

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Kanji

Secara harfiah kanji berasal dari 2 kata yaitu “*kan*” yang berarti “Cina” dan “*ji*” yang berarti “huruf”. Dengan kata lain kanji dapat diartikan sebagai “huruf Cina” (Dewi, 2012).

Menurut sejarahnya, huruf kanji masuk ke Jepang sekitar abad ke 4-5 yang berjumlah kira-kira 50.000 huruf, kemudian dari beberapa huruf kanji tersebut dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana* (Takabe dalam Renariah, 2002).

##### 2.1.1. Jumlah Kanji

Renariah (2002) menjelaskan bahwa dalam kamus besar kanji bahasa Jepang yaitu *kanwa daijiten* (漢和大辞典) yang merupakan kamus kanji terlengkap di Jepang, di dalamnya terdapat 50.000 huruf kanji. Lebih lanjut Renariah menjelaskan bahwa pada jaman Meiji, tepatnya tahun 1900, Departemen Kependidikan Jepang yaitu *Monbusho* (文部省) menetapkan jumlah huruf kanji yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar sebanyak 1200 huruf kanji sebagai huruf kanji standar. Lalu 46 tahun kemudian tepatnya pada tanggal 16 November 1946 dengan maklumat kabinet ditetapkan *tooyoo kanji* (当用漢字) yaitu huruf kanji yang digunakan secara umum dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 1850 huruf kanji,

yang di dalamnya meliputi *kyoouiku kanji* (教育漢字) . *Kyooiku kanji* adalah huruf kanji yang harus dipelajari oleh siswa SD dan SMP jumlahnya 881 kanji. Kemudian seiring dengan perkembangan jaman maka kebutuhan kanji pun bertambah. Oleh karena itu pada tanggal 1 Oktober 1981 ditetapkan *jooyoo kanji* (常用漢字) . *Jooyoo kanji* adalah huruf kanji yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 1945 kanji, jumlah ini berasal dari *tooyoo kanji* dengan penambahan 95 kanji.

Dalam Ujian Kemampuan bahasa Jepang dikenal istilah JLPT atau *Japanese Language Proficiency Test*. Ujian ini bertujuan untuk mengukur kelancaran dalam berbahasa Jepang. Dalam Bahasa Indonesia, ujian ini dikenal dengan istilah UKBJ (Uji Kompetensi Bahasa Jepang) dan dalam Bahasa Jepang disebut dengan 日本語能力試験 '*nihongo nouryoku shiken*'. Ujian ini dibagi menjadi 5 tingkatan dari tingkat paling mudah yaitu N5 hingga tingkat paling sukar yaitu N1. Untuk dapat lulus dalam JLPT salah satunya yaitu dapat menguasai kanji. Berdasarkan buku pedoman ujian JLPT, materi kanji yang harus dikuasai dalam setiap level berbeda-beda. Jumlah kanji yang ditentukan sebagai standar dalam setiap level dapat dipaparkan sebagai berikut :

- 1) Level N5 : Mampu menguasai atau membaca 100 kanji
- 2) Level N4 : Mampu menguasai atau membaca 300 kanji
- 3) Level N3 : Mampu menguasai atau membaca 650 kanji

- 4) Level N2 : Mampu menguasai atau membaca 1000 kanji
- 5) Level N1 : Mampu menguasai atau membaca 2000 kanji

**2.1.2. Cara baca Kanji**

Kanji memiliki 2 cara baca kanji yaitu *kun-yomi* dan *on-yomi*. *Kun-yomi* adalah cara baca kanji secara ucapan asli bahasa Jepang, sedangkan *on-yomi* adalah cara baca kanji dengan cara meniru ucapan Cina tetapi dimodifikasi sesuai dengan ucapan Jepang (Renariah, 2002).

Meskipun kanji hanya memiliki 2 cara baca yaitu *kun-yomi* dan *on-yomi*, tetapi bukan berarti setiap huruf kanji hanya memiliki satu macam *kun-yomi* dan *on-yomi* saja. Jumlah *kun-yomi* dan *on-yomi* dalam setiap huruf kanji berbeda-beda, ada kalanya satu huruf kanji hanya memiliki satu macam *on-yomi* tanpa adanya *kun-yomi* begitu pula sebaliknya, dan juga ada kalanya satu huruf kanji memiliki *kun-yomi* dan *on-yomi* lebih dari satu.

