

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Menurut Arsyad (2002) dalam Jalmur (2016:2) Media merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Oleh sebab itu media dapat dijadikan sebagai perantara atau pengantar pesan diantara dua pihak.

Menurut penulis media dapat digunakan sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan informasi.

2.1.2 Jenis Media

Menurut Satrianawati (2018:10) jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

- Media Visual: yaitu jenis media yang dapat dilihat. Contoh: media foto, gambar, komik, poster, majalah, dsb.
- Media Audio: yaitu jenis media yang dapat didengar. Contoh: suara, musik dan lagu, siaran radio, CD, dsb
- Media Audio Visual: yaitu jenis media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Contoh: media drama, pementasan, film, televisi, video, dsb.
- Multimedia: yaitu jenis media yang merangkum semua jenis media menjadi satu. Contoh: Game, Internet.

Berdasarkan pengelompokan di atas aplikasi *Game Kanji Quest Typed* dapat digolongkan kedalam media multimedia.

2.2 Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

Menurut Mc Cormick (1996) dalam Darma, Jarot S., dan Shenia A (2009:1) multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Di sisi lain, Menurut Turban dkk (2002) dalam Darma, Jarot S., dan Shenia A (2009:1) multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Menurut pernyataan diatas multimedia dapat diartikan sebagai gabungan beberapa media yang digunakan untuk memberikan informasi yang bermanfaat kepada penggunanya.

2.2.2 Pembelajaran Multimedia

Multimedia digunakan sebagai alat untuk membantu pembelajaran. Pembelajaran multimedia digunakan juga untuk meningkatkan efisiensi dan efek pembelajaran. Menurut Limbong dan Simarmata (2020:5) multimedia pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Multimedia presentasi pembelajaran

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas tetapi tidak untuk menggantikan peran guru secara keseluruhan. Contoh: Microsoft Power Point

b. Multimedia pembelajaran mandiri

Multimedia pembelajaran mandiri adalah perangkat lunak pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pembelajar secara mandiri tanpa diperlukan peran guru. Contohnya: Macromedia Authorware dan Adobe Flash.

Multimedia digunakan dengan asumsi bahwa pengguna mengetahui sebagian informasi dari materi yang ada di dalam multimedia tersebut dikarenakan saat multimedia tersebut digunakan oleh pengguna yang sama sekali tidak memiliki informasi atau mengetahui informasi materi multimedia tersebut penulis berasumsi dapat menghasilkan dampak yang negatif pada pengguna.

2.3 Kanji

Menurut Kluemper (2015:6) Kanji adalah karakter atau huruf yang datang dari China yang digunakan untuk menyampaikan arti dari kata-kata. setiah huruf kanji biasa nya mempunyai beberapa cara baca dan intonasi yang bergantung kepada konteks kalimat. Sementara Menurut Oketani dan Lowitz (2003:2) Kanji awal mulanya dibaca *hanzi*, yang artinya "ideogram China". Ideogram untuk kata "Kanji" yaitu "漢字" yang dibagi kedalam dua huruf yaitu 漢 yang berarti "Orang orang Han" yaitu panggilan mayoritas ras di negara China, dan 字 yang berarti "huruf" atau "karakter" yang dapat diartikan secara keseluruhan "tulisan atau karakter yang digunakan oleh ras Han di negara China".

Menurut Renariah (2004:80) Huruf kanji dalam bahasa Jepang ada dua macam cara membacanya, yaitu: 1) bacaan ala Jepang (Kun-Yomi) dan 2) bacaan ala Cina (On-Yomi). Selain itu menurut Takebe dalam Renariah (2002:3) di dalam setiap

kanji memiliki 3 unsur dasar yaitu 音、形、義 (on, kei, gi = bunyi, bentuk, dan arti) unsur-unsur ini tidak dimiliki dalam huruf lain, terutama huruf alfabet. Selain itu juga Takebe dalam Renariah (2002) menyebut kanji termasuk *Hyoo i moji* (表意文字), karena setiap huruf menyatakan arti.

