

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Kanji

Menurut Setiawati (2018) keberhasilan mahasiswa mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran erat kaitannya dengan model, metode atau strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Menurut Setiana & Maysarah (2019), bahasa yang menarik dan sopan memiliki peran yang sangat penting untuk menarik perhatian. Menjadi seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan berbahasa yang baik sehingga siswa dapat menerima materi yang diberikan.

Pada pembelajaran bahasa jepang, kanji merupakan huruf yang penting terutama dalam wacana tulis. Huruf kanji menurut Sudjianto dan Dahidi (2009) memiliki karakteristik yaitu memiliku *bushu*, atau kan yang menjadi dasar pengklasifikasia kanji. Lalu, kanji memiliki *kakusuu*, atau jumlah coretan yang membentuk kanji. Selain itu, kanji memiliki *hitsujun* atau urutan coretan yang harus ditulis sesuai kaidah dan kanji memiliki *yomikata* atau cara baca.

Setiawati (2018) menjelaskan bahwa hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya model pembelajaran yang digunakan dosen, kemampuan nalar mahasiswa, gaya belajar, sikap di kelas, latihan atau tugas-tugas yang diberikan, materi pembelajaran, soal tes, dan sebagainya. Maka dari itu, dalam mempelajari kanji harus dengan ketekunan, keseriusan dan latihan secara rutin dan sebanyak mungkin.

2.1.1 Kesulitan Belajar Kanji

Bagi pembelajar bahasa Jepang, huruf kanji merupakan salah satu bagian tersulit untuk dipelajari. Setiap huruf kanji mempunyai cara baca dan makna yang berbeda-beda. Menurut Renariah (2002) telah banyak diakui oleh pembelajar bahasa Jepang dan tidak sedikit yang merasakan bahwa kanji merupakan bidang yang sulit dipelajari dalam bahasa Jepang terutama oleh para pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang “budaya kanji”. Hal ini pun didukung oleh K. Matsumoto (2013), pembelajar bahasa Jepang dengan bahasa pertama sistem alpabet memiliki kesulitan yang lebih besar daripada pembelajar bahasa pertama yang menggunakan sistem logografik. Menurut Renariah (2002) faktor penyebab kesulitan mempelajari kanji yaitu jumlah kanji yang cukup banyak, cara baca kanji yang bervariasi, cara menulis kanji yang harus diperhatikan betul, serta pengetahuan kanji yang meliputi makna dan pemakaian kanji itu sendiri.

Maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari kanji adalah dikarenakan jumlah huruf kanji yang banyak, cara membaca yang berbeda-beda, dan penulisan huruf kanji.

2.1.2 Metode Pengajaran Kanji

Menurut Lensun (2016) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan dengan menggunakan metode mnemonik dengan alat, kertas bergambar dan berwarna yang menarik pada multimedia memungkinkan mahasiswa mampu mengevaluasi sendiri terhadap pembelajaran kanji, seperti mengurutkan langkah-langkah penulisan

dan praktik langsung cara baca. Dalam metode mnemonik terdapat banyak strategi interaktif untuk memfasilitasi belajar kanji.

Menurut Nursari, dkk (2021) secara garis besar, cara untuk mengajarkan kanji terutama bagi pembelajar dewasa dapat dibagi menjadi dua yaitu Metode Kanji Secara Utuh (*Whole Kanji Method*) dan Metode Analisis Komponen (*Component Analysis Method*). Metode kanji secara utuh adalah metode yang mengingat satu kanji sebagai satu unit yang utuh, sedangkan metode analisis komponen merupakan metode pemecahan satu kanji ke komponen-komponennya yang kemudian setiap komponen tersebut dikaitkan dengan makna atau sebuah cerita yang berhubungan dengan komponen-komponen tersebut.

Salah satu keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan, maka dari itu pengajar perlu membekali dirinya dengan pengetahuan yang baik dan mempersiapkan metode pengajaran yang lebih inovatif.

