BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Bunpou

Seperti kita ketahui bahasa di setiap negara pada umumnya, setiap bahasa memiliki tata bahasa, seperti halnya bahasa inggris dengan *grammar*nya, begitu juga pada *bunpou* dalam bahasa Jepang. Bunpou dalam bahasa Indonesia berarti tata bahasa. Namun dalam bahasa Jepang memiliki banyak pola kalimat. Dapat diasumsikan jumlah pola kalimat dalam bahasa Jepang berjumlah ratusan. Pentingnya pembelajaran bahasa dalam mempelajari gramatika karena bahasa tidak boleh ditulis maupun diucapkan secara sembarangan, bahasa harus digunakan dengan baik, benar dan efektif agar dapat memahami apa yang ingin disampaikan ataupun pesan yang diterima dalam komunikasi atau memahami wacana ataupun naskah. Sudjianto (1996 : 22)

Dalam bahasa Jepang terdapat banyak pola kalimat dari yang mudah dipahami hingga yang sulit dipahami. Seiring dengan perkembangan zaman, dalam bahasa Jepang pun memiliki kosakata dan pola kalimat yang sudah jarang digunakan lagi seperti bahasa samurai, lalu dalam bahasa Jepang memiliki pola tambahan baru seperti yang diciptakan oleh anak muda di Jepang itu sendiri. Meski bahasa Jepang mengadaptasi pola-pola baru yang muncul tetapi tentu saja pola kalimat dalam bahasa Jepang yang umum tetap yang sering dipergunakan.

2.1.1 Pentingnya Pembelajaran Pola kalimat

Bahasa memegang peranan penting sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. Ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tidak lain karena ia memahami makna yang dituangkan melalui bahasa tersebut (Sutedi, 2003:2). Bila kita mempelajari bahasa asing, khuhsusnya bahasa Jepang. Pola kalimat sangatlah penting bagi pembelajar bahasa Jepang, karena setiap penempatan partikel (助詞) atau perubahan bentuk kata kerja (動詞) dapat mengubah arti ketika kita menerjemahkannya.

Jika kita menguasai banyak pola kalimat bahasa Jepang, maka kita tidak akan sulit untuk berkomunikasi dengan menggunkan bahasa Jepang. Karena perana kosakata dan pola kalimat sangatlah penting dalam mempelajari suatu bahasa.

2.1.2 Pengajaran Pola Kalimat

Pada awal pengajaran bahasa Jepang, pengajar seharusnya bisa memeberikan gambaran secara umum tentang bagaimana susunan penggunaan gramatikalnya, bagaimana perbedaannya jika dibandingkan dengan gramatika bahasa lain yang lebih dahulu dipelajari. Selain itu dalam proses belajar mengajar (PBM) akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik atau anak didik adalah salah

satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar (Slameto, 2003:109).

Kesalahan berbahasa Jepang yang terjadi pada para pembelajar bahasa Jepang (orang asing) mendorong para ahli pendidikan bahasa Jepang untuk menggali informasi apakah kesalahan tersebut dipengaruhi oleh bahasa ibu pembelajar, atau tidak, lalu bagaimana cara mengatasinya. (Sutedi, 2009:138) Bahasa Jepang adalah bahasa yang memiliki struktur pola kalimat "subjek+objek+verba (S+O+V)", sedangkan dalam bahasa asing lain misalnya bahasa Inggris yang memiliki struktur pola kalimat umum "subjek+verba+objek (S+V+O)". Hal ini merupakan fakta dasar yang memiliki arti (A Course in Modern Japanese:xv) sebagai berikutnya. Verba selalu terletak di akhir kalimat. Subjek dan objek selalu mendahului verbac. Kata sifat atau kata kerja modifier mendahului verbad. Kata keterangan mendahului verba.