2.4 Kesulitan Mempelajari Kanji

Menurut Nesbitt dan Muller (2016: 25) mempelajari kanji bagi pembelajar yang tidak menggunakan kanji sebagai bahasa di negaranya tidak hanya sulit tetapi juga monoton karena biasanya proses pembelajaran dapat membutuhkan waktu yang lama karena tidak terbiasanya membaca huruf yang tidak dikenal. Menurut Khoiriyah (2014:79-80) kesulitan-kesulitan dalam mempelajari kanji yaitu:

1. Kanji yang harus diingat jumlahnya cukup banyak, dalam 常用漢字 (Jouyou Kanji) kanji yang digunakan sehari-hari berjumlah 1945 huruf.
2. Bilah dilihat sepintas, terdapat banyak sekali kanji yang mirip dalam bentuk penulisannya.
3. Dalam satu kanji terdapat cara baca yang bervariasi, baik itu *kun-yomi* (cara baca Jepang) maupun *on-yomi* (cara baca Cina)
4. Terdapat banyak kanji yang memiliki cara baca baik *kun-yomi* maupun *on-yomi* yang sama tetapi artinya berbeda.
5. Terdapat banyak sekali gabungan kanji yang terkadang dapat digabungkan melalui bacaan *onyomi-onyomi*, *onyomi-kunyomi* dan sebaliknya.
6. Banyaknya *kakushuu* atau jumlah coretan dalam satu huruf kanji.

Berdasarkan poin 1 dan 2 dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa kanji yang harus dipelajari pembelajar untuk dapat membaca kanji yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari cukup banyak bagi pembelajar bahasa jepang dasar dan beberapa kanji yang bila dilihat sepintas banyak sekali yang terlihat sama atau mirip dalam bentuk penulisannya. Oleh karena itu Aplikasi *Game Kanji Quest Typed* dibuat dengan harapan dapat mengatasi dua point tersebut dengan melatih kemampuan pengguna dalam cara membaca kanji dan juga kecepatan membaca kanji.

2.5 Game

Menurut Ridoi (2018:1) Game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. salah satu fungsi dari game yaitu sebagai penghilang stress atau rasa jenuh. oleh sebab itu game digunakan hampir oleh semua orang, dan hampir tidak terikat oleh umur pengguna. Menurut Fauzi A dalam Ridoi (2018:1) game juga merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas sehari hari. Selain itu Kirayakova dkk (2014:1) juga menyatakan bahwa dengan menggunakan mekanisme *game* dapat meningkatkan motivasi dan pembelajaran dalam kondisi formal ataupun informal. Game juga biasanya dimainkan dengan aturan tertentu sehingga dapat menghasilkan menang atau kalahnya pemain.

2.5.1 Gamifikasi

Menurut Kapp dalam Kirayakova dkk (2014:1) gamifikasi dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk melibatkan orang, memotivikasikan pekerjaan,

mempromosikan pembelajaran, atau memecahkan masalah dengan menggunakan mekanika, estetika dan pemikiran *game*.

2.5.2 *Game* Edukasional

Menurut Whitton dalam Hermawan (2017) *Game* Edukasi dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang difasilitasi oleh penggunaan permainan. dan juga menurut Hermawan sendiri hampir setiap pengertian yang menggabungkan antara *video game* dan Pendidikan dapat dianggap sebagai *game* edukasi. Selain itu menurut Nesbitt dan Muller (2016:27) *game* edukasional dapat berperan juga dalam mendorong motivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa definisi *game* edukasi secara umum yaitu sebuah permainan digital yang ditujukan untuk memberikan motivasi kepada pengguna yang dikemas dalam konteks pendidikan.

Menurut Hurd dan Jenuings dalam Novaliendry (2013:112) Perancangan *game* edukasi yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *game* edukasi itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *game* edukasi, yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*. Aplikasi *game Kanji Quest Typed* ini dibuat dengan desain yang simpel tetapi menarik bagi pengguna agar mudah pengoperasian aplikasi tetapi tidak terlalu membosankan saat dilihat.

