

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pada perkembangan zaman sekarang yang modern ini media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran secara baik, karena sekarang proses pembelajaran secara konvensional sudah sangat membosankan bagi pelajar. Sekarang ini banyak media pembelajaran yang dapat di temukan contoh nya adalah melalui audio visual, animasi bergambar dan lain sebagainya yang membuat semangat belajar semakin meningkat dan membuat minat siswa semakin meningkat. Menurut Newby (2006) media pembelajaran merupakan sebuah saluran dari komunikasi yang membawa sebuah pesan dengan tujuan yang berkaitan dengan suatu pembelajaran yang dapat berupa cara atau alat lain yang dengannya informasi dapat di sampaikan atau dialami siswa. Sedangkan menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dari pendapat di atas dapat kita tarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran itu sebuah perangkat keras maupun lunak dimana didalamnya terdapat sesuatu pesan atau materi yang dapat disampaikan dari pembuat kepada

penerima sehingga memudahkan dalam proses mengajar dan memiliki fungsi yang dapat membantu dalam pembelajaran khususnya kanji

Karakteristik Media Pembelajaran menurut Lentz dalam (Arsyad, 2016) adalah sebagai berikut :

1. Dapat menarik Perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang ditampilkan.
2. Dapat menggugah sikap serta emosi dari peserta didik sehingga dapat menikmati pembelajaran.
3. Dapat membantu memperlancar pencapaian tujuan untuk mmengingat suatu pesan atau informasi yang terkandung
4. Dapat mengakomodasi peserta didik yang susah memahami isi dari suatu pembelajaran.

2.2 Pembelajaran Kanji

2.2.1 Kanji

Kanji secara harfiah merupakan aksara Cina yang biasa digunakan dalam bahasa Jepang. Yang dipinjam untuk membedakan beberapa makna dari hiragana atau katakanaan itu sendiri karena pada waktu itu banyak orang tiongkok yang datang ke jepang. Karena pada saat itu belum jepang sendiri belum memiliki hurufnya sendiri, karena itulah mereka memakai huruf dari tiongkok cina itu mereka gunakan. Menurut Sutedi (2008) kanji merupakan suatu huruf yang disebut 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. Menurut Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004), terdapat kira-kira 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 Cara Belajar Kanji

Kanji merupakan salah satu aksara dalam bahasa Jepang yang sulit untuk dipahami dan kita harus mengetahui beberapa aspek dasar seperti cara membaca kanji, menulis, mengartikan kanji yang kita tulis. Di dalam proses belajar kanji ada beberapa. Menulis beberapa kanji dari benda sehari-hari yang biasa kita temui dan belajar melalui media seperti smartphone dan yang lainnya. Dalam penelitian yang dilakukan Sari, dkk (2018) jawaban dari masalah yang diangkat dan hasil penelitian penulis mengambil kesimpulan yaitu penerapan permainan puzzle kanji pada pembelajaran kanji mahasiswa. . Bisa dibuktikan bahwa pembelajaran kanji melalui media pembelajaran sangat efektif untuk dilakukan.

2.2.3 Strategi Belajar Kanji

Oxford (1990) mengemukakan bahwa untuk mengembangkan suatu kompetensi komunikasi, pembelajar menggunakan berbagai strategi pembelajaran bahasa yang ada dan dapat dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu *direct strategies* dan *indirect strategies*.

Dalam pendidikan bahasa Jepang khususnya untuk orang asing, dikatakan bahwa dengan menguasai 2000 huruf kanji, pembelajar dapat berkomunikasi serta

membaca surat kabar berbahasa Jepang atau dapat disejajarkan/disetarakan dengan masyarakat umum di Jepang (Khoiriyah, 2014).

Bourke (2006) mengadatasi 62 rincian strategi pembelajaran bahasa (Strategy Inventory for Language Learning) tersebut di atas untuk menyusun beberapa rincian strategi pembelajaran kanji atau Strategy Inventory for Learning Kanji (SILK) yang digunakan untuk mencari strategi untuk dapat menguasai huruf Kanji yang efektif bagi pembelajar bahasa Jepang non kanji.

Berdasarkan dari pernyataan berikut strategi kanji dapat menggunakan media pembelajaran apapun baik secara konvensional atau dengan menggunakan media yang terpenting dapat memahami dan mengingat setiap kanji yang kita pelajari .

2.3 Pengertian Game

Menurut Nilwan (2008) dalam bukunya “Pemrograman Animasi dan Game Profesional”, game merupakan sebuah permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami beberapa pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

Menurut Salen and Zimmerman (2003), Sebuah permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa game merupakan permainan dengan menggunakan animasi dimana kita dapat memainkan animasi tersebut secara bebas. Dan game itu sendiri ada yang bisa mengasah otak untuk proses pembelajaran karena metode menggunakan game banyak digemari

2.4 Pengertian Puzzle

Menurut Hamalik (1980), gambar merupakan sesuatu hal yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan dari perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media puzzle adalah media gambar yang masuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, puzzle adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah maupun di dunia perkuliahan. Sehingga dapat membantu pembelajaran agar lebih menarik dan juga lebih membantu pelajar dalam mengembangkan kreativitas belajar nya melalui puzzle game ini.

2.5 Media Interaktif

Menurut Djamarah (1997) dalam proses belajar mengajar kehadiran media interaktif memiliki arti yang signifikan. Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat merepresentasikan apa yang belum disampaikan oleh guru melalui kata atau kalimat tertentu. Kelimpahan materi pun bisa dikonkretkan dengan

hadirnya media. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi dibandingkan tanpa bantuan media.

Media pembelajaran interaktif memiliki banyak keunggulan seperti menyajikan informasi berupa teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Sadiman (2011) menyatakan bahwa ada 4 (empat) manfaat pengajaran media interaktif, yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya, (3) dapat mengatasi sifat pasif siswa, dan (4) memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran”.

Adapun Karakteristik Media Pembelajarann Interaktif Menurut Daryanto (2015) sebagai Berikut :

1. Memiliki beberapa jenis media dann tidak hanya satu seperti contoh nya menggabungkan beberapa audio dan visual yang ada.
2. Bersifat Interaktif dimana media tersebut harus dapan menarik perhatian orang atau siswa yang ingin belajar media pembelajaran tersebut.
3. Memiliki fungsi untuk memberikan kemudahan dan kelengkapan kepada orang yang sedang menggunakan media pembelajaran tersebut.