BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar atau perantara yang merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Gerlach & Ely (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. Selanjutnya menurut Wilkinson (1980) mengartikan media sebagai alat dan bahan selain buku dan teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar.

Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan merangsang minat seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

2.1.2 Media Interaktif

Media interaktif merupakan media yang dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif . Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2006) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dan lain-lain (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif**.** Thorn (2006) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu:

1. Kemudahan navigasi
2. Kandungan kognisi
3. Presentasi informasi
4. Integrasi media
5. Artistik dan estetika
6. Fungsi secara keseluruhan

Dari definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain, yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi) serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Menurut Arsyad (2011:29), berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

a. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

b. Media Hasil Teknologi Audio Visual

Teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar

c. Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprocessor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan oleh teknologi-teknologi lainnya adalah informasi atau materi disimpan dalam bentuk *digital*, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

d. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

2.2 Adobe Flash CS4

Adobe Flash merupakan program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahan peranti lunak dari Amerika Serikat yaitu *Adobe System Incorporated. Adobe Flash* merupakan aplikasi multiguna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kebutuhan. Dengan berbagai fitur canggih yang ada di dalamnya,

aplikasi ini mempermudah kita untuk menggambar, membuat animasi, hingga membuat berbagai jenis permainan. Menurut Jayan (2009:2), "*Flash* tidak hanya mampu menghadirkan animasi yang halus, namun juga berukuran relatif kecil, sehingga lebih cepat tampil pada *browser*".

Program aplikasi terbaru *Adobe Flash* adalah *Adobe Flash CS4 (Creative Suite 4)*, yang merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya. Program tersebut merupakan seri ke 10. Fasilitasnya yang lengkap dapat memanjakan penggunanya untuk lebih berkreasi menciptakan animasi yang mengagumkan. Fitur terbaru pada *Adobe Flash CS4* memberi kemudahan bagi pengguna untuk membuat beragam animasi, diantaranya kemudahan penggunaan *Adobe Bridge* dan *Version Cue, Bounding Box* multiwarna, *Adobe Device Central*, deteksi *Active Content*, peningkatan dukungan *video Quicktime*, dan peningkatan *Action Script*. Dengan adanya fasilitas yang lengkap dan bervariasi, pengguna dapat lebih nyaman bekerja dengan program ini sehingga mendapatkan hasil yang lebih optimal.

2.3 Kanji

Kanji secara harfiah berarti "aksara *han*" yaitu aksara Cina yang diadopsi oleh bangsa Jepang pada abad ke 4.

> 中国ではずっと前に漢字が発明されていて、それで中国を書いていましたが、この漢字と文章を日本人は借りて、間に合わせたのです。つまり、当時の日本人は、もちろんごく一部の人たちですが、となりの国の中国語の文章を中国式に読んだり書いたりして、法律や命令、知識をつたえあっていたのです。（明星学園．国語部若、1969:10）

Melalui pernyataan tersebut diketahui bahwa *kanji* adalah huruf yang ditemukan di Cina. Dahulu sebelum memiliki aksara sendiri, orang Jepang meminjam huruf dan pola kalimat dari Cina. Baik cara baca maupun cara tulis mengikuti cara baca dan cara tulis bangsa Cina. Tulisan *kanji* pertama kali diperkenalkan di Jepang karena adanya pertukaran perdagangan dan pembelajar diantara kedua negara. Seiring berkembangnya Jepang, tulisan *kanji* pun dibuat lebih sederhana, dengan memakai cara baca dan cara tulis bangsa Jepang.

Kanji adalah salah satu dari empat aksara yang digunakan dalam tulisan modern Jepang selain *katakana, hiragana* dan *romaji.* Aksara *kanji* dipakai untuk melambangkan kata benda, kata kerja, akar kata sifat, dan kata keterangan. Dengan demikian dapat diasumsikan jumlah huruf *kanji* hampir sama dengan jumlah benda yang ada di dunia (Sudjianto, Dahidi, 2004).

Meski Jepang mengadaptasi *kanji* dari Cina, namun tidak semua *kanji* yang ada di Jepang sama dengan *kanji* Cina. Faktor bahasa Jepang dan masyarakat Jepang turut berperan dalam mempengaruhi perubahan huruf *kanji*. Oleh karena itu, huruf *kanji* memiliki dua cara baca, yaitu cara baca Cina yang disebut *on'yomi* dan cara baca Jepang yang disebut *kun'yomi*.

16 November 1946, pemerintah Jepang mengeluarkan daftar aksara *kanji* yang disebut *tooyoo kanji* (karakter masa kini) yang seluruhnya berjumlah 1.850 karakter. Daftar ini memuat aksara *kanji* yang telah disederhanakan atau *shinjitai* (karakter bentuk baru) dan aksara *kanji* yang belum disederhanakan yang disebut *kyuujitai*.

10 Oktober 1981, Kementerian Pendidikan Jepang menetapkan daftar *jooyoo kanji* yang berisi 1.945 karakter. Hingga sebelum akhir Perang Dunia II, Kementerian Pendidikan sudah 4 kali mengeluarkan daftar *jooyoo kanji* (1923, 1931, 1942, dan 1945). Selain itu, Kementerian Pendidikan juga memiliki daftar *kyouiku kanji* (*kanji* pendidikan) yang diambil dari daftar *jooyoo kanji*. Daftar ini berisi 1.006 karakter untuk dipelajari anak sekolah dasar di Jepang. Selain itu, pemerintah Jepang mengeluarkan daftar *jinmeiyoo kanji* (*kanji* nama orang) yang dipakai untuk menulis nama orang. Hingga 27 September 2004, daftar *jinmeiyoo kanji* berisikan 2.928 karakter (daftar *jooyoo kanji* ditambah 983 *kanji* nama orang).

Jadi menurut penjelasan tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa *kanji* merupakan huruf yang berasal dari Cina yang digunakan untuk melambangkan hampir semua benda-benda yang ada di dunia serta memiliki dua cara baca yaitu secara *On'yomi* dan *Kun'yomi*.

2.3.1 On'yomi dan Kun'yomi

Dalam huruf *kanji* terdapat dua cara baca yaitu secara *on'yomi* dan *kun'yomi*. Hal itu dikarenakan ada beberapa *kanji* yang tidak ada padanan katanya dalam bahasa Jepang. *On'yomi* adalah cara pengucapan *kanji* dalam bahasa Cina, sedangkan *kun'yomi* adalah cara pengucapan *kanji* dalam bahasa Jepang.

> Dalam daftar-daftar *kanji* (termasuk dalam daftar *Jooyoo Kanji*) dan dalam buku-buku pelajaran huruf *kanji* biasanya *on'yomi* ditulis dengan huruf *katakana* sedangkan *kun'yomi* ditulis dengan huruf *hiragana*. Namun dalam pemakaiannya sehari-hari untuk penulisan *on'yomi* pun (misalnya untuk menulis *furigana*) biasanya menggunkan huruf *hiragana*. (Sudjianto,Dahidi,2009:69)

Jumlah *kun'yomi* dan *on'yomi* yang ada pada *kanji* sangat bervariasi. Dalam daftar *jooyoo kanji*, jumlah *kun'yomi* dan *on'yomi* mencapai 4087 (1900 *kun'yomi* dan 2187 *on'yomi*). Meskipun begitu, tidak semua *kanji* memiliki cara baca *kun'yomi* dan *on'yomi*.

Berikut contoh penggunaan *kun'yomi* dan *on'yomi* pada *kanji* 空、特、dan 夕:

a. 空

Kun'yomi : そら、ーぞら

On'yomi : クウ

b. 特

Kun'yomi : ー

On'yomi : トク、トッ

c. 夕

Kun'yomi : ゆう

On'yomi : ー

2.3.2 Pembentukan Kanji

Menurut Kurosawa (2010:10), ada empat cara yang berbeda dalam pembentukan *kanji*, yaitu:

1. Pembentukan Pictograph

Pictograph adalah gambar sederhana yang mewakili makna dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Dalam sejarah *kanji*

di Cina, *pictograph* adalah yang tertua dari tulisan. Mereka adalah gambar yang dinyatakan dalam gambar linier yang dapat menguraikan objek, orang, alam, masalah, ide, hewan dan lain-lain. Contohnya, untuk menunjukan bulan ☽ , maka terbentuklah *kanji* 月.

2. Pembentukan Indikasi

Konsep abstrak dan angka adalah ide-ide yang membutuhkan berbagai jenis pembentukan. Pembentukan indikasi adalah pembentukan yang digunakan untuk menggambarkan hubungan spasial antara dua benda, yang biasanya dilihat dari titik acuan. Contohnya adalah *kanji* 下 dan 上, terbentuk dari penunjukan ke area di bawah garis acuan ○ Atau di atas garis ○ .

Ada juga *kanji* yang terbentuk dari kombinasi *pictograph* dan indikasi, contohnya adalah *kanji* 本 yang berarti “sumber atau dasar” atau juga berarti “buku”.

3. Pembentukan Gabungan dari Phonetik dan Semantik

Pembentukan ini terdiri dari dua unit yaitu bunyi dan makna. Pembentukan jenis ini sangat produktif karena hanya dengan menyusun dua buah *kanji* yang sudah ada, bisa terbentuk *kanji* yang baru. Contohnya *kanji* 言(kata) dan *kanji* 己 (suara), digabungkan menjadi *kanji* 記 (merekam atau mengingat).

4. Pembentukan Gabungan Semantik

Jenis pembentukan di mana ada dua atau lebih komponen yang disatukan, dengan tetap menggunakan arti kedua komponen asli tetapi dapat

membuat *kanji* baru dengan arti yang baru. Contohnya *kanji* 人 (orang) dan 木 (pohon), bila digabungkan akan menjadi *kanji* 休 (istirahat). Ini menunjukan orang yang sedang berada disamping pohon yang berarti istirahat.

2.4 Nihongo Nouryokushiken N4

Nihongo Nouryokushiken atau dalam Bahasa Inggris disebut *Japanese Language Proficiency Test* (disingkat JLPT) adalah Ujian Kemampuan Bahasa Jepang yang berstandar internasional untuk semua orang berbahasa asing atau yang bahasa aslinya bukan bahasa Jepang .

JLPT diselenggarakan tiap tahun serentak di seluruh dunia pada minggu pertama Desember. Penyelenggara JLPT untuk wilayah Jepang adalah *Japan Educational Exchanges and Servis* (JEES), sedangkan untuk wilayah luar Jepang diselenggarakan oleh *Japan Foundation* (JF). JLPT pertama kali diselenggarakan pada1984 dengan jumlah peserta sebanyak 7000 orang.

Pada 2010, diberlakukan format baru, yaitu format N. N adalah singkatan dari kata *Nihongo* dan *New.* Format N terdiri atas 5 Level (N1-N5). Alasan diberlakukan 5 level ini adalah karena banyaknya keluhan tentang sulitnya lulus level 2 dikarenakan jauhnya perbedaan tingkat kesulitan soal dari level 3 ke level 2. Berikut perbandingan antara format dulu dan sekarang berdasarkan buku panduan pengisian formulir *Nouryokushiken* 2010:

Tabel 2.1 Format NS sebelum 2010

Level	Peserta	Jumlah *Kanji*	Kosakata
4 級	Beginner	±100	±800
3 級	Basic	±300	±1.500
2 級	Intermediate	±1000	±6.000
1 級	Advanced	±2000	±10.000

Tabel 2.2 Format NS setelah 2010

N5	Level baru yang paling dasar. Materinya sama dengan 4 級 versi lama
N4	Materinya sama dengan 3 級 di versi lama
N3	Tingkat kesulitan level ini berada di antara 2 級 dan 3 級 versi lama. Untuk menyelesaikan N3 versi baru peserta dituntut untuk dapat menguasai ±650 huruf *kanji* dan ±3.750 kosakata.
N2	Sama dengan 2 級 versi lama
N1	Sama dengan 1 級 versi lama

Mulai periode 2010, pihak penyelenggara sebenarnya berencana akan menambah soal *Koto* (*speaking*) dan *Sakubun* (*writing*), tetapi rencana ini belum dapat terlaksana. *Nihongo Nouryokushiken* yang baru terdiri atas 2 jenis soal inti, yaitu *Yomu Shiken* dan *Kiku Shiken*. *Yomu Shiken* terdiri atas *Moji* dan *Goi*, *Bunpo,* dan *Dokkai*. Sedangkan *Kiku Shiken* seperti soal *Choukai* selama ini.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa *Nihongo Nouryokushiken N4*, merupakan ujian bahasa jepang dengan format baru, yang mulai diberlakukan sejak 2010 yang perbandingannya sama dengan *Nihongo Nouryokushiken* 3 級 versi lama.

2.5 Daftar Kanji N4

Terdapat 300 *kanji* dalam *Nouryokushiken N4*. Agar tidak terjadi kekeliruan, untuk membuat media *oboeyasui kanji* ini, penulis mengumpulkan ke 300 *kanji* tersebut dari beberapa sumber, yaitu dari buku 日本語チャレンジ N4-N5 漢字, 漢字マスターvol 2 dan dari situs http://www.mlcjapanese.co.jp. Di bawah ini ada 300 *kanji* yang terdapat dalam media *Oboeyasui Kanji* :

住 所 京 都 府 県 市 区 町 村 明 暗 遠 近 強

弱 重 軽 太 細 特 別 有 便 利 不 切 元 好 急

低 広 短 良 悪 正 変 赤 青 黒 映 画 音 楽 歌

写 真 旅 世 界 仕 事 銀 員 医 者 働 屋 産 業

林 森 地 池 海 洋 雪 光 台 風 季 節 春 夏 秋

冬 暑 寒 暖 涼 体 頭 顔 首 心 声 病 薬 科 内

朝 昼 夜 夕 方 晩 計 曜 以 度 止 歩 走 起 持

待 借 貸 始 終 家 族 私 自 親 両 兄 弟 姉 妹

活 回 主 色 形 品 民 服 犬 同 米 料 理 肉 鳥

野 菜 茶 飯 味 代 使 作 化 信 進 送 返 洗 注

場 建 物 院 館 堂 室 工 図 号 交 通 動 乗 降

運 転 帰 発 着 漢 字 文 教 勉 習 英 考 研 究

問 題 試 験 質 合 答 用 紙 意 引 開 閉 去 死

集 知 売 説 思 練 宿 治 政 経 済 暦 史 数 育

弓 矢 才 皿 血 衣 刀 虫 羽 空 玉 星 原 湖 里

麦 毛 鳴 丸 白 黄 緑 谷 汽 船 国 王 然 当 古

言 口 社 手 週 少 新 早 足 多 店 田 道 買 目

立 力 安 飲 駅 花 会 牛 魚 名 車 天 気 電 話

食 聞 書 読 外 語 入 出 雨 西 東 北 南 長 高

本 子 先 生 友 年 前 後 分 静 酒 休 見 門 耳