BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Katakana

2.1.1 Sejarah Huruf Katakana

Orang Jepang mulai bisa menulis setelah mengenal aksara Tionghoa. Namun akasara tionghoa mulai diciptakan untuk menulis bahasa Tionghoa dan orang Jepang sulit memakainya untuk menulis bahasa Jepang. Sebagai pemecahannya, sebuah karakter dipakai untuk melambangkan sebuah bunyi, sedangkan arti yang dikandung masing-masing karakter diabaikan. Hasilnya adalah tulisan yang ditulis dengan menyusun satu demi satu aksara kanji untuk melambangkan bunyi bahasa Jepang. Metode tersebut dipakai untuk menulis prasasti batu dan literatur klasik seperti *kojiki,Nihon shoki* dan sebagian besar isi manyoshu sehingga disebut man'nyogana (kana untuk man'yoshu) kata "kana"sendiri berarti aksara sementara atau aksara pinjaman. Pada waktu itu, kanji juga dikenal sebagai *mana* (真字, aksara resmi), sehingga kana untuk *Man'yōshū* disebut *magana* (真仮名 kana resmi).

Di antara metode penulisan kanji secara man'yōgana yang paling populer adalah:

a. *on'gana* (音仮名): bunyi dalam ucapan Tionghoa dipakai untuk menulis bahasa Jepang, misalnya: 夜麻　河波　宇具比須　有兼 dibaca: "*yama kawa uguhisu arikemu*"

b. *kun'gana* (訓仮名): masing-masing karakter dibaca menurut ucapan Jepang, misalnya: 八間跡 夏樫　写心　鳴呼 dibaca: "*yamato natsukashi utsushigokoro a*".

Berdasarkan fungsinya yang hanya sebagai lambang bunyi, sewaktu kanji dipakai sebagai man'yōgana, orang tidak lagi memakai karakter yang dibentuk dari coretan-coretan yang rumit dan susah ditulis. Karakter yang terus dipakai adalah karakter yang mudah ditulis. Ketika dipakai untuk menulis waka atau tulisan sehari-hari, man'yogana yang ditulis kursif (*sōsho*) disebut sōgana (草仮名?). Selanjutnya agar lebih cepat ditulis, sōgana kembali disederhanakan hingga tercipta hiragana.

Sementara itu, katakana berawal dari penggunaan kanji yang dibaca menurut ucapan bahasa Jepang untuk menulis kanbun. Tanda-tanda khusus ditambahkan di tempat susunan kanji harus dibaca menurut ucapan bahasa Jepang. Kanbun juga disertai petunjuk berupa okurigana dan furigana (yomigana) agar kalimat bisa dibaca sebagai bahasa Jepang. Keterbatasan ruang kertas akhirnya membuat orang hanya menulis coretan yang unik dari sebuah karakter sehingga tercipta katakana. Selanjutnya, kanbun dilengkapi dengan katakana agar mudah dibaca.Setelah katakana dan hiragana semakin luas digunakan, man'yōgana semakin jarang dipakai. http://id,wikipedia.org/wiki/aksara_kana

2.1.2 Huruf Katakana

Katakana adalah huruf –huruf yang terbentuk seperti アイウエオ カキクケコ サシスセソ タチツテト ナニヌネノ ハヒフヘホ マミムメモ ヤユヨ ラリルレロ ワ ン Katakana adalah huruf-huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan coretan yang lurus (chokusenteki), sedangkan hiragana terbentuk dari gari-garis atau coretan-coretan yang melengkung (kyokusenteki) (Iwabuchi,1989:51). Bentuk garis-garis atau coretan-coretan inilah yang menjadi salah satu karakteristik katakana yang membedakannya dengan hiragana.

