunia yang mempunyai sistem penulisan huruf yang sangat rumit. Tamamura (2001) juga mengungkapkan bahwa kesulitan dalam mempelajari *kanji* tidak hanya karena jumlahnya yang sangat banyak, tetapi juga karena banyak sekali aturan-aturan untuk dapat menguasai *kanji*, seperti aturan penulisan, cara baca *kanji* yang lebih dari satu dan lain sebagainya. Hal ini menjadi sebuah hambatan terutama bagi pembelajar bahasa Jepang yang berasal dari negara yang tidak mengenal budaya kanji seperti Indonesia. Ini terjadi karena adanya perbedaan cara menulis dan cara baca yang ada pada materi Kanji bahasa Jepang (Dahidi, 2004).

Bagi pembelajar bahasa Jepang yang baru mempelajari bahasa Jepang pada saat kuliah, dikarenakan pada umumnya perkuliahan dimulai pada bulan September, waktu yang ada untuk menguasai materi kanji N5 hanya beberapa bulan saja sampai pada pelaksanaan ujian *Nihongo Nouryoku Shiken*. *Nihongo Nouryoku Shiken* atau dikenal juga dengan JLPT merupakan ujian bahasa Jepang yang diselenggarakan oleh Kedubes Jepang dan bekerja sama dengan *Japan Foundation*. Ujian ini bertujuan untuk menguji kemampuan berbahasa Jepang dari orang asing yang mempelajari bahasa Jepang. JLPT ini terdiri dari 5 level yang disebut dengan N1 sampai dengan N5. Dalam JLPT sendiri, *level* yang semakin sedikit (N1) merupakan level yang tersulit dan level N5 merupakan level yang dituju untuk pemula dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, ketentuannya N5 sampai N4 adalah ujian yang ditujukan untuk pemula atau *beginner*, N3 adalah untuk *intermediate* atau level menengah, serta N2 dan N1 yang ditujukan untuk level *upper* atau atas. Level N5 diharuskan untuk menguasai 100 kanji, N4 diharuskan untuk menguasai 300 kanji, N3 yang merupakan level menengah dan juga jembatan antara N4 dan N2 harus menguasai setidaknya 650 kanji, N2 yang sudah termasuk level tinggi harus menguasai 1000 kanji, sementara pada tingkat tertinggi yaitu N1 diharuskan untuk menguasai 2000 kanji.

Dengan terbatasnya waktu yang dimiliki sampai ujian *Nihongo Nouryoku Shiken*, dibutuhkan metode pembelajaran dan latihan khusus agar seluruh materi kanji yang diujikan dapat dikuasai dan dipahami dalam waktu singkat. Selain itu, pembelajaran materi mengenai kanji yang dilaksanakan di

perkuliahan, sering kali tidak terfokus pada penguasaan materi-materi kanji yang akan diujikan pada *Nihongo Nouryoku Shiken*, sehingga tidak sedikit para pembelajar yang mendapatkan skor ujian kanji N5 yang kurang memuaskan atau bahkan bisa dikategorikan tidak lulus.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model, metode, teknik dan media pembelajaran yang lebih variatif dan lebih efektif dari metode pembelajaran konvensional yang dilakukan di dalam kelas. Karena pada dasarnya proses belajar akan menjadi lebih mudah untuk dilakukan jika menggunakan media pembelajaran yang tepat dan tidak asing bagi pembelajar (Haristiani, 2017).