Bahasa Jepang tidak memiliki kata depan (preposisi) apapun. Hubungannya antara sebuah kata benda dan sebuah kata kerja, jelas dibuat dengan sebuah posisi pusat (postposition) yang disebut dengan partikelf. Sebuah klausa modifier(kata yang menunjukkan sifat) mendahului kata bendag. Sebuah kata konjungtif berarti 'kapan', 'lebih dulu', dan lainnya, tak pernah muncul di awal sebuah klausa, tetapi selalu diletakkan di akhir

2.1.3 Strategi Pengajaran Tata bahasa

Dalam strategi pengajaran tata bahasa bahasa Jepang serta prinsip-prinsip pembelajaran menurut (Sugandi, 2000:27) antara lain :

- Kesiapan Belajar Faktor kesiapan baik fisik maupun psikologis merupakan kondisi awal suatu kegiatan belajar. Kondisi fisik dan psikologis ini biasanya sudah terjadi pada diri siswa sebelum ia masuk kelas. Oleh karena itu, guru tidak dapat terlalu banyak berbuat. Namun, guru diharapkan dapat mengurangi akibat dari kondisi tersebut dengan berbagai upaya pada saat membelajarkan siswa.
- Perhatian

  Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu obyek. Belajar sebagai suatu aktifitas yang kompleks membutuhkan perhatian dari siswa yang belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui barbagai kiat untuk menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
- Motivasi

  Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif, saat orang melakukan aktifitas. Motivasi dapat menjadi aktif dan

tidak aktif. Jika tidak aktif, maka siswa tidak bersemangat belajar. Dalam hal seperti ini, guru harus dapat memotivasi siswa agar siswa dapat mencapai tujuan belajar dengan baik.

- Keaktifan Siswa

  Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa sehingga siswa harus aktif. Dengan bantuan guru, siswa harus mampu mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya .

- Mengalami Sendiri

  Prinsip pengalaman ini sangat penting dalam belajar dan erat kaitannya dengan prinsip keaktifan. Siswa yang belajar dengan melakukan sendiri, akan memberikan hasil belajar yang lebih cepat dan pemahaman yang lebih mendalam.

- Pengulangan

  Untuk mempelajari materi sampai pada taraf insight, siswa perlu membaca, berfikir, mengingat, dan latihan. Dengan latihan berarti siswa mengulang-ulang materi yang dipelajari sehingga materi tersebut mudah diingat. Guru dapat mendorong siswa melakukan pengulangan, misalnya dengan memberikan pekerjaan rumah, membuat laporan dan mengadakan ulangan harian.

- Materi Pelajaran Yang Menantang

  Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu. Dengan sikap seperti ini motivasi anak akan meningkat. Rasa ingin tahu timbul saat guru memberikan pelajaran yang bersifat

menantang atau problematis. Dengan pemberian materi yang problematis, akan membuat anak aktif belajar.Balikan Dan Penguatan

- Balikan atau feedback

masukan penting bagi siswa maupun bagi guru. Dengan balikan, siswa dapat mengetahui sejauh mana kemmpuannya dalam suatu hal, dimana letak kekuatan dan kelemahannya. Balikan juga berharga bagi guru untuk menentukan perlakuan selanjutnya dalam pembelajaran.Penguatan atau reinforcement adalah suatu tindakan yang menyenangkan dari guru kepada siswa yang telah berhasil melakukan suatu perbuatan belajar. Dengan penguatan diharapkan siswa mengulangi perbuatan baiknya tersebut.

- Perbedaan Individual

Masing-masing siswa mempunyai karakteristik baik dari segi fisik maupun psikis. Dengan adanya perbedaan ini, tentu minat serta kemampuan belajar mereka tidak sama. Guru harus memperhatikan siswa-siswa tertentu secara individual dan memikirkan model pengajaran yang berbeda bagi anak didik yang berbakat dengan yang kurang berbakat

2.1.4 Kesulitan Belajar Pola Kalimat

Menurut Sutedi (2009:46) kendala dalam memahami pola kalimat yang muncul ketika mempelajari bahasa Jepang diantaranya adalah adanya partikel yang tidak dapat dipadankan ke dalam bahasa Indonesia, serta banyaknya partikel yang fungsinya berbeda tetapi dalam bahasa Indonesia menjadi sama (bersinonim). Lalu sulit mengingat banyaknya pola kalimat dalam bahasa jepang. Beberapa pola kalimat terkadang sulit jika hanya dipelajari melalui buku, harus ada orang yang lebih tahu dan menjelaskannya setiap maknanya.

