

BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1 Pembelajaran Kanji

2.1.1 Kesulitan Dalam Belajar Kanji

Setiap huruf *kanji* memiliki cara baca yaitu *on'yomi* dan *kun'yomi* yang berbeda dalam setiap hurufnya. Selain itu jumlah huruf *kanji* sangatlah banyak. Menurut ungkapan Uosaki, Matsushita, Suzuki (2015) belajar *kanji* merupakan tantangan yang nyata bagi pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa kedua, khususnya yang bukan berasal dari Jepang.

Menurut Renariah (2002) telah banyak diakui oleh pembelajar bahasa Jepang dan tidak sedikit yang merasakannya bahwa *kanji* adalah bidang yang sulit dipelajari dalam bahasa Jepang, terutama oleh para pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang “budaya *kanji*”, yang dalam bahasa Jepang disebut *hikanjiken* (非漢字圏), hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor di antaranya adalah cukup banyak jumlah *kanji* yang harus diingat, cara baca *kanji* yang bervariasi, *hitsujun* (筆順 = cara menuliskannya) yang harus diperhatikan betul, serta pengetahuan *kanji* yang meliputi *bushu* (部首 = bagian *kanji* yang menentukan arti) serta *rikusho* (六書 = pembentukan dan pemakaian *kanji*) .

Dari pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari *kanji* dikarenakan jumlah huruf *kanji* yang banyak, cara membaca yang berbeda, serta penulisan huruf nya sendiri.

2.1.2 Cara Belajar Kanji

Dalam belajar *kanji* dibutuhkan wawasan dan pengetahuan dasar seperti cara membaca, menulis, mengartikan *kanji*, dan penggunaannya. Berbagai macam cara dapat kita lakukan untuk belajar huruf *kanji* seperti menulisnya dibuku secara terus menerus, sebuah studi kasus kepada 12 siswa selama satu tahun yang dilakukan oleh Rose dan Harbon (2013) menjelaskan bahwa para

siswa kurang mengendalikan emosi, mengelola komitmen, dan merasa bosan saat belajar *kanji*. Maka dari itu, dengan membuat atau mengembangkan aplikasi maupun permainan dapat meningkatkan motivasi belajar *kanji* Aryadi dan Haristiani (2017).

2.1.3 Metode Belajar Kanji

Seperti yang diungkapkan oleh 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. Selain itu menurut Sartika (2016) bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran tipe pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) dapat membuat pembelajaran kanji menjadi efektif.

Dari pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan serta efektif dalam pembelajaran *kanji*.

2.1.4 Strategi Belajar Kanji

Strategi belajar menurut Oxford (1990) adalah tindakan kongkrit yang dilakukan oleh pembelajar agar pembelajaran lebih mudah, lebih cepat, lebih menyenangkan, lebih mandiri, lebih efektif, dan lebih cepat menyesuaikan dengan kondisi yang baru.

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

Sebuah penelitian yang dilakukan Prasetiani (2013) menejelasaka bahwa pembelajaran *kanji* dengan menggunakan media *flashcard* dapat membantu pembelajar dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menghafal huruf *kanji* dengan cepat.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa strategi belajar kanji dapat menggunakan media ataupun permainan demi meningkatkan kemahiran dalam membaca dan menghafal *kanji*.

2.2 Pengertian Media

National Education Association (NEA) mengatakan media adalah sarana komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audio visual. Semua itu mencakup teknologi perangkat keras dan perangkat lunaknya.

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006 : 119), media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah panca indera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh panca indera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Dapat kita pahami dari kutipan diatas bahwa media menurut Schramm (1977) dikutip dalam Rudi dan Cepi (2008: 6) adalah teknologi atau sarana pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Pengelompokan jenis media dari segi perkembangan teknologi menurut Arsyad (2011:54) ada dua kategori yaitu :

a) Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, slides, filmstrips.
- 2) Visual yang diproyeksikan seperti gambar, foto, grafik, diagram, papan info.
- 3) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset.
- 4) Penyajian multimedia seperti slide suara (tape), multi-image.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, video.
- 6) Cetak seperti buku teks, modul, majalah ilmiah.
- 7) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Realita seperti model specimen (contoh) dan manipulatif.

b) Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor seperti permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif.

2.3 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Romiszowski dalam Basuki dan Farida (2001: 12) mengungkapkan media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengejaran yang direncanakan dengan baik.

Selain itu, Asyar (2012 : 8) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat di pahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber terencana, sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Media pengajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan pengajar sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut (Sumantri, 2001: 23).