Contohnya adalah sebagai berikut:

Kanji	Kun-yomi	On-yomi
工		<i>Kou, Ku</i>
犬	<i>Inu</i>	<i>Ken</i>
心	<i>Kokoro, Gokoro</i>	<i>Sin</i>
力	<i>Chikara</i>	<i>Ryoku, Riki</i>
所	<i>Tokoro, Dokoro</i>	<i>Sho, Jyo</i>

Selain itu, meskipun cara baca huruf kanji sama, kanji tersebut dapat memiliki arti yang berbeda-beda bila digabungkan dengan kata yang berbeda-beda.

Contohnya adalah sebagai berikut:

Kanji	Kata	Arti
切	親切、大切	Ramah, Penting
色	色、色々	Warna, Macam-macam
医	医者、医学	Dokter, Kedokteran
作	作る、作り方	Membuat, Cara buat
物	品物、物語	Barang-barang, Cerita

Kanji 切 dalam 親切 (*Shinsetsu*) dan 大切 (*Taisetsu*) sama dibaca *setsu*, tetapi akan memiliki arti yang berbeda yakni *shinsetu* yang berarti ‘ramah’ dan *taisetsu* yang berarti ‘penting’.

Kanji 色 dalam 色 (*Iro*) dan 色々 (*Iroiro*) sama dibaca *iro*, tetapi akan memiliki arti yang berbeda yakni *iro* yang berarti ‘warna’ dan *iroiro* yang berarti ‘macam-macam’.

Kanji 医 dalam 医者 (*Isha*) dan 医学 (*Igaku*) sama dibaca *i*, tetapi akan memiliki arti yang berbeda yakni *isha* yang berarti ‘dokter’ dan *igaku* yang berarti ‘kedokteran’.

Kanji 作 dalam 作る (*Tsukuru*) dan 作り方 (*Tsukurikata*) sama dibaca *tsuku*, tetapi akan memiliki arti yang berbeda yakni *tsukuru* yang berarti ‘membuat’ dan *tsukurikata* yang berarti ‘cara membuat’.

Kanji 物 dalam 品物 (*Shinamono*) dan 物語 (*Monogatari*) sama dibaca *mono*, tetapi akan memiliki arti yang berbeda yakni *shinamono* yang berarti ‘barang-barang’ dan *monogatari* yang berarti ‘cerita’.

### 2.1.3. Pembelajaran Kanji

Model pembelajaran kanji terbagi menjadi dua yaitu model konvensional dan nonkonvensional. Menurut Jainuri (2015) model konvensional adalah suatu pembelajaran yang mana dalam proses belajar dilakukan dengan cara yang lama, yaitu dalam penyampaian pelajaran masih mengandalkan ceramah dari pengajar. Dalam model konvensional, pengajar memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi tersebut kepada pembelajar. Sementara pembelajar mendengarkan secara teliti serta mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan pengajar sehingga pada pembelajaran ini kegiatan proses belajar didominasi oleh pengajar. Hal ini mengakibatkan pembelajar bersifat pasif, karena pembelajar hanya menerima apa yang disampaikan oleh pengajar, akibatnya pembelajar mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada pengajar. Dalam penelitian Rasiban (2013) menjelaskan bahwa setelah pembelajaran dengan model konvensional berakhir, mahasiswa hanya bisa mengingat huruf kanji pada saat itu saja, tetapi pada waktu berikutnya susah sekali

mengingat cara baca huruf kanji yang sudah dipelajari bahkan mahasiswa tidak dapat membayangkan bagaimana cara menuliskannya.

Hal ini berbanding terbalik dengan model nonkonvensional. Menurut KKBI nonkonvensional adalah tidak mengikuti apa yang sudah menjadi kebiasaan. Dengan kata lain model nonkonvensional adalah suatu pembelajaran dimana proses belajar yang dapat dilakukan tanpa bantuan dari pengajar, seperti menggunakan media pembelajaran. Seperti dalam penelitian Librenjak (2012) saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat membantu pembelajar dalam proses mempelajari kanji. Pembelajar dapat mempelajari kanji yang mereka inginkan dengan menggunakan bantuan media di luar pelajaran, dengan begitu pembelajar dapat mempelajari kanji yang diinginkan kapanpun dimanapun tanpa adanya batasan dan urutan langkah. Dengan model ini pembelajar memegang kendali penuh atas proses belajar mengajar sehingga pembelajar dapat bersifat aktif dan proses belajar pun menjadi lebih menyenangkan. Tetapi hal ini mengakibatkan kemampuan kanji pembelajar tidak stabil, karena tanpa adanya pengawasan dari pengajar, pembelajar tidak mengetahui akan kebenaran materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa masing-masing model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

## **2.2. Media**

### **2.2.1. Pengertian Media**

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan (Riyana, 2012). Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Kustiawan, 2016).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sedemikian rupa untuk menambah ketertarikan dan perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

### **2.2.2. Jenis-jenis Media**

Menurut Duludu (2017) mengemukakan bahwa media terdiri dari :

1. Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, poster, kartun, grafik, dan sebagainya.

2. Media Audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, mp3, radio.
3. Media Audio Visual, yaitu media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti film bersuara, video, televisi, *sound slide*.
4. Multimedia, yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi.
5. Media Realita, yaitu media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti binatang, spesimen, herbarium, dan sebagainya.

Berdasarkan jenis-jenis media yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media terbagi kedalam dua jenis yakni media buatan yaitu media yang dibuat secara sengaja dengan tujuan tertentu dan media realita yaitu media yang ada di lingkungan sekitar kita.

## **2.3. Pembelajaran**

### **2.3.1. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Hamalik (dalam Lefudin, 2014) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Lefudin, 2014) menyatakan bahwa *instruction* atau pembelajaran adalah suatu

sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang disusun secara sedemikian rupa yang saling mempengaruhi satu sama lain dan dapat mendukung terjadinya proses belajar siswa.

## **2.4. Media Pembelajaran**

### **2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Oka (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sedangkan menurut Ibrahim (dalam Kustiawan, 2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran,

perhatian, perasaan, motivasi, dan minat pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

#### **2.4.2. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tentunya sudah tidak dipungkiri keberadaannya. Tanpa adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara tepat. Menurut Muhson (2010) media pembelajaran memberikan beberapa manfaat, antara lain :

1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme.
2. Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
3. Memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
4. Mendekatkan dunia teori atau konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran.
5. Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya.

6. Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa.
7. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, motivasi, dan minat pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu proses belajar dengan cara meningkatkan minat dan membuat pembelajaran lebih menarik agar pembelajar tidak bosan dan mudah menyerap informasi yang diterimanya.

#### **2.4.3. Syarat-syarat Pembuatan Media Pembelajaran**

Membuat media pembelajaran tidak bisa semena-mena, ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika akan membuat media pembelajaran. Menurut Asyhari (2016) media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat berikut ini:

- a. Faktor edukatif, meliputi ketepatan atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan dan harus dicapai oleh peserta didik sesuai kurikulum yang berlaku. Selain itu, pembuatan media

pembelajaran juga harus sesuai dengan tingkat kemampuan atau daya pikir peserta didik yang dapat mendorong aktivitas dan kreativitasnya sehingga membantu mencapai keberhasilan belajarnya.

- b. Faktor teknik pembuatan, meliputi kebenaran atau tidak menyalahi konsep ilmu pengetahuan, bahan dan bentuknya kuat, tahan lama, tidak mudah berubah, sehingga dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran atau alat lainnya.
- c. Faktor keindahan, meliputi: bentuknya estetis, ukuran serasi dan tepat dengan kombinasi warna menarik, sehingga menarik perhatian dan minat peserta didik untuk menggunakannya.

Berdasarkan syarat-syarat pembuatan media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa syarat pembuatan media tidak hanya sekedar berisikan materi saja melainkan harus memperhatikan teknik pembuatan dan keindahan media agar pembelajar tertarik menggunakan media pembelajaran yang kita buat.

## 2.5. *Game*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah “*game*” adalah permainan. Menurut Suryadi (2017) permainan juga merupakan kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah

sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan arah permainan. Menurut Nilwan (1998) *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *game* adalah suatu cara untuk menghilangkan beban pikiran dan kebosanan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain.

## **2.6. Adobe Flash Professional CS6**

Menurut Gerantabee (2012) *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik.

## 2.7. *Action Script*

Syaviri (2015) menjelaskan bahwa pada Flash terdapat fitur *action script* yang merupakan bahasa pemrograman yang digunakan oleh Flash. *Action script* dapat digunakan untuk membuat animasi agar lebih interaktif sehingga pengguna dapat berperan lebih aktif menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk melompat ke *movie* lain, memindahkan objek, memasukan informasi pada form, mengontrol objek, video, suara, dan lain-lain. Sampai saat ini terdapat 3 jenis *action script* yaitu :

1. *Action Script* 1.0 (AS 1), versi yang paling sederhana dan digunakan pada kebanyakan versi *Flash Lite Player*.
2. *Action Script* 2.0 (AS 2), versi ini sudah mendukung standarisasi ECMA yang memaksimalkan kinerja XML dan tampilan di layar monitor.
3. *Action Script* 3.0 (AS 3), versi ini menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek sehingga mampu mengeksekusi perintah secara tepat.