Bunyi bahasa asing tidak dapat dinyatakan dengan tepat sekali dalam kata-kata bahasa jepang, karena dalam bahasa jepang kadang-kadang tidak terdapat huruf untuk bunyi-bunyi tertentu. kata-kata asing di jepangkan dulu atau dirubah menurut sistim lafal bahasa jepang yang dapat ditulis dengan huruf jepang. Misalnya huruf :

“th”ditulis dengan huruf (サ(sa), シ(shi),ス(su),セ(se),ソ(so))

“ti”ditulis dengan huruf チ(chi), kadang-kadang ditulis sebagai huruf ティ (ti) supaya lebih dekat dengan bunyi aslinya.

“di”ditulis dengan huruf ジ (ji), kadang-kadang ditulis sebagai huruf ディ(di) supaya lebih dekat dengan bunyi aslinya.

Bunyi-bunyi bahasa inggris seperti di atas tidak terdapat di dalam bahasa jepang, karena itu dinyatakan dengan huruf katakana.

Tabel 2.1
Tabel Asal Mula Huruf Katakana (katoo,1992 :228)

ア(阿)	イ(伊)	ウ(宇)	エ(江)	オ(於)
カ(加)	キ(幾)	ク(久)	ケ(介)	コ(己)
サ(散)	シ(之)	ス(須)	セ(世)	ソ(曽)
タ(多)	チ(千)	ツ(川)	テ(天)	ト(止)
ナ(奈)	ニ(二)	ヌ(奴)	ネ(祢)	ノ(乃)
ハ(八)	ヒ(比)	フ(丕)	ヘ(部)	ホ(保)
マ(万)	ミ(三)	ム(牟)	メ(女)	モ(毛)
ヤ(也)		ユ(由)		ヨ(與)
ラ	リ(利)	ル(流)	レ(礼)	ロ(呂)
ワ(輪)	又	(和)		
ン(レ)				

2.1.3 Cara Penulisan Huruf Katakana

Cara penulisan huruf katakana sangat penting untuk diingat, karena masing-masing suku huruf katakana memiliki jumlah tarikan yang berbeda. Bila kita bisa menulis suku kata huruf katakana maka mudah untuk menuliskan suku kata berikutnya, maka mudah juga membaca kata dalam kalimat. Disamping itu perlu juga mengingat urutan huruf suku kata katakana dengan menghafal huruf urutan suku kata awal yaitu dari huruf a, ka, sa, ta, na, ha, ma, ya, ra, wa, wo, n setelah itu maka diurutkan menjadi a, i, u, e, o, ka, ki, ku, ke, ko dan seterusnya mengikuti sesuai dengan huruf vokal

Table 2.2
Tabel Cara Penulisan Huruf Katakana

N	w	r	y	m	h	n	t	s	k	
ン N	ワ WA	ラ RA	ヤ YA	マ MA	ハ HA	ナ NA	タ TA	サ SA	カ KA	ア A	a
		リ RI		ミ MI	ヒ HI	ニ NI	チ CHI	シ SHI	キ KI	イ I	i
		ル RU	ユ YU	ム MU	フ FU	ヌ NU	ツ TSU	ス SU	ク KU	ウ U	u
		レ RE		メ ME	ヘ HE	ネ NE	テ TE	セ SE	ケ KE	エ E	e
	ヲ WO	ロ RO	ヨ YO	モ MO	ホ HO	ノ NO	ト TO	ソ SO	コ KO	オ O	o

Huruf katakana ada 46 huruf, tetapi huruf ヲ(wo) tidak dipakai maka ada 45 huruf katakana yang dipakai dalam kata-kata bahasa jepang. Bunyi huruf katakana sama dengan bunyi huruf hiragana yaitu, mempunyai bunyi seion, bunyi dakuon, bunyi youon, rangkap konsonan dan vokal panjang. Untuk bunyi panjang huruf hiragana menggunakan huruf あ(a)、い（i）,う（u）,え（e）,お（o）sedangkan bunyi panjang huruf katakana dinyatakan dengan tanda ー(garis). Tanda ini berarti suku-kata sebelumnya diucapkan secara panjang. Penulisan huruf katakana pada kata-kata yang berasal dari bahasa asing tidak ditulis menurut ucapan asli kata asing, tetapi sesuai dengan ucapan oleh penuturnya (orang Jepang).

