

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Definisi *Kanji*

Kanji adalah salah satu jenis huruf yang dipergunakan dalam bahasa Jepang dan mempunyai ciri tersendiri, terutama dalam hal cara baca dan penulisan. *Kanji* merupakan suatu ideograf maupun karakter huruf yang memiliki arti, atau kalau menggunakan istilah oleh Kurahachi (dalam Setiana, 2014) bahwa huruf *kanji* disebut juga sebagai Hyoo'I moji, sehingga dengan hanya melihat *kanji* kita dapat memahami arti kata yang dimaksud. *Kanji* secara umum biasa digunakan untuk melambangkan kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Namun, tidak semua *kanji* yang ada digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun kamus-kamus Jepang terbesar menyebutkan keberadaan lebih dari 50.000 *kanji*, secara umum diperkirakan sekitar 4000 *kanji* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Tamaoka et al, 2017).

Noriko (dalam Gusbandiana, 2014) membedakan pembentukan sebuah *kanji* menjadi 4 yaitu:

1. Formasi Piktograf

Piktograf adalah suatu gambar sederhana yang menunjukkan arti saat menyampaikan pesan kepada orang lain. Berdasarkan sejarah *kanji* di Cina, piktograf merupakan huruf tertua.

2. Formasi Indikatif

Tidak segala hal dapat diekspresikan melalui gambar. Abstrak dan nomor adalah salah satu konsep yang membutuhkan formasi yang berbeda. Bentuk ini digunakan untuk menjelaskan hubungan spasial antara dua objek dan biasa dilihat dari titik acuan.

3. Formasi Gabungan Fonetik – Semantik

Bentuk ini terdiri dari 2 jenis, salah satunya merupakan bunyi kata (fonetik) sedangkan satunya lagi adalah arti (semantik).

4. Formasi Gabungan Semantik

Bentuk ini adalah jenis di mana dua atau lebih komponen yang disandingkan untuk mempertahankan makna dari kedua komponen asli, tetapi membuat *kanji* baru serta makna yang baru.

2.2 Pembelajaran *Kanji*

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk meningkatkan intensitas dan kualitas belajar. Kustandi dan Sutjipto (dalam Faturrohman, 2019) juga mengatakan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang terkonstruksi dengan memanfaatkan berbagai sumber materi sehingga terjadinya proses belajar dalam diri suatu pelajar.

Bagi pembelajar bahasa Jepang, bahwa belajar atau menghafal *kanji* merupakan sesuatu yang dianggap sulit. Hal tersebut dapat dipahami karena *kanji* memiliki cara penulisan (stroke) dan cara baca yang banyak, sehingga tidak sedikit dari mereka yang beranggapan bahwa belajar *kanji* itu sulit. Oleh karena itu,

diperlukan belajar dan latihan secara berkala untuk bisa meningkatkan kemampuan belajar *kanji*. Tanaka (dalam Setiana, 2014) menguraikan urutan pengajaran *kanji* sebagai berikut:

1. Melatih pengucapan kata.
2. Membaca kartu *kanji* yang terdapat *furigana*.
3. Membaca kartu *kanji* tanpa *furigana*, agar pelajar terbiasa membaca *kanji*.
4. Memperlihatkan cara menulis *kanji* tersebut di papan tulis.
5. Memerintahkan pelajar untuk kembali menuliskan *kanji* tersebut di papan tulis.
6. Memperlihatkan kepada pelajar urutan penulisan *kanji* sebanyak satu atau dua kali.
7. Memerintahkan pembelajar untuk membaca ulang kartu *kanji* yang telah diajarkan di hari itu.
8. Melakukan tes. Tes ini dapat dilakukan dengan memperlihatkan gambar, benda atau juga dengan memperlihatkan kartu kana, yang kemudian pembelajar akan menuliskannya dengan *kanji*.