2.1.3 Strategi Belajar Kanji

Menurut O'Malley & Chamot dalam Mitchels & Myles (2004) menyatakan terdapat tiga macam strategi, yaitu [1] strategi metakognitif yang merupakan strategi yang berkaitan dengan pemikiran tentang proses pembelajaran, perencanaan pembelajaran, pemantauan pembelajaran dan proses evaluasi untuk menguji apakah pembelajaran berlangsung dengan baik, [2] strategi kognitif adalah strategi yang berkaitan dengan interaksi pelajar dengan materi yang dipelajari, manipulasi materi ajar, atau mengaplikasikan teknik tertentu pada sebuah tugas pembelajaran, dan [3] strategi sosial/afektif merupakan strategi yang berkaitan dengan interaksi dengan

pihak lain untuk membantu proses pembelajaran, atau menggunakan control yang efektif yang dapat membantu proses pembelajaran.

Menurut Rose (2010) ada lima strategi pembelajaran kanji yang digunakan oleh pelajar yaitu :

a. Asosiasi

Strategi asosiasi terdiri dari :

- 1) Asosiasi gambar (*Pictorial Association*) yang mengasosiasikan kanji dengan menggunakan gambar.
 - 2) Asosiasi simbolik (*symbolic association*) yang mengasosiasikan kanji dengan menggunakan simbol-simbol termasuk huruf hiragana dan katakana, alfabet bahasa inggris dan simbol-simbol lain yang sering dipakai seperti angka dan simbol matematika.
 - 3) Asosiasi kanji(kanji *association*) yang mengasosiasikan kanji dengan kanji lain yakni:
 - (a) *Radical*, kanji dengan komponen yang sama.
 - (b) *Meaning*, kanji dengan makna yang mirip.
 - (c) *Appearance*, kanji yang terlihat mirip.
 - (d) *Sounds*, kanji dengan bunyi yang serupa.
- b. Mnemonik (*Mnemonics*) yaitu yang berhubungan dengan memori atau proses memanggil ulang atau mengingat kembali kanji yang diingat.
- c. Analisis Komponen (*Component Analysis*) yang merupakan strategi untuk memecah sebuah kanji menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk lebih memahami dan mempermudah mengingat kanji tersebut.

- d. Respon secara visual/emosional (*visual/emoticon response*) adalah strategi yang berkaitan dengan visual/respon emosional yaitu: visualisasi kanji sebagai satu kesatuan, visualisasi kanji di halaman buku yang mereka pelajari, visualisasi situasi saat pertama kali kanji tersebut digunakan, mengingat kanji dalam konteks, mengingat cara menulis kanji tersebut.
- e. Urutan Coretan (*Stroke Order*). Setiap kanji mempunyai urutan coretan ketika dituliskan. Urutan tersebut biasanya berupa coretan dari kanan ke kiri, atas ke bawah, miring kanan ke kiri, dan miring atas ke bawah.

Dengan menciptakan media pembelajaran kanji yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi pembelajar dalam mempelajari kanji. Menurut Nesbitt dan Muller (2016) bahwa mempelajari bahasa Jepang terutama mempelajari kanji dapat menurunkan motivasi pembelajaran yang diakibatkan oleh proses waktu pembelajaran yang panjang dan juga proses pembelajaran yang monoton.

Maka dari itu jika mempelajari kanji dengan menyenangkan maka motivasi belajar kanji pada diri mahasiswa akan meningkat. Jika sudah termotivasi maka akan tumbuh rasa ingin belajar dan terus berlatih.

2.2 Media

Media dalam bahasa Arab adalah perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Bovee dalam Rusman (2013) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan informasi. Sadiman (2010) mengatakan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin yang secara garfiah memiliki arti “perantara” yaitu sebagai pengantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan

sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Maka dari itu pesan atau informasi yang ditujukan melalui perantara suatu alat untuk mengubah perilaku penerima dapat disebut media pembelajaran.

2.2.1 Media Pembelajaran

Menurut Rusli, dkk. (2017) media pembelajaran memiliki beragam format. Format media pembelajaran bisa terdiri dari visual atau audio yang bisa ditangkap oleh saluran sensorik penerima atau peserta didik sehingga dapat membuat pembelajaran lebih konkret.

