

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kanji

2.1.1 Definisi

Kanji merupakan huruf yang berasal dari Cina kemudian masuk ke Jepang pada abad ke 4 - 5. Zhang dan Takuma (2015) menyatakan bahwa Kanji adalah karakter Cina yang digunakan dalam sistem penulisan Jepang bersama dengan hiragana dan katakana. Kanji merupakan salah satu dari empat set aksara modern Jepang. Didalam bahasa Jepang kanji merupakan huruf yang tidak bisa diabaikan dalam penggunaannya, terutama dalam wacana menulis. Seperti yang dikatakan Setiawatti (2018) Peran kanji menjadi sangat penting karena memudahkan seseorang memahami wacana tulis dengan lebih mudah.

2.1.2 Jumlah Kanji

Aksara kanji memiliki dua cara pengucapan yaitu Kun-yomi dan On-yomi. Kun-yomi sendiri adalah cara baca kanji secara ucapan asli bahasa Jepang, sedangkan Onyomi adalah cara baca kanji dengan cara meniru ucapan cina tetapi dimodifikasikan sesuai dengan ucapan Jepang, selain memiliki dua cara pengucapan jumlah kanji juga merupakan salah satu yang membuat pembelajar bahasa Jepang sulit untuk menghafalnya.

Departemen Kependidikan Jepang (monbusho) menetapkan ada 1850 kanji digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Bagi mahasiswa Sastra Jepang mereka harus belajar kanji, karena jika tanpa mempelajari kanji mahasiswa sastra Jepang tidak akan dapat membaca dan menulis dengan baik.

2.2 Pembelajaran Kanji

Secara umum belajar kanji membutuhkan penguasaan pengetahuan dasar terhadap kanji membaca, menulis, makna dan penggunaan kanji yang digunakan pada kalimat.

2.2.1 Kesulitan Belajar Kanji

Setiap kanji memiliki jumlah *on-yomi* dan *kun-yomi* yang berbeda, ada yang memiliki banyak *on-yomi* dan *kun-yomi* namun ada juga yang hanya memiliki *on-yomi* atau *kun-yomi* saja. Bagi mahasiswa Sastra Jepang mereka harus belajar kanji, karena jika tanpa mempelajari kanji mahasiswa sastra Jepang tidak akan dapat membaca dan menulis dengan baik. Ketika mulai belajar kanji, ternyata kanji merupakan salah satu yang sulit untuk dipelajari, karena ada banyak huruf dengan penyebutan yang sama namun huruf dan artinya berbeda.

Menurut beberapa penelitian kanji merupakan hal yang dianggap sulit oleh pembelajar non Jepang. Tokuhiko (dalam Setiawati 2018) mengemukakan bahwa pembelajar bahasa Jepang bukan orang Jepang akan mengalami kesulitan besar untuk memahami kosakata kanji yang jumlahnya

banyak. Meski dirasa sangat sulit kanji merupakan pelajaran dasar dalam bahasa Jepang yang harus dipahami seperti yang diungkapkan oleh Renariah (2002) bahwa didalam bahasa Jepang kaya sekali akan kosa kata yang memiliki ucapan yang sama, tetapi dengan adanya kanji maka kesalahan pahaman pengertian dapat dihindari dengan melihat perbedaan coretan pada kanji.

2.2.2 Cara Baca Kanji

a. *On'yomi* (音読み)

Cara membaca aksara kanji mengikuti cara membaca orang Tionghoa sewaktu karakter tersebut diperkenalkan di Jepang. Pengucapan karakter kanji menurut bunyi bahasa Tionghoa bergantung kepada zaman ketika karakter tersebut diperkenalkan di Jepang. Akibatnya, sebagian besar karakter kanji memiliki lebih dari satu *on'yomi*, sehingga di dalam *on-yomi* secara 5 rinci dikenal dengan *goon* (呉音), *kan on* (漢音) dan *toon* (唐音) *Go on* adalah kanji yang masuk ke Jepang pada jaman Nara melalui korea dengan ucapan bahasa Cina pada abad ke 6-7. *Kan on* adalah kanji dengan ucapan bahasa Cina jaman dinasti Han, masuk ke Jepang pada jaman Nara dan Heian, kira-kira abad ke 8. *Too on* adalah ucapan bahasa Cina jaman pertengahan jaman dinasti Sung, Yuan dan Ming yang disebarkan ke Jepang pada jaman Kamakura, kira-kira pada abad ke 12.

b. *Kun'yomi* (訓読み)

Cara pengucapan kata asli bahasa Jepang untuk karakter kanji yang artinya sama atau paling mendekati. Kanji tidak diucapkan menurut pengucapan orang Tionghoa, melainkan menurut pengucapan orang Jepang. Bila karakter kanji dipakai untuk menuliskan kata asli bahasa Jepang, okurigana sering perlu ditulis mengikuti karakter tersebut.

Seperti halnya, *on'yomi* sebuah karakter kadang-kadang memiliki beberapa *kun'yomi* yang bisa dibedakan berdasarkan konteks dan okurigana yang mengikutinya. Beberapa karakter yang berbeda-beda sering juga memiliki *kun'yomi* yang sama, namun artinya berbeda-beda. Selain itu, tidak semua karakter memiliki *kun'yomi*.

Kata "*kun*" dalam *kun'yomi* berasal kata "*kunko*" (訓詁) (pinyin: xungu) yang berarti penafsiran kata demi kata dari bahasa kuno atau dialek dengan bahasa modern. Aksara Tionghoa adalah aksara asing bagi orang Jepang, sehingga *kunko* berarti penerjemahan aksara Tionghoa ke dalam bahasa Jepang. Arti kanji dalam bahasa Tionghoa dicarikan padanannya dengan kosakata asli bahasa Jepang.

Sebagai aksara asing, aksara Tionghoa tidak dapat diterjemahkan semuanya ke dalam bahasa Jepang. Akibatnya, sebuah karakter kanji mulanya dipakai untuk melambangkan beberapa *kun'yomi*. Pada masa itu, orang Jepang mulai sering membaca tulisan bahasa Tionghoa (*kanbun*)

dengan cara membaca bahasa Jepang. Sebagai usaha membakukan cara membaca kanji, satu karakter ditetapkan hanya memiliki satu cara pengucapan Jepang (*kun'yomi*). Pembakuan ini merupakan dasar bagi tulisan campuran Jepang dan Tiongkok (*wa-kan konkōbun*) yang merupakan cikal bakal bahasa Jepang modern.

2.2.3 Cara Menulis Kanji

Menurut Renariah (2002) huruf kanji terbentuk dari gabungan garis dan titik. Dalam bahasa Jepang lebih biasa disebut dengan coretan. Dari coretan coretan ni yang nantinya akan menjadi sebuah huruf kanji. Akan tetapi, setiap coretan tidak boleh dilakukan atau ditempatkan sembarangan. Seperti yang dikatakan oleh Dahidi (2004) dalam penulisan kanji, setiap coretan garis dan titik tidak boleh ditulis sembarangan. Terdapat aturan dari urutan dalam penulisan setiap huruf kanji. Urutan penulisan ini disebut hitsujun. Selain itu, dianjurkan juga menulis huruf kanji dilakukan secara naturan tidak kakku atau terkesan dipaksakan.

2.2 Media Pembelajaran

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk membantu kualitas dalam proses belajar dan mengajar. Media juga dapat menghilangkan rasa bosan dan

membuat belajar jadi lebih menarik dan menyenangkan. Sementara Arief dkk didalam Harahap (2018) mengartikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Jadi pengertian media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Jennah (2009) Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (didalam Azhar Arsyad 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif. Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3. Fungsi kognitif. Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Susilana dan Riyana (2009) media pembelajaran dibagi menjadi :

a. Media Grafis

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata kata, kalimat, angka dan simbol/gambar. Seperti media bahan cetak yaitu buku teks, modul dan media visual diam yaitu gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi berupa foto.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan yang disampaikan akan dituangkan ke dalam lambang lambang audit berupa

kata kata, musik dan sound efek. Radio merupakan jenis media yang menghasilkan audio.

c. Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaiannya bisa diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan merupakan gambar diam atau gambar yang memiliki sedikit unsur gerak. Contohnya media sound slide, film strip bersuara dan halaman bersuara.

d. Multimedia

Pengertian multimedia sering dikacaukan dengan pengertian *multi image*. Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan audio visual atau berupa permainan.