Masih menurut Sumantri, media pengajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- (1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- (2) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar
- (3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak, sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme
- (4) Membangkitkan motivasi belajar siswa
- (5) Mempertinggi mutu belajar mengajar

Multimedia juga dapat digunakan sebagai media pengajaran. Berdasarkan kegunaannya multimedia pembelajaran dibagi dua jenis (Sumantri 2001: 47)

- (1) Multimedia Presentasi Pembelajaran. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (explicit knowledge). Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: Open Office Impress, Microsoft Power Point dan sebagainya.
- (2) Multimedia Pembelajaran Mandiri. Software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan explicit knowledge (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dan sebagainya) dan tacit knowledge (know how, rule of thumb, pengalaman guru). Software yang biasa digunakan antara lain Macromedia Authorware, Adobe Flash, Open Office Impress, atau Microsoft PowerPoint.

Dari pendapat yang tertera 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.

Media pembelajaran menurut Sadiman (2008 : 28) dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

a) Media Grafis

- 1) Foto, sketsa, diagram, kartun, globe.

b) Media Audio

- 1) Radio, alat perekam, piringan laboratorium bahasa.

c) Media Proyeksi Diam

- 1) Film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video.

Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan kita dalam kegiatan pembelajaran salah satunya pembelajaran bahasa Jepang.

Menurut Wahono (2006) ada tiga aspek atau kriteria dalam media pembelajaran, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Berikut pemaparan ketiga aspek tersebut:

a) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

1. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
2. Reliable (handal)
3. Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
4. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
5. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
6. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)
7. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
8. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
9. Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

b) Aspek Desain Pembelajaran

1. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
2. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
3. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
4. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
5. Interaktivitas
6. Pemberian motivasi belajar
7. Kontekstualitas dan aktualitas
8. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
9. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
10. Kedalaman materi
11. Kemudahan untuk dipahami
12. Sistematis, runut, alur logika jelas
13. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
14. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran

15. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
16. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

c) Aspek Komunikasi Visual

1. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
2. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
3. Sederhana dan memikat
4. Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)
5. Visual (layout design, typography, warna)
6. Media bergerak (animasi, movie)
7. Layout Interactive (ikon navigasi)

2.4 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak; bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Mayer (2009: 3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Kata yang dimaksud merupakan materi yang disajikan dalam bentuk verba, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Kemudian yang dimaksud dengan gambar adalah materi yang disajikan dalam bentuk gambar. Lalu Vaughan (1994: 4) mengungkapkan multimedia adalah “berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya”. Lalu Heinich, Molenda, Russell & Smaldino (1999: 229) menyatakan “multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi”.

Daryanto (2013: 52) mengartikan multimedia pembelajaran sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan kata lain untuk menyalurkan pesan berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta dapat

merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi.

Binanto(2010:3) menggolongkan multimedia kedalam tiga jenis yaitu :

a) Multimedia Interaktif

- 1) Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

b) Multimedia Hiperaktif

- 1) Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan atau *link* yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

c) Multimedia linear

- 1) Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati prouk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

2.5 Game Edukasi

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat menunjang pembelajaran dengan efektif serta dapat merangsang daya pikir lebih baik lagi seperti yang dijelaskan oleh Handriyantini (2009).

Dengan dibuatnya *game* edukasi ini diharapkan pembelajaran tidak monoton dan membuat bosan pembelajar.

2.6 Android

Android (/ˈæn.drɔɪd/; an-droyd) adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Keunikan dari nama sistem operasi (OS) Android adalah dengan menggunakan nama makanan hidangan penutup (Dessert). Selain itu juga nama-nama OS Android memiliki huruf awal berurutan sesuai abjad; Cupcake, Donut, Éclair, Froyo, Gingerbread, HoneyComb, Ice Cream, Jelly Bean. Namun juru bicara Google, Randall Sarafa enggan memberi tahu alasannya. Sarafa hanya menyatakan bahwa pemberian nama-nama itu merupakan hasil keputusan internal dan Google memilih tampil sedikit ajaib dalam hal ini.

Namun seiring perkembangannya, android berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam melakukan inovasi. Hal ini tidak lepas dari pengembang utama dibelakangnya, yaitu Google. Google lah yang mengakuisisi Android, kemudian membuatkan sebuah platform.

Platform Android terdiri dari Sistem Operasi berbasis Linux, sebuah GUI (Graphic User Interface), sebuah web browser dan aplikasi end user yang dapat di unduh dan juga para pengembang bisa leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat.