

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Ditinjau dari segi bahasa, media pembelajaran menurut Surayya (2014) adalah sebuah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan suatu pembelajaran yang telah direncanakan. Sementara ditinjau secara istilah menurut Heinich, dan kawan kawan (1982) dalam Arsyad (2013) mengemukakan istilah media merupakan perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai sebuah perantara. Media berfungsi untuk menghubungkan sesuatu informasi dari satu pihak ke pihak lainnya.

Sementara dalam dunia pendidikan itu sendiri kata 'media' disebut dengan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2013) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan definisi atau pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang biasanya digunakan untuk proses belajar

mengajar dengan menyampaikan pesan, gagasan atau ide yang berupa materi pembelajaran kepada siswa oleh guru.

2.2 Multimedia

Multimedia merupakan komputer untuk menyajikan atau menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan tautan (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Menurut Wati (2016) multimedia merupakan perpaduan dari berbagai informasi yang ada seperti gambar, foto, animasi, audio, teks, dan grafik yang dapat memperjelas tujuan yang hendak kita sampaikan. Dalam dunia pendidikan multimedia memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dalam pembelajaran multimedia ini sangat erat kaitannya untuk dapat membangun minat siswa agar tidak jenuh dengan belajar secara konvensional. Darmawan (2014) Proses pembelajaran bisa menghidupkan motivasi siswa dalam belajar untuk lebih aktif karena ketertarikannya pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan berupa teks, gambar, video, *sound* dan animasi.

Berdasarkan definisi dan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan alat yang penting untuk membantu proses pembelajaran agar meningkatkan proses belajar siswa khususnya dalam Bahasa Jepang.

2.3 Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

2.3.1 Pembelajaran

Wicaksono dan Ahmad (2015) menjelaskan bahwa suatu pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Susilana dan Riyana (2009) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator atau yang memfasilitasi. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses melibatkan suatu individu dalam memperoleh ilmu untuk diterapkan ke dalam kehidupan agar menjadi lebih baik lagi.

2.3.2 Kosa Kata Bahasa Jepang

Kosakata dalam Bahasa Jepang disebut dengan *Goi* adalah salah satu aspek dari kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk menunjang kelancaran berkomunikasi atau berbicara dengan Bahasa Jepang, baik secara lisan maupun secara tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2004). Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah suatu komponen

bahasa yang tersusun seperti kamus dan memiliki makna yang merupakan kekayaan yang dimiliki suatu bahasa. Dalam hal ini adalah Bahasa Jepang.

2.3.3 Jenis Kosakata Bahasa Jepang

Sudjianto dan Dahidi (2004) didalam bukunya juga mengemukakan bahwa kosakata Bahasa Jepang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa poin yaitu (1) berdasarkan karakteristik gramatikalnya; (2) berdasarkan penuturnya; (3) berdasarkan pekerjaan; (4) berdasarkan perbedaan zaman dan (5) berdasarkan asal-usulnya.

Berdasarkan penuturnya, *goi* dibedakan lagi menjadi beberapa faktor seperti faktor usia, jenis kelamin dan sebagainya. Di dalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termasuk pada *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja), *roojingo* (bahasa orang tua), *joseigo* atau *onna kotoba* (ragam bahasa wanita), *danseigo* atau *otoko kotoba* (ragam bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa), dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi 2004). Contoh: *dayone*, *peko-peko*, *kashira*.

2.4 Media Interaktif

Media interaktif menurut Ansyar (2012) adalah alat atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Menurut Sadiman (2009) media disebut juga alat

peraga yang membantu proses memperagakan sesuatu. Sehingga dari pengertian media diatas dapat dikatakan bahwa media sebagai penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi, penerimaan informasi tersebut akan dipahami jika penerima dan sumber berada dalam wilayah pengalaman dan pengetahuan yang sama. Pesan yang ada dalam suatu media dapat dipahami oleh penerimanya.

Dari penjelasan tersebut, kehadiran media pembelajaran interaktif disekolah saat ini merupakan hal yang bermanfaat untuk proses pembelajaran. Pendapat tentang efektivitas penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran dikelas juga dikemukakan oleh Dwiyono (2009) “Efektifitas pembelajaran terjadi karena siswa dapat melihat berbagai bentuk data baik gambar, teks, suara, gerakan maupun demonstrasi mengenai tata cara untuk penerapan tune-up, sehingga memungkinkan siswa menguasai materi pelajaran lebih banyak”.

Menurut Arsyad (2016) karakteristik media interaktif adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan mengakomodasi stimulus yang tepat seperti visual dan audio
2. Bisa mengakomodasi respon siswa yang tepat (audio, tertulis, atau kegiatan fisik)
3. Kemampuan mengakomodasi umpan balik dari siswa
4. Tingkat kesenangan dan keefektifan biaya

2.5 Game Riddle

Riddle (Teka-teki) cenderung diartikan sebagai suatu peristiwa yang belum ditemukan titik terang. Pada kebanyakan media masih menggunakan kata ini dalam mengungkapkan sebuah masalah yang misterius atau belum ditemukannya jawaban yang bisa dibuktikan kebenarannya.

Pierce (2017) menguraikan beberapa fitur dari permainan teka-teki sebagai berikut; 1) teka-teki menggunakan rumus pengantar untuk menarik perhatian dengan menempatkan kata-kata diawal untuk menarik perhatian siswa seperti menantang pembaca; 2) mereka menghadirkan unsur-unsur pemandu yang membangkitkan imajinasi siswa sampai mereka menemukan solusinya. Ketika petunjuk disajikan dengan cara yang membingungkan, siswa perlu mengasosiasikan, menghafal, membandingkan dan merumuskan pengetahuan mereka untuk menemukan jawaban yang benar; 3) teka-teki digunakan untuk menghibur dengan membangun teka-teki kata-kata sampai siswa mencapai makna teka-teki.

Ada beberapa keuntungan menggunakan permainan teka-teki dalam proses belajar mengajar karena memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang khususnya kosakata karena akan terasa menyenangkan tentunya jika belajar dibarengi dengan bermain, dan yang selanjutnya adalah melatih sistem motoric otak siswa sehingga lebih mudah menghafal kosakata yang diberikan.

Namun, tidak terkecuali bahwa permainan teka-teki tidak memiliki kelemahan. Sabiqoh (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa permainan teka-teki memiliki kelemahan yaitu permainan teka-teki membutuhkan banyak waktu untuk mempersiapkannya. Tetapi permainan teka teki sebagai proses pembelajaran sangat bisa memberikan perubahan didalam proses belajar mengajar.