Bunyi seion adalah bunyi huruf katakana dasar. Contoh:

Table 2.3
Table Huruf Katakana Dasar

ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o
カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko
サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so
タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to
ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no
ハ ha	ヒ hi	フ fu	ヘ he	ホ ho
マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo
ヤ ya	ー	ユ yu	ー	ヨ yo
ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro
ワ wa	ー	ー	ー	ヲ wo
ン n	ー	ー	ー	ー

2.1.4 Penulisan huruf Katakana Dakuon

Bunyi Dakuon adalah bunyi huruf katakana dasar dengan menambahkan [``] tanda tenten (titik dua yang diletakkan di sebelah kanan atas huruf hiragana dasar). Dan [o] tanda maru (lingkaran kecil yang diletakkan di sebelah kanan atas huruf hiragana dasar). Contoh:

Tabel 2.4
Tabel huruf katakana dakuon

ガ ga	ギ gi	グ gu	ゲ ge	ゴ go
ザ za	ジ ji	ズ zu	ゼ ze	ゾ zo
ダ da	ヂ ji	ヅ zu	デ de	ド do
バ ba	ビ bi	ブ bu	ベ be	ボ bo
パ pa	ピ pi	プ pu	ペ pe	ポ po

huruf-huruf dasar yang menggunakan [``] tanda tenten adalah huruf カ(ka)、サ(sa)、タ(ta) dan ハ(ha) sedangkan huruf dasar yang menggunakan [o] tanda maru (bulatan kecil) adalah huruf ハ(ha).

2.1.5 Penulisan huruf Katakana Yoon

Bunyi Yoon adalah bunyi huruf katakana dasar dengan menambahkan huruf ヤ(ya) ュ(yu) dan ヨ(yo) yang ditulis lebih kecil daripada huruf dasar. Apabila huruf ヤ(ya)、ュ(yu) dan ヨ(yo) ditulis sama dengan huruf dasar maka akan terbaca masing-masing hurufnya, misalnya huruf ヒヤ(hiya) berbeda dengan ヒャ(hya). Untuk itu perlu diperhatikan penulisan huruf tersebut. Huruf dasar yang menggunakan huruf ヤ(ya)、ュ(yu) dan ヨ(yo) adalah huruf dasar urutan kedua, misalnya; huruf キ(ki)、シ(shi)、チ(chi)、ニ(ni)、ヒ(hi)、ミ(mi)、dan リ(ri). Contoh:

Tabel 2.5
Tabel katakana yoon

キャ kya	―	キュ kyu	―	キョ kyo
シャ sya	―	シュ syu	―	ショ syo
チャ cya	―	チュ cyu	―	チョ cyo
ニャ nya	―	ニュ nyu	―	ニョ nyo
ヒャ hya	―	ヒュ hyu	―	ヒョ hyo
ミャ mya	―	ミュ myu	―	ミョ myo
リャ rya	―	リュ ryu	―	リョ ryo

2.1.6 Penulisan Konsonan Rangkap

Bunyi konsonan rangkap dinyatakan dengan huruf dasar ツ(tsu) kecil yang ditempatkan didepan huruf yang mengandung bunyi konsonan ツ(tsu) kecil ini menunjukkan bahwa konsonan berikutnya diucapkan dengan hitungan dua suku kata.