2. Dapat Digunakan (*Usability*)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuatan *game*. Aplikasi *game Kanji Quest Typed* ini dibuat dengan *user interface* yang *simplistic* sehingga tidak menyulitkan *user* saat mengoperasikan Aplikasi *game Kanji Quest Typed*.

3. Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model atau gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan Aplikasi *game Kanji Quest Typed* harus sesuai dengan model *game* pada tahap perancangan.

4. Kesesuaian (*Appropriateness*)

Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadap keperluan *user* dengan baik. Aplikasi *game Kanji Quest Typed* ini menyediakan tampilan dan fitur yang diperlukan *user* untuk membantu pemahaman *user* dalam pengoperasian Aplikasi ini.

5. Relevan (*Relevance*)

Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi *game* ke target *user*. Karena Aplikasi *game Kanji Quest Typed* ditujukan untuk pembelajar bahasa Jepang dasar maka desain *interface* dibuat dengan tema yang bernuansa *jepang* dan *samurai*.

6. Objektivitas (*Objectives*)

Objektivitas menentukan tujuan *user* dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam Aplikasi *game Kanji Quest Typed* ini tujuan utama bagi *user* adalah untuk menginput tulisan cara baca kanji dengan benar. Kriteria kegagalan Aplikasi *game Kanji Quest Typed* yaitu saat *life bar/counter user* telah habis.

7. Umpan Balik (*Feedback*)

Untuk membantu pemahaman *user* bahwa permainan mereka sesuai dengan objek *game* atau tidak, *feedback* harus disediakan. *Feedback* aplikasi kali ini dilakukan dengan menggunakan angket yang disebarakan kepada pengguna saat mencoba Aplikasi *game Kanji Quest Typed*.

2.5.3 Endless Game

Game mempunyai banyak sekali *genre* yang bermacam-macam yang dapat dinamakan dan dikategorikan dari sisi tampilan, konsep atau cara bermain *game* tersebut.. *Endless game* adalah salah satu konsep *genre* game yang didefinisikan sebagai game yang tidak terbatas pada saat permainan dilakukan. Menurut Cao (2016:5) tujuan utama jenis *Endless game* yaitu untuk mengumpulkan point sebanyak mungkin dengan berinteraksi secara berulang yang berlawanan dengan pemicu *game over trigger*. Pada aplikasi *game Kanji Quest Typed* interaksi yang berulang tersebut adalah menebak dan mengetikan cara baca kanji yang ada pada layar komputer dan pemicu *game over trigger* adalah saat *life point* pengguna telah habis.

2.6 Tes Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kanji

Menurut Muneo (1988) dalam Setiana (2014:54) mengemukakan bahwa *testing* bahasa bermanfaat untuk mengukur kemampuan pembelajar bahas Jepang dalam:

1. Membaca dan menulis huruf hiragana, katakana, dan kanji.
2. Memahami kata atau kosa kata.
3. Membuat kalimat yang benar dari tata bahasa.
4. Menyusun dan menguasai pola kalimat.

5. Mengungkapkan pikiran secara lisan atau tulisan.

Berdasarkan point 1 dan 2 dari pernyataan di atas Aplikasi *Game Kanji Quest Typed* dibuat dengan harapan dapat menjadi alat evaluasi pembelajaran kanji yang disajikan dalam bentuk *Game* atau permainan agar pengguna tidak cepat merasa bosan saat melakukan evaluasi pembelajaran kanji.

2.7 Web Online

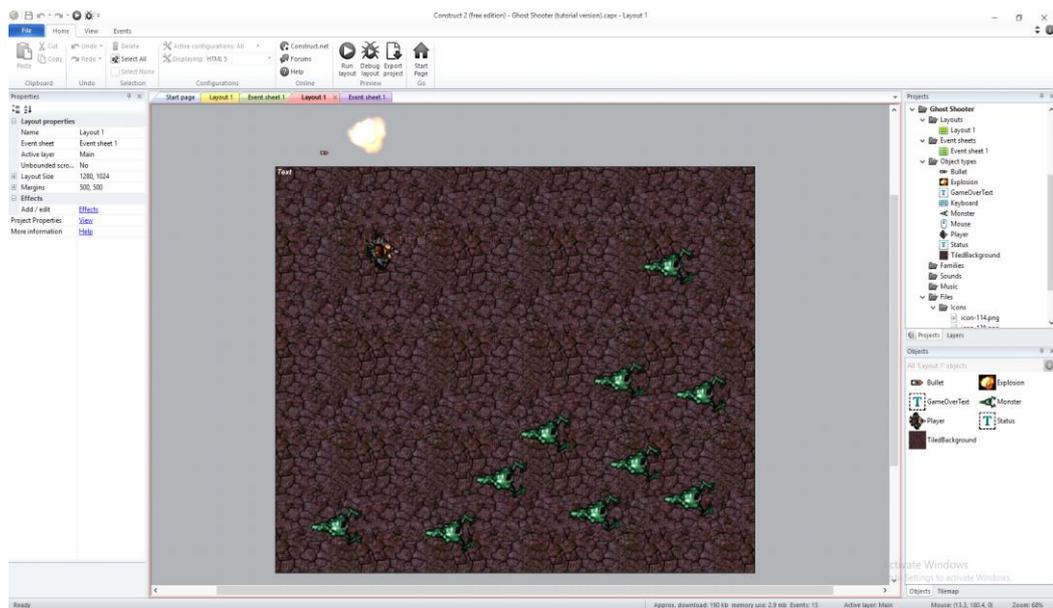
Menurut Tim EMS dalam Winda dan Gani (2016:80) secara terminology, Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau sub domain yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* disebut juga sebagai WWW didalam internet.

Menurut dalam Bates dan Wulf dalam Putranti (2013:140) Kelebihan dalam media pembelajaran *online* diantaranya adalah (1) meningkatkan interaksi pembelajaran, (2) mempermudah interaksi pembelajaran dimana saja dan kapan saja, (3) memiliki jangkauan yang lebih luas, dan (4) mempermudah penyempurnaan dan penyiapan materi pembelajaran. Oleh karena itu Aplikasi *Game Kanji Quest Typed* dibuat berbasis *Web* dengan domain bernama KanjiTyped.com agar dapat diakses secara *Online* yang diharapkan dapat memudahkan penggunaan Aplikasi dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