1.2.1 Kesulitan Belajar *Kanji*

Halpern (dalam Shimizu dan Green, 2002) menyatakan bahwa kesulitan belajar *kanji* juga berkaitan dengan harus mempelajari banyaknya cara baca dari masing-masing *kanji* dan mengetahui bahwa setiap *kanji* memiliki banyak makna ketika digabungkan. Taylor (dalam Yamashita dan Maru, 2000) juga mengatakan Bentuk *kanji* secara umum lebih kompleks daripada huruf alfabet, dan *kanji* memiliki lebih banyak coretan (*stroke*) daripada huruf. Tidak itu saja, cara baca

yang begitu variasi juga merupakan salah satu kesulitan ketika mempelajari *kanji*. Takebe (dalam Setiana, 2014) mengemukakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan tentang *kanji* adalah bahwa :

1. *Kanji* bukan huruf seperti *romaji*.
2. *Kanji* adalah simbol yang menunjukkan arti.
3. *Kanji* terdiri atas satuan atau unit yang menjadi dasar.
4. *Kanji* tidak dihafal dengan mata, melainkan dengan tangan.
5. Cara baca *kanji* berdasarkan pada cara mengungkapkannya.

2.3 Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu "*medium*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media secara umum bisa diartikan sebagai alat pengantar komunikasi seperti membaca berita melalui koran atau melalui televisi. Lebih mudahnya bisa diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Media memiliki berbagai bentuk pengantar. Bentuk pengantar tersebut bisa berupa Video, gambar, dan teks. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Gagne dan Briggs (dalam Faturrohman, 2019) media merupakan suatu alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi yang terdiri dari buku, video, kamera, film, *slide*, foto, televisi, dan komputer.

2.3.1 Multimedia

Sutjiati (2010) mengemukakan bahwa multimedia berasal dari kata multi dan media. Secara singkat multi dapat diartikan lebih dari satu atau banyak. Jadi, multimedia berarti berbagai macam alat atau cara yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan suatu hal kepada sasaran yang dituju. Sementara itu, Mayer (2005) mengatakan bahwa multimedia itu menyajikan kata-kata seperti teks yang diucapkan atau teks yang dicetak dan gambar seperti ilustrasi, foto, animasi, atau video.

Dengan begitu, multimedia bisa diartikan sebagai perpaduan dari berbagai macam unsur seperti gambar, video, serta animasi sehingga memiliki fungsi sebagai alat untuk menyalurkan berbagai informasi, ataupun isi dari suatu materi pembelajaran.

Dalam pemaparannya, Munir (dalam Faturrohman, 2019) mengatakan multimedia merupakan istilah yang digunakan untuk menampilkan suatu visual dalam suatu sistem komputer di mana seluruh unsur multimedia menjadi satu di dalam perangkat lunak komputer.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan multimedia merupakan suatu alat atau perantara yang terdiri dari berbagai jenis unsur seperti, gambar, video, audio, dan animasi untuk menyalurkan dan menampilkan informasi kepada sasaran yang dituju dengan memanfaatkan fungsi dari komputer.

2.3.2 Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Marshall McLuhan (dalam Muhson, 2010) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

Adapun media pembelajaran yang dikatakan oleh Sanaky (2011) bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran,.

Menurut Hasnida (2014) media pembelajaran memiliki dua unsur penting yaitu:

1. Unsur perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan
2. Unsur pesan bawaan, merupakan informasi ataupun materi dalam bentuk tema maupun topik pembelajaran tertentu yang ingin disampaikan atau untuk dipelajari.

Jadi yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat atau media yang membantu seseorang untuk menyampaikan informasi atau pesan seperti proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar seseorang.

2.3.3 Syarat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013), syarat media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa syarat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus berdasarkan tujuan instruksional di mana akan lebih baik jika mengacu pada dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal itu bertujuan agar media pembelajaran tidak melenceng dari tujuan.

2. Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak harus mahal dan selalu menggunakan teknologi. Memanfaatkan lingkungan dan sesuatu yang sederhana akan lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran mahal. Penggunaan yang mudah, harga terjangkau, bertahan lama dan dapat digunakan terus menerus merupakan salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

3. Mampu dan Terampil Menggunakan

Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran mempengaruhi nilai dan manfaat media pembelajaran tersebut. Selain itu, keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut nantinya dapat diajarkan kepada siswa sehingga mampu dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

4. Pengelompokan Sasaran

Siswa terdiri dari bermacam – macam kelompok belajar di mana kelompok belajar tersebut antara satu dengan yang lain tidak akan sama. Sehingga guru tidak

bisa menggunakan media pembelajaran yang sejenis untuk seluruh siswanya. Media pembelajaran yang sifatnya universal masih bisa digunakan, namun untuk masing-masing kelompok belajar tersebut harus mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran.

5. Mutu Teknis

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis terlebih dahulu. Guru tidak bisa langsung memilih media pembelajaran meskipun media sudah memenuhi persyaratan tersebut. Setiap produk media pembelajaran haruslah memenuhi standar agar produk tersebut layak untuk digunakan. Jika media pembelajaran tersebut belum memenuhi standar maka guru harus mampu untuk menentukan standar agar media pembelajaran tersebut layak digunakan.

Adapun saat membuat media pembelajaran, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan saat membuat media pembelajaran. Asyhari dan Silvia (2016) membagi faktor media pembelajaran menjadi tiga yaitu:

1. Faktor Edukatif

Faktor ini meliputi kesesuaian dan ketetapan media pembelajaran yang akan dibuat dengan tujuan dan kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

2. Faktor Teknik Pembuatan

Faktor ini meliputi kebenaran konsep ilmu pengetahuan, bahan, serta bentuknya kuat, tahan lama, sehingga tidak mudah berubah dan dapat digabungkan dengan media pembelajaran.

3. Faktor Keindahan

Faktor ini meliputi bentuk yang estetik dan kombinasi warna yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian pembelajar untuk menggunakannya.

2.3.4 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis berdasarkan pengguna atau pengajar yang akan memakainya. Heinich (dalam Faturrohman, 2019) membagi media pembelajaran menjadi 6 jenis yaitu:

1. Teks

Adalah unsur dasar untuk menyampaikan suatu informasi yang memiliki berbagai jenis dan bentuk penulisan serta memiliki daya tarik ketika digunakan untuk menyampaikan informasi.

2. Media Visual

Adalah alat yang dapat memberikan efek rangsangan visual seperti foto atau gambar, grafik, kartun, dan poster.

3. Media Proyeksi

Suatu media yang di dalamnya termasuk film bergerak, acara TV, serta kaset video.

4. Manusia

Merupakan tenaga pengajar atau seorang pelajar, maupun suatu ahli dalam suatu bidang tertentu.

5. Media Suara

Sebuah alat yang membantu dalam menyampaikan informasi atau materi, dan dapat meningkatkan daya tarik seseorang dalam suatu presentasi.

6. Benda Tiruan

Berbagai benda yang memiliki bentuk tiga dimensi yang dapat diraba dan disentuh oleh seseorang. Media ini dibuat sebagai cara untuk mengatasi keterbatasan baik secara obyek atau situasi lainnya sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

2.3.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara pasti memiliki banyak fungsi yang dapat membantu pembelajaran. Sidharta (2005) menguraikan fungsi-fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memperjelas dan melengkapi informasi yang telah diberikan atau disampaikan secara verbal.
2. Meningkatkan fokus dan perhatian siswa untuk belajar.
3. Menambah efektivitas dan kemudahan penyampaian informasi
4. Menambah variasi penyajian materi
5. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan semangat dan mencegah kebosanan siswa ketika belajar.
6. Memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga tidak mudah terlupakan.
7. Meningkatkan pengalaman yang lebih nyata.
8. Meningkatkan rasa keingintahuan siswa.

9. Memberikan efek stimulus kepada siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Muhson, 2010) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.