Menurut Kustandi, dkk (2011) yaitu media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Sanjaya (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah pesan atau materi yang disampaikan oleh pengajar dengan tujuan untuk mencapai proses pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik dapat menambah ilmu pengetahuan dan memiliki keterampilan.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, fungsi media adalah sebagai pembawa informasi untuk disampaikan kepada penerima. Menurut Kemp dan Dayton (2009) fungsi dari media yaitu :

- a. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat lebih terstandar
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- d. Dapat mempendek waktu pelaksanaan pembelajaran
- e. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
- f. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun
- g. Peran pengajar beralih ke arah yang positif
- h. Sikap positif peserta didik pada materi pembelajar dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Menurut Sanjaya (2014) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi Komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
2. Fungsi motivasi. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang

terdapat unsur artistik dan yang memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran yang dapat menstimulus siswa untuk belajar.

3. Fungsi kebermanaknaan. Selain penambahan informasi hal lain yang di peroleh oleh siswa adalah meningkatnya kemampuan menganalisis dan menciptakan sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi lebih bermakna.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Persepsi yang dimiliki oleh siswa dapat disamakan dengan pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
5. Fungsi individualitas. Siswa memiliki latar belakang yang berbeda, baik pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan siswa. Sehingga media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran umumnya berperan penting pada proses pembelajaran karena berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajar, maka pesan yang disampaikan pengajar pada siswa dapat berlangsung dengan baik dan dapat lebih meningkatkan dan membentuk pengetahuan.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi enam jenis yakni;

1. Media Visual

Unsur-unsur yang terdapat dalam media visual mencakup garis, warna, bentuk dan tekstur. Garis adalah gabungan dari titik-titik seperti contohnya

garis vertikal, horizontal, lengkung, dan lain sebagainya. Menurut Asyhar (2011) bentuk merupakan rancangan simbol yang dibuat atas garis-garis atau kumpulan garis dengan rancangan lainnya.

Gambar adalah media visual yang paling banyak digunakan. Gambar secara umum dapat dibagi menjadi 3 macam, yaitu sketsa, lukisan dan foto. Sketsa menurut Peter dan Linda Murray dalam Azmi (2016) merupakan rancangan yang kasar dari suatu komposisi. Sketsa biasanya menjadi awalan sebuah lukisan dalam bentuk draft kasar dan belum mendetail. Lukisan adalah gambar dari hasil representasi dari pengalaman atau sebuah objek. Sedangkan foto adalah hasil pemotretan yang menggunakan kamera foto atau biasanya disebut fotografi.

Mumtahanah (2014) menyatakan media pembelajaran visual memegang peranan yang sangat urgen dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, visual dapat pula menumbuhkan motivasi siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata.

2. Media Audio

Media audio merupakan media yang menghasilkan suara yang dapat didengar oleh manusia. Menurut Daryanto (2011) kemampuan mendengar manusia pada suatu daerah frekuensi antara 20 sampai 20.000 Hertz. Di luar batas tersebut, telinga manusia tidak dapat lagi mendengarnya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan gabungan dari gambar dan suara yang menghasilkan pesan atau informasi. Menurut Asyhar (2011) audio visual dibagi menjadi dua jenis yaitu audio visual murni dan tidak murni. Audio visual murni adalah komponen suara dan komponen gambar berada dari satu sumber yang sama seperti misalnya video kaset. Sedangkan audio visual tidak murni terdiri dari komponen suara dan komponen gambar yang berasal dari sumber yang berbeda, contohnya adalah penggunaan proyektor dengan speaker.

4. Peta dan Globe

Peta dan globe adalah salah satu media pembelajaran yang cukup sering digunakan terutama pada pelajaran yang berhubungan dengan geografis. Menurut Alwi (2016) penggunaan media peta dan globe dapat menyampaikan dan menjelaskan pengetahuan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Media peta dan globe dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menarik perhatian. Fungsi peta atau globe menurut Susanti & Zulfiana (2018) dalam media belajar adalah mempermudah pendidik dalam menunjukkan letak suatu daerah, provinsi, bahkan negara hanya dengan benda atau gambar.

5. Gambar Fotografi

Media pembelajaran gambar fotografi adalah media yang didapatkan dari berbagai sumber seperti surat kabar, ilustrasi, kartu, dan foto. Media ini termasuk media visual dua dimensi yang tidak transparan. Gambar fotografi termasuk pada gambar tetap atau *still picture* yang terdiri dari *flat opaque picture* atau gambar yang datar dan tidak transparan seperti gambar fotografi dan *transparent picture* atau gambar yang tembus pandang seperti *film strips*.