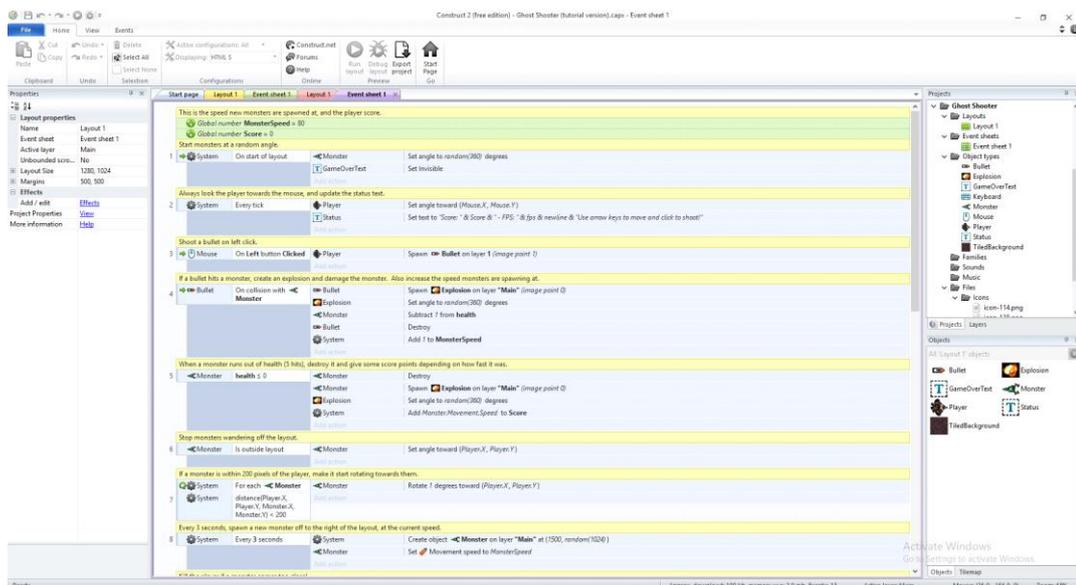
2.8 Construct 2

Construct 2 adalah program pembuat game 2D berbasis HTML5 yang dibuat oleh Scirra Ltd. *Construct 2* dibuat dengan tujuan bagi pengguna yang tidak mengerti cara membuat program atau tidak belajar sama sekali bahasa dan cara

pembuatan program. Oleh karena itu Construct 2 dapat digunakan tidak hanya oleh programmer yang handal tetapi pengguna yang tidak mengetahui dasar untuk pemrograman juga dapat menggunakan aplikasi ini dengan nyaman.



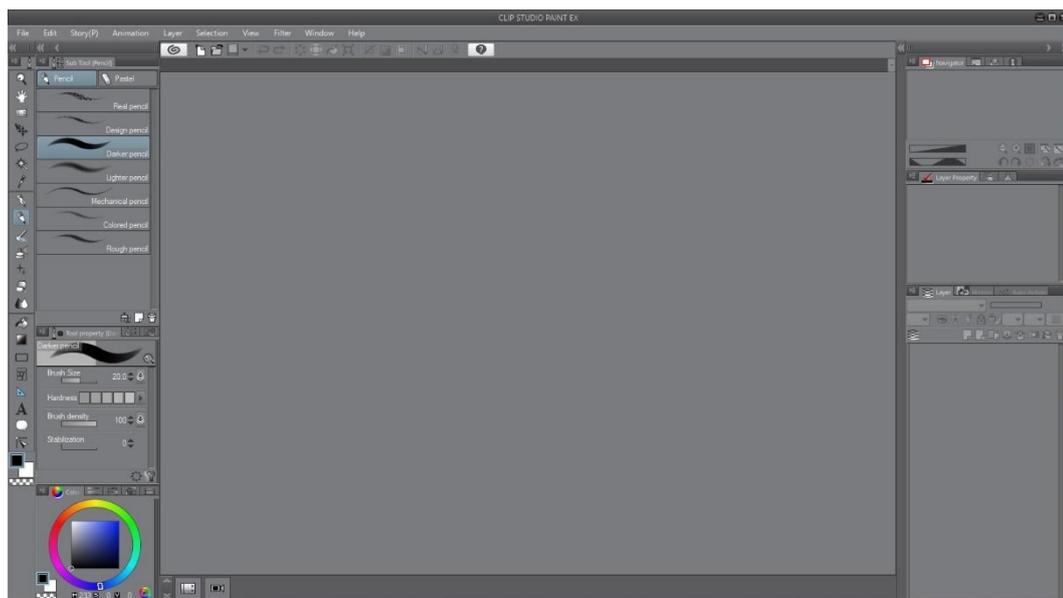
Gambar 2.1
Interface Construct 2



Gambar 2.2
Interface Coding Construct 2

2.9 Clip Paint Studio

Clip Paint Studio adalah aplikasi berupa *image creator* atau *image editor*. *Clip Paint Studio* biasanya digunakan dalam pembuatan gambar ilustrasi, pembuatan *manga* atau komik, atau pembuatan animasi 2D. Aplikasi *Clip Paint Studio* digunakan untuk membuat gambar karakter yang digunakan dalam Aplikasi *Game Kanji Quest Typed*. Gambar yang dibuat menggunakan program *Clip Paint Studio* akan digunakan untuk pembuatan Aplikasi *Game Kanji Quest Typed* pada program *Construct 2*.



Gambar 2.3
Interface Clip Paint Studio