BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

Menurut Hamalik (1999:57) mengatakan bahwa pembelajaran adalah "suatu kombinasi yang tersususn meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran"

Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Dan proses belajar terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa, agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan penguasaan suatu bidang ilmu maka pengajar harus merencanakan cara pengajaran yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu penguasaan suatu bidang ilmu yang dituju.

2.2 Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001). Selain itu kata media juga berasal dari bahasa latin '*medius*' dan merupakan bentuk jamak dari medium yang bermakna perantara atau mengantar. Dalam bahasa Arab, media sering disebut dengan '*wasail*' yang merupakan bentuk jamak dari '*wasilah*' yang juga bersinonim dengan '*Al wasth*' yang artinya

‘tengah’. Kata ‘tengah’ bermakna berada di antara dua sisi, maka bisa juga disebut dengan ‘perantara’ (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah, maka ia juga bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni sesuatu yang menghubungkan, mengantarkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya (Yudhi Munandi, 2003).

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.2.1 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut adapun manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, aplagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata diklat.
d) Siswa dapat melakukan kegiatan belajar. Sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemontrasikan dan lain-lain

(sudjana, 2002:2)

Media pembelajaran meberikan ragam manfaat untuk para siswa. Sehingga proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi dan tidak monoton dan motivasi belajar siswa diharapkan akan bertambah sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2003, 21-22), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

1) Memotivasi minat atau tindakan.
2) Menyajiakan informasi.
3) Memberi intruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi tersebut, media pembelajaran dapat disajikan dengan teknik penambahan hiburan. Dan diharapkan dapat merangsang

siswa untuk bertindak. Untuk Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.

Bentuk penyajian dapat bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar ataupun ringkasan laporan. Selain itu penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Sedangkan media yang berfungsi untuk memberi intruksi adalah dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dari segi mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

2.2.2 Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat

Beberapa prinsip perlu diperhatikan agar media dapat dipergunakan secara maksimal, efektif dan efisien. Rahardjo (1988) menyebutkan beberapa prinsip dalam pemilihan media yang tepat, yaitu :

1. Adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media, untuk siapa, dipakai dimana, keperluan apa dan lain sebagainya.
2. Familiaritas media, pengguna media harus mengenal sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih.
3. Media pembanding, hal ini diperlukan untuk memberikan alternatif pertimbangan dalam rangka mengambil kepurusan yang tepat tentang media yang akan dipergunakan,
4. Adanya norma atau patokan yang akan dipakai dan dikenakan pada proses pemilihan.

Dengan mempertimbangkan beberapa kondisi di atas, maka diharapkan, media yang dipilih akan bisa dipergunakan secara maksimal mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Adapun jenis-jenis media yang biasa digunakan untuk pembelajaran, yakni media audio dan video sebagimana berikut:

2.3 Media audio untuk pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Audio

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Setyosari dan Sihkabuden, 2005: 148; Yudhi Munadi, 2008)

Suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitude yang berubah secara kontinyu terhadap waktu. Suara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 966) di antaranya berarti bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan (perkataan), dan bunyi bahasa (bunyi ujar). Dari itu, dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio ini bisa menyampaikan pesan verbal maupun non verbal. Pesan verbal berupa bahasa lisan atau kata-kata, sedangkan pesan non verbal berwujud bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

Pertumbuhan media jenis ini tidak bisa dilepaskan dari sejarah panjang perkembangan teknologi di bidang komunikasi suara. Samsul F.B.Morse, pada

tahun 1844, mengirim berita lewat kawat dari Baltimore ke Washington, maka lahirlah Telegrafi. Kemudian Alexander Graham Bell berpikir, kalau bunyi bisa disalurkan melalui kawat, mengapa suara tidak? Maka pada tahun 1875, Bell melalukan percakapan lewat telepon. Kemudian dalam rentang waktu yang tidak begitu lama (9 tahun) suara manusia dapat disiarkan ke seluruh dunia melalui radio. Kemudian lahir alat perekam suara dari tangan Thomas Edison dengan ditemukannya alat Phonograf. Melalui alat ini orang merekam suara melalui piringan hitam. Seiring dengan perkembangan teknologi, maka orang dapat merekam suara dengan alat perekam yang disebut *Casette tape Recorder* (Setyosari dan Sihkabuden, 2005). Kini media ini semakin berkembang dengan ditemukannya berbagai perangkat baru yang bersifat digital seperti *compact disc* (CD), *hard disc*, *flash disc*, dan lain lain.

Sedangkan pendengaran adalah alat untuk mendengarkan. Sebelum Johanes Gutenberg menemukan mesin cetak, kebanyakan informasi disampaikan dari generasi ke generasi secara lisan. Banyak orang menghabiskan waktu untuk mendengarkan daripada untuk melakukan metode komunukasi lainnya. Dari hasil penelitian Barker dan rekan-rekannya tahun 1981, menemukan bahwa rata-rata mahasiswa menggunakan 53% dari waktu bangunnya untuk mendengarkan.

2.3.2 Jenis-jenis Media Audio

Untuk dapat menggunakan perangkat audio sebagai media pembelajaran, maka ada baiknya kita mengenal peralatan audio tersebut, terutama peralatan yang mampu merekam suara. Di antaranya adalah:

1. Phonograph (*Gramaphone*)

Alat rekam ini menggunakan cakram datar yang disebut gramafon (*gramaphone*), yang kemudian dikenal dengan nama piringan hitam (*record*), yang telah berkali-kali mengalami perkembangan pembuatannya. Piringan hitam ini, mampu merekam berbagai macam suara mulai dari ucapan kata-kata, suara badai, kicau burung, music simponi dan lain-lain.hanya saja piringannya mudah tergores dan aus serta diameternya yang besar. Alat ini cocok digunakan untuk music, drama, puisi, dongeng, tutur cerita dan lain-lain.

2. Open Reel Tapes

Kelebihan program audio yang menggunakan pita *Open Reel Tape Recorder* ialah kualitas suaranya lebih bagus dibandingkan dengan pita kaset. *Open Reel Tape Recorder* ini, ada yang menggunakan sestem *full track* (mono) dan yang menggunaka sistem stereo. Namun pada umumnya program-program audio diperbanyak dalam bentuk mono.

3. Cassette Tape Recorder

Perekam kaset audio ini adalah yang paling popular dalam masyarakat. Untuk berbagai keperluan maka dibuat pita kaset dalam beberapa kualitas, yaitu dari yang paling rendah, normal dan metal. Namun umumnya program audio (untuk pendidikan), dibuat di atas pita kaset normal.

4. Compact Disc (CD)

Inovasi secara revolusioner di dunia audio rekam terjadi pada tahun 1979, yakni lahirnya *compact disc* (CD) sebagai hasil percampuran computer dan tenaga laser. *Compact Disc* atau cakram padat adalah sebuah piringan optical yang

digunakan untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi untuk digunakan sebagai alat penyimpan data yang dikenal sebagai CD-ROM.

Secara umum, media audio memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihannya: fleksibel, relative murah, ringkas, mudah dibawa (*portable*). Sedangkan keterbatasannya: memerlukan peralatan khusus, memerlukan kemampuan/ketrampilan khusus untuk pemanfaatannya.

2.4 Video sebagai media pembelajaran

2.4.1 Pengertian Video

Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969: 926). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:1119) mengartikan video dengan : rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, Peter Salim dalam *The Contemporary English-Indonesian Dictionary* (1996:2230) memaknainya dengan sesuatu yang berkenaan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda dengan dua definisi tersebut, Smaldino (2008: 374) mengartikannya dengan "*the storage of visuals and their display on television-type screen*" (penyimpanan/perekaman gambar dan penanyangannya pada layar televisi).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup

(bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Video, dilihat sebagai media penyampai pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar (setyosari & Sihkabuden, 2005: 117). Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis: *pertama*, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni; dan *kedua*, media audio-visual tidak murni. Film bergerak (movie), televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua (Munadi, 2008: 113).

2.4.2 Manfaat Media Video Pembelajaran

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent (2005) dalam Smaldino dkk. (2008: 310), video merupakan media yang cocok untuk berbagai pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Selain itu, menurut Smaldino sendiri, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pebelajar. Teks bisa didisplay dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video. Beberapa DVD bahkan menawarkan

kemampuan memperlihatkan suatu objek dari pelbagai sudut pandang yang berbeda. Disc juga memberikan fasilitas indeks pencarian melalui judul, topik, jejak atau kode-waktu untuk pencarian yang lebih cepat.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajar, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pembelajar bisa berekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi *emosional impact* yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung *membetot* sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan lebih dari itu, menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemons-trasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, membuat origami pada anak-anak TK, atau memasak pada pelajaran tataboga dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka

untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.

Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama. Lebih dari itu, manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran

2.4.3 Piranti Video

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang meliputigambar gerak dan suara. Piranti yang berkaitan dengan video adalah playback, storage media (seperti pita magnetik dan disc), dan monitor. Adapun beberapa piranti penyimpanan video, di antaranya:

1. Video Pita Magnetik (Video Tape Recorder [VTR], Video Cassette Recorder [VCR], dan Mini-DV)
2. Video Disc, Video Compact Disc (VCD) Digital Video/Versatile Disc (DVD)
3. Handycam

2.4.4 Membuat Sendiri Video Pembelajaran

Untuk membuat media video untuk pembelajaran, akan lebih baik kalau kita memproduksinya sendiri, karena sebagai konseptor, kitalah yang mengerti topik yang dituju, sehingga media video sesuai dengan yang diinginkan. Adapun

tahapan dalam membuat video pembelajaran sendiri yang terdapat pada; http://gora.edublogs.org/ayo-produksi-sendiri-video-

1. Buat skenario (skrip) sederhana untuk menggambarkan alur cerita dan gambar yang nantinya tampil dalam video pembelajaran.
2. Sediakan perangkat keras berupa : peralatan video camera (camcorder) lengkap dengan media penyimpanannya (MiniDV, Hi-8, Digital 8, DVD atau HDD), laptop/notebook atau komputer untuk mengolah dan mengedit video hasil perekaman, kabel FireWire (IEEE1394) atau USB sebagai media transfer video dari kamera ke komputer.
3. Lakukan pengambilan gambar menggunakan camcorder. Gunakan teknik-teknik sederhana dalam shooting.

2.5 Tutorial

2.5.1 Pengertian Tutorial

Tutorial atau *tutoring* adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh *tutor* kepada mahasiswa (*tutee)* untuk membantu kelancaran proses belajar madiri mahasiswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. Tutorial dilaksanakan secara tatap muka atau jarak jauh berdasarkan konsep belajar mandiri.

2.5.2 Tutorial Konsep Belajar Mandiri

Konsep belajar mandiri dalam tutorial mengandung pengertian, bahwa tutorial merupakan bantuan belajar dalam *upaya* memicu dan memacu

kemandirian, disiplin, dan *inisiatif* diri mahasiswa dalam belajar dengan minimalisasi *intervensi* dari pihak pembelajar yang dikenal sebagai ***Tutor***. Prinsip pokok tutorial adalah "kemandirian siswa" *(student's independency)* (Yudi:2005). Tutorial tidak ada, jika kemandirian tidak ada.

Konsep **Tutor** di beberapa negara digunakan dalam banyak arti. Di Amerika dan sebagian Kanada, tutor adalah guru pendamping (*teaching assistant*). Di Amerika, istilah tutor secara umum berkaitan dengan seseorang pendidik dalam suatu bidang keilmuan. Sementara di sekolah-sekolah menengah Inggris Para tutor ini bekerja dalam sebuah Tim Tahunan (*Year Teams*) yang tugas utamanya adalah memberikan tambahan pembelajaran, untuk kemajuan kelas akademik sekolah.

2.5.3 Karakteristik Video Tutorial

Ada dua jenis video tutorial :Film tutorial yang siswa tonton dan tutorial interaktif dimana siswa mengikuti petunjuk layar selain itu siswa dapat dapat melakukan latihan tutorial dan mendapat umpan balik tergantung pada tindakan siswa sendiri(Yudi:2005).

Manfaat penggunaan video tutorial ;

a. Bisa digunakan dirumah atau diluar kelas
b. Bisa diperlambat dan diulang kembali
c. Bisa digunakan tidak hanya oleh satu orang
d. Merupakan bahan non cetak yang kaya akan informasi dan lugas karena tayang gerak yang bisa terasa lebih hidup.

2.6 Hiragana

Hiragana adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata. Pada masa silam, hiragana dikenal sebagai onna de atau ‘tulisan wanita’ karena biasa digunakan oleh kaum wanita, kaum lelaki pada masa itu menulis dengan menggunakan tulisan kanji dan katakana. Hiragana mulai digunakan secara luas pada abad ke-10 Masehi. Hiragana digunakan untuk menulis kosakata bahasa jepang asli, apakah secara utuh atau digabungkan dengan huruf kanji. Hiragana dipakai untuk menuliskan kata-kata bahasa Jepang asli (*wago*) dan kata-kata bahasa Jepang yang berasal dari Cina klasik (*kango*) sebagai pengganti kanji.

Hiragana digunakan untuk kata-kata bahasa Jepang di mana kanji tidak dapat dipakai secara mudah, kata-kata yang merupakan symbol sebuah bunyi, akhirankata-kata yang terkonjungsi seperti kata kerja, kata sifat, partikel, atau kata sandang, kata kerja bantu, dan yang sejenis. Lagi pula kata ganti, kata keterangan, dan kata sambung serta nama tumbuhan, hewan lebih baik ditulis dalam bentuk Hiragana. Contohnya;

その　(*sono)* = itu

わたしたち　(*watashitachi)* = kami

きつね　(*kitsune*) = rubah

Mamiko (1999:8)

Untuk penulisan bahasa Jepang pada zaman Nara dipakai *on-kun* (cara baca huruf kanji *on’yomi* atau cara baca *Shina* dan *kun’yomi* atau cara baca

Jepang) secara *hyoo'on moji* (tulisan fonetik). Bentuk tulisan tersebut sering dipakai dalam *man'yooshuu*, maka disebut *man'yoogana.* Pada akhir zaman Nara bentuk huruf *man'yoogana* berubah menjadi soogana. Lalu pada pertengahan zaman Heian, bentuk *soogana* diperbaiki, disederhanakan, dan diperindah, maka jadilah huruf Hiragana. Hiragana yang dipakai sekarang adalah bentuk Hiragana yang dipilih dari *soogana*, yang berjumlah 46 huruf. Ditetapkan berdasarkan petunjuk Departement pendidikan Jepang yang dimuat pada Daftar 1 *Shoogakkorei Shiko Kisoku* pada tahun 1990 (tahun 33 *Meiji*).

Jumlah huruf Hiragana berjumlah 46 huruf, dari huruf tersebut ada yang dikembangkan dengan menambahkan tanda tertentu yaitu *dokuten* (“), *handakuten* (゜), untuk membentuk bunyi lainnya. Huruf-huruf tersebut berbentuk suku kata, sehingga bunyi dalam bahasa Jepang secara total terdiri dari sekitar 104 suku kata. (Dedi sutedi, 2004).



Tabel 2.1

Daftar *Hiragana*

Adapun huruf-huruf *Daku on* berjumlah 25 huruf :

が ぎ ぐ げ ご / *ga gi gu ge go*

ざ じ ず ぜ ぞ / *za ji zu ze zo*

だ ぢ づ で ど / *da ji zu de do*

ば び ぶ べ ぼ / *ba bi bu be bo*

Handaku on berjumlah 5 huruf hiragana:

ぱ ぴ ぷ ぺ ぽ / pa pi pu pe po

Yoo on berjumlah 36 huruf hiragana :

きゃ きゅ きょ / *kya kyu kyo*

しゃ しゅ しょ / *sha shu sho*

ちゃ ちゅ ちょ / *cha chu cho*

にゃ にゅ にょ / *nya nyu nyo*

ひゃ ひゅ ひょ / *hya hyu hyo*

みゃ みゅ みょ / *mya myu myo*

りゃ りゅ りょ / *rya ryu ryo*

ぎゃ ぎゅ ぎょ / *gya gyu gyo*

じゃ じゅ じょ / *ja ju jo*

びゃ びゅ びょ / *bya byu byo*

ぴゃ ぴゅ ぴょ / *pya pyu pyo*

2.6.1 Menulis Hiragana

Menulis adalah menggunakan pena, potlot, bolpoint di atas kertas, kain, papan, dan sebagainya untuk menghasilkan huruf, kata, atau kalimat. (Badudu, 1994 : 107)

Menurunkan atau melukiskan lambang-lambang yang menggambarkan suatu bahasa yang diapahami seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran lambang tersebut. Gambar atau lambang itu dapat menyampaikan makna yang akan diutarakan oleh penyampainya.

Cara-cara menulis Hiragana ada aturannya yang ditaati. Jika akan menulis Hiragana, maka yang akan terpikir adalah bentuk tulisan yang cenderung berlengkung-lengkung dan halus, bukan garis-garis tegas seperti bentuk katakana.

2.6.2 Membaca Hiragana

Membaca adalah menyuarakan atau melisankan huruf (nyaring atau di hati saja). (Badudu 1994 : 101).

Selain itu membaca adalah suatu proses yang dilakukan atau metode yang digunakan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri maupun dengan orang lain, yang mengkomunikasikan makna yang terkandung dan tersirat pada lambang-

lambang tertulis serta mengubahnya menjadi bahasa lisan yang biasanya disebut membaca nyaring. Selain mencoba nyaring ada juga yang disebut membaca dalam hati, tujuannya hanya untuk berkomunikasi dengan diri sendiri.

Dalam bahasa Jepang, membaca yang dimaksudkan adalah mengubah lambang huruf Hiragana ke dalam bahasa lisan, sesuai dengan bunyi lambang huruf tersebut.