Nurlatipah, dkk (2015) menjelaskan bahwa fotografi merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pengajaran. Media fotogragi tidak memerlukan perlengkapan, tidak perlu di proyeksi untuk mengamatinya dan sederhana. Maka dari itu media gambar fotografi adalah media yang simpel dan dapat menarik perhatian belajar siswa.

6. Media Serba Aneka

Media serba aneka merupakan media yang menyesuaikan dengan potensi di suatu daerah. Perbedaan media ini dengan media lain adalah karakteristik dan kekhususan yang dimiliki. Contoh dari media ini adalah papan bulletin, *mock-up*, model, dan lain sebagainya.

Menurut Salbah (2021) media serba aneka adalah media yang memanfaatkan suara, daerah, lingkungan, atau masyarakat dari penyampai pesan ke penerima pesa, seperti: simulasi, komputer, dan sebagainya.

2.3 Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Warsita (2013) menyatakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kriteria evaluasi atau penilaian media pembelajaran adalah 1) kebutuhan, ideal, dan nilai-nilai; 2) ketepatan efektivitas pemanfaatan media pembelajaran; 3) pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Walker dan Hess (2010) menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran harus melihat kriteria berikut:

- a. Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas pembelajaran, meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi mahasiswa, dan dapat memberikan dampak bagi pengajar dan pengajaran.
- c. Kualitas teknis, meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknik lain yang lebih spesifik.

2.4 Gamifikasi

Menurut kamus Oxford, gamifikasi merupakan suatu penerapan dari komponen-komponen yang terdapat pada sebuah game seperti penilaian poin, persaingan, dan peraturan main ke dalam kegiatan atau aktivitas lainnya. Deterding dkk. (2011) menyatakan bahwa metode gamifikasi secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan unsur-unsur desain game namun dalam konteks bukan game. Dengan kata lain, gamifikasi adalah sebuah konsep atau strategi yang menggunakan teknik atau komponen-komponen yang berbasis game.

Killi (2014) menyatakan tujuan dari gamifikasi adalah untuk memberikan motivasi kepada pelajar serta merangsang minat.

Cankaya & Karamete (2009) menekankan bahwa pelajar suka belajar dengan bermain dan bersenang-senang. Bermain memberi mereka kesempatan untuk melakukan kesalahan yang berulang, dengan kata lain mereka akan belajar melalui pengalaman dari kesalahan yang dilakukan tanpa harus merasakan tekanan. Dari gamifikasi, pelajar akan mengubah pandangannya melihat kegagalan menjadi sebuah peluang untuk terus sukses dan bukan alasan untuk menyerah.

Nick Pelling merupakan orang yang pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Awal mulanya metode ini lebih sering digunakan untuk dunia pemasaran bisnis. Namun, seiringnya waktu metode ini dapat digunakan dalam bidang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, metode ini digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku peserta didik. Dikarenakan hal yang berbentuk permainan cenderung diminati. Seperti halnya sebuah game yang dapat memungkinkan pemainnya untuk melakukan restart, membuat kesalahan-kesalahan yang dilakukan dapat diperbaiki. Hamari (2019) menyatakan gamifikasi mampu menghasilkan keterampilan, kreativitas, kesenangan, serta pertumbuhan dan kebahagiaan positif secara keseluruhan. Gamifikasi dapat dilihat prosesnya melalui 2 tahap pengembangan yaitu:

1. *Intentional gamification*, di mana gamifikasi didefinisikan sebagai proses yang disengaja untuk mengubah hampir seluruh aktivitas,

sistem, layanan, produk, keterampilan, atau pengalaman yang positif. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi perubahan perilaku atau proses kognitif.

2. *Emergent gamification*. Gamifikasi dapat didefinisikan sebagai transformasi budaya dan sosial yang bertahap dan muncul, meskipun tidak disengaja. Hal ini berasal dari peningkatan keterlibatan yang meluas antara permainan dengan interaksinya. Melalui peran game yang semakin meluas dalam kehidupan manusia, praktik budaya dan sosial kita secara bertahap berubah menjadi sesuatu yang semakin mengingatkan pada game, komunitas *game*, dan praktik pemain.