2.2 Media

Jika media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Dalam ilmu komunikasi, media bisa diartikan sebagai saluran, sarana penghubung, dan ala-alat komunikasi. Kalimat media sebenarnya berasal dari bahasa latin yang secara harafiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2002:4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ataumenyebar ide,gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan aau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam konteks dunia pendidikan , Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002:3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan

lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian dalam proses pembelajaran cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis.

2.2.1 Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan perhatian dan merangsang kemampuan atau keterampilan belajar sehigga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Sugandi, 2000:27). Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan manusia yang di manfaatkan untuktujuan pembelajaran atau pelatiah.

Sedangkan media menurut Karti Hari Sukarsih (2002 :17), yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran. Kemudian menurut *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Ada beberapa media pembelajaran,diantaranya :

1. Media Visual : grafik, diagram, chart,bagan, poster, kartun, komik.
2. Media Audial: radio, tape, recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still media* : *slide, over head, projector, in focus*
4. *Project motion media :* film, televsi, video, komputer.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) meuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi pembelajaran siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pengajaran pada saat terjadinya pembelajaran dalam kelas diharapkan dapat mempertinggi minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung (Sudjana 2002).

2.2.3 Media Visual

Media Visual adalah media yang mengandalkan indra penglihat. Media visual dibedakan menjadi dua diantaaranya meia visual diam dan media visual gerak. Media visual diam diantaranya yaitu foto, ilustrasi, flashcard, gambar, poster, peta, sedangkan media visual gerak yaitu gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film, dan lainnya.

Menurut Haryanto (1993:27) media visual adalah semua alat peraga yang digunakan yang digunakan dalam proses belajar yang bias dinikmati oleh panca indra mata. Media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media Visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat pula menumbuhakn

minat siswa dan dapat memberikan hubungan atara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Media Visual yang bergerak ialah media yang dapat menampilkan atau membiaskan gambar atau bayangan yang dapat bergerak dari layar bias, seperti: bias gambar-gambar yang di tampilkam oleh *motion picture* film dan loopfilm.

Masing-masing media yang bergerak maupun yang tak bergerak dilihat penggunaannya tak lepas dari kelebihan dan keterbatasan yang ada , tergantung pada situasi dan kondisi pengoprasiannya.

2.3 Android

Android yang artinya sistem operasi berbasis *Linux* yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, *Smart Phone* dan juga *PC tablet*. Secara umum *Android* adalah *Platform* (rencana kerja) yang terbuka (*Open Source*), Bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak. Penemu *Android* pertama kali yaitu ditemukan oleh seorang yang berkewarganegaraan *Amerika Serikat* yang bernama *Andy Rubin* yang lahir pada tanggal 22 juni 1946 di *New Bedford*, lalu *Andy Rubin* bersama *Rich Miner, Nick Sears*, dan *Chris White* mendirikan *Android.inc* dan pada juli 2005 dibeli oleh *Google.*

Smart phone pertama yang mengunakan sitem oprasi *Android* adalah HTC Dream, dirilis pada 22 Oktober 2008. Sejak tanggal 9 Maret 2009 Android telah

hadir dengan versi 1.1 yaitu sitem oprasi yang sudah dilengkapi dengan pembaharuan aplikasi. Diperkirakan di dunia ini *Smart Phone* yang menggunakan sitem *Android* ketika sampai tahun 2009 terdapat 18 jenis *Smart Phone* yang menggunakan *Android*

2.4 Adobe Flash

Flash adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari (M. Amrullah Akbar *et al*, 2008). Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie. Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain Flash merupakan program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi *web*. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia Flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8. Dan sekarang Flash telah berpindah *vendor* menjadi Adobe.

Adobe adalah *vendor software* yang membeli Flash dari *vendor* sebelumnya yaitu Macromedia. Sejak itu, Macromedia Flash berganti nama menjadi Adobe Flash. Versi terbaru dari Adobe Flash saat ini adalah Adobe Flash CS6. Dan pembuatan animasi ini penulis menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai aplikasinya.