2.3 Multimedia

Multimedia adalah media atau sarana yang di dalamnya merupakan suatu kombinasi atau campuran berupa teks, gambar, vidio, grafik, dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Menurut Daryanto (2013) multimedia dibagi menjadi dua kategori :

1. Multimedia Linier

Salah satu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan pengguna. Contoh multimedia linier adalah televisi dan film.

2. Multimedia Interaktif

Salah satu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang mampu dioperasikan, sehingga pengguna mampu memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi game.

Lebih lanjut, Lisiswanti (2016) menyatakan bahwa multimedia berpengaruh pada pembelajaran *active learning* (belajar aktif) dimana yang lebih berpengaruh pada *active cognitive learning* (kognitif) daripada *behaviour activity* (prilaku). Pembelajaran dengan *activeinstructional method* (game interaksi dan simulasi) dapat meningkatkan pemahaman terhadap tujuan dan hasil pembelajaran.

Media pembelajaran jenis multimedia ini sendiri terdiri dari berbagai media yaitu *game*, CD interaktif, aplikasi program, dan lain lain, sebagai pengaruh perkembangan teknologi pada bidang pendidikan.

2.4 Game Edukasi

Aryadi dan Haristiani (2017) menyatakan bahwa pengembangan media yang cocok untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Jepang kanji adalah dengan menggunakan aplikasi berbasis android sehingga lebih praktis dan mudah diakses dimanapun. Salah satu aplikasi berbasis android yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah jenis game edukasi. Menurut Clark & Mayer (2011), game edukasi merupakan bentuk permainan yang dirancang untuk membantu pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan sekaligus memberikan motivasi. Lebih lanjut Hardiyantini (2009) menyatakan bahwa Game edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game jenis ini umumnya digunakan untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan edukasi ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah angka, matematika, sampai belajar bahasa asing (Harsan, 2009).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, seiring dengan berkembangnya teknologi banyak pengembang yang menciptakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu penulis bermaksud membuat media pembelajaran dalam bentuk game edukasi yang diberi nama *Michiko* sebagai media pembelajaran *shokyou kanji*.

2.5 Teka Teki Silang

2.5.1 Definsi dan Fungsi

Menurut Purwoko (2018) Teka-teki silang, umumnya disingkat dengan TTS, adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Susunan dalam permainan teka-teki silang yaitu berupa kumpulan baris kotak yang menyilang (menurun dan mendatar) dan beberapa saling terhubung sehingga jawaban pada kotak kotak tersebut tetap terhubung. Untuk mengisi teka – teki silang tersebut dibutuhkan strategi yang tepat agar dapat mengisi semua kotak dengan benar. Inti dari permainan ini selain menebak kanji juga menyambungkan kosakata dan keahlian dalam strategi.

2.5.2 Konsep Teka Teki Silang dalam Pembelajaran

Sebuah teka-teki bisa membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban. Berdasarkan pendapat tersebut, teka - teki silang yang telah dikenal guru dan siswa ini merupakan permainan kata yang memiliki tantangan sekaligus sebuah bersifat rekreasi atau menghibur. Dalam hal ini, Ravista (2018) menyatakan bahwa teka teki silang adalah strategi pembelajaran yang digunakan untuk meninjau kembali materi yang sudah disampaikan sehingga memudahkan pembelajar dalam mengingat materi yang sudah disampaikan.

2.6 Android Studio

Android studio adalah IDE (Integrated Development Environment) resmi untuk pengembangan aplikasi Android dan bersifat open source atau gratis. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 pada event Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, Android Studio menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android.

Android studio sendiri dikembangkan berdasarkan IntelliJ IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai dengan ADT plugin (Android Development Tools). Android studio memiliki fitur :

- a. Projek berbasis pada Gradle Build.
- b. Refactory dan pembenahan bug yang cepat.
- c. Tools baru yang bernama “Lint” dikalim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibelitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.
- e. Memiliki GUI aplikasi android lebih mudah.
- f. Didukung oleh Google Cloud Platfrom untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

2.7 Android

Menurut Arifianto (2011) android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Menurut Hermawan

(2011), Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini.

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone* atau komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc. Dengan dukungan financial dari google yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini resmi dirilis pada tahun 2007. bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung. menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, Google juga telah mengembangkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil, dan Android Wear untuk jam tangan. Masing-masing memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing. konsol permainan, kamera digital, dan peralatan elektronik lainnya.