Contoh :

Kata Asing	Ejaan	Katakana
Soccer	Sakka	サッカ
Hack	Hakku	ハック

2.3.7 Penulisan Kata-kata yang mengandung dua atau lebih konsonan.

Kata-katata yang mengandung dua atau lebih konsonan secara berturut-turut di ucapkan dan ditulis dengan menambahkan vocal dibelakang konsonan masing masing.

a. Menggunakan huruf t dan d ditambah dengan huruf o

Contoh:

Kata asing	Ejaan	katakana
Hint	hinto	ヒント
Emerald	emerarudo	エメラルド
Salad	sarada	サラダ

Menggunakan huruf c, b, f, g, k, l, m, p dan s ditambah dengan huruf u

Contoh:

Kata asing	Ejaan	katakana
Post	posuto	ポスト
Milk	miruku	ミルク

3 Penulisan Bunyi konsonan berganda dinyatakan dengan menggunakan huruf ツ(tsu) kecil

1. Menggunakan huruf _ck

   Contoh :

Pocket	poketto	ポケット
Snack	sunakku	スナック

2. menggunakan huruf _X,_tch,_dge

contoh :

tax	takkusu	タックス
switch	suicchi	スイッチ
badge	bajji	バッジ

3. menggunakan huruf_ss_pp,_tt,_ff

contoh :

massage	massaji	マッサジ
pineaple	painappuru	パイナップル
marionette	marionette	マリオネッテ
staff	sutaffu	スタッフ

4. menggunakan huruf _at_ap_et_ip_og_ic_ot

contoh :

cat	kyatto	キャット
snap	sunappu	スナップ
net	netto	ネット
technic	tekunikku	テクニック
robot	robotto	ロボット

4 penulisan kata-kata yang mengandung dua vocal diucapkan sebagai konsonan berganda.

Contoh :

Book	bukku	ブック

Bread	bureddo	ブレッド
Couple	kappuru	カップル
Biscuit	bisuketto	ビスケット

5 Penulisan bunyi panjang dinyatakan dengan tanda _(garis)

tanda _garis ini berarti suku kata sebelumnya di ucapkan secara panjang.

Contoh :

1. Menggunakan huruf ar_er_ir_ur_or

Car	ka-	カー
Lover	raba-	ラバー
Skirt	suka-to	スカート
Turn	ta-n	ターｎ
Form	fo-mu	フォーム

2. Menggunakan huruf _ee_ea_ai_ao_ou_au_oo-

contoh :

speed	supi-do	スピード
seal	shi-ru	シール
rail	re-ru	レール
boat	bo-to	ボート
group	guru-pu	グループ
audition	o-dishon	オーディション
room	ru-mu	ルーム

3. menggunakan huruf_all,_al,_ol

   contoh:

call	ko-ru	コール
half	ha-fu	ハーフ
gold	go-rudo	ゴールド

4. menggunakan huruf_W_Y

   contoh :

news	nyu-su	ニュース
salary	salari-	サァリー

5. menggunakan huruf _a_e_o_e_u_e

   contoh:

game	ge-mu	ゲーム
note	no-to	ノート
tube	chu-be	チューベ

6. menggunakan huruf _ation,_otion_

   contoh :

intonation	intone-shon	イントネーション
lation	ro-shon	ローション

7. menggunakan huruf _ire_true_

   contoh :

fire	faiya	ファイヤ
culture	karucha-	カルチャ

2.1.8 Penggunaan Huruf Katakana

Huruf Katakana dipakai untuk menulis :

a. Kata – kata yang berasal dari bahasa asing.

Dalam bahasa Jepang, kata serapan (loanword) secara garis besar terdiri lima jenis; representational, replacement, truncated, altered, dan pseudo terms .

1. Representational : istilah ini mewakili obyek dari luar dan pengertiannya yang tidak mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang, seperti; バナナ[ba-na-na] = pisang, メロン [Meron] = Melon, ボール[booru] = Ball, dan コンピュータ [Konpyuuta] = Computer.
2. Replacement : istilah ini mewakili obyek dan pengertiannya yang mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang, seperti リスト [risuto] = list , kata ini mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang,目録[もくろく] = mokuroku, プログラム[puroguramu] = program, kata ini mempunyai padanan kata, 計画 [けいかく] = Keikaku. Kata serapan jenis ini dipergunakan karena lebih praktis dan lebih familiar untuk menulis surat resmi atau dokumen dibandingkan harus menulis dengan bahasa aslinya.
3. Truncated : Jenis kata serapan yang dipotong ini adalah versi pendek dari kata serapan aslinya, istilah ini yang ternyata menyebabkan kesulitan untuk para pendengar bahasa Inggris, karena kata-kata yang disingkat tidak dalam bentuk normal pemotongan kata dalam

bahasa Inggris. Kata serapan jenis ini menggunakan perpendekan dan memotong kata, kata-kata yang panjang sering dipotong ke dalam bentuk yang lebih pendek. Kata serapan jenis ini dapat terjadi pemendekan dalam kata-kata dalam kanji, pola yang umum dari pemendekan ini adalah dengan mengambil dari kanji pertama dari tiap kata dan digabungkan bersama dan pola yang lain adalah dengan mengambil dua suku kata pertama dari dua kata, dalam kata lain, dua kana pertama, dan membentuk sebuah kata baru dari empat suku kata digabung bersama, sebagai contoh; family restaurant [ファミリーレストラン], menjadi famiresu [ファミレス], Play Station プレーステーション, menjadi puresuta プレースタ dan Personal Computer パーソナルコンピュータ, menjadi pasokon [パソコン].

4. Altered : istilah ini dipergunakan untuk kata serapan yang berubah artinya sesudah masuk ke dalam bahasa Jepang, seperti; ハイカラ [Haikara] dari High Collar, yang berarti Modis dan ワイシャツ [Waishatsu], yang berarti pakaian [segala warna],
5. Pseudo term : kata baru yang tercipta dari dari kata-kata bahasa asing dan huruf yang sudah ada sebelumnya, オエル [Oeru] dari kata OL, yang artinya Office Lady, sebuah akronim bahasa Inggris, dan オールドミス[Orudomisu], yang artinya Old miss, yang digunakan di Inggris, Old maid.

(http://blog.so-net.ne.jp/emhas_2006/archive/200704-1)

b. Nama orang, tempat asing dan kata-kata benda asing

   Contoh: nama tempat ニューヨーク(nyuuyooku, New York), Nama orang オスダ (Osda), Nama benda コンピューター (konpyuuta,computer)

c. Kata kata yang menirukan sesuatu bunyi onomatopoeia (efek bunyi)Katakana juga sering dipakai untuk menghasilkan onomatopeia (efek bunyi) dalam tulisan; terutama untuk bunyi yang keras/menyentak. Dalam bahasa Indonesia, kurang lebih seperti menulis “dug-dug” untuk menggambarkan detak jantung.

   Contoh :

   ガツ

   (gatsu)

   -bunyi hentakan, cf, “gats”atau “bats”

   ゴゴゴゴゴ

   (GOGOGOGOGO…)

   = bunyi ledakan beruntun, cf. ‘dor-dor-dor’

   ドクン

   (DOKUN)

   = bunyi detak jantung mendadak, cf. ‘DUGG’

Dengan cara yang sama, katakana juga bisa dipakai untuk menggambarkan teriakan (cf. “AAAAAAAAAAAAAA!!!”). Menarik juga untuk dicatat bahwa katakana umumnya diterjemahkan sebagai ALL CAPS di huruf latin; paralel dengan bagaimana kita memakai ALL CAPS untuk efek bunyi di berbagai

terjemahan. (e.g. “DUGG”, “CRASH”, “BAM”, dan sebagainya.) (http//sora9n.wordpress.com/2008/12/12/mengenal-huruf-kana-2-katakana/)

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1. Definisi media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

2.2.2 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasikan sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:84) mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya

(Azhar Arsyad, 2011:71)

2.2.3 Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
e. Menyamakan pengalaman.
f. Menimbulkan persepsi yang sama

2.2.4. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

a. Media hasil teknologi cetak.
b. Media hasil teknologi audio-visual.
c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan media tradisional
    1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi apaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
    2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
    3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.

4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalahilmiah, lembaran lepas (hand-out).
7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
8) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir
1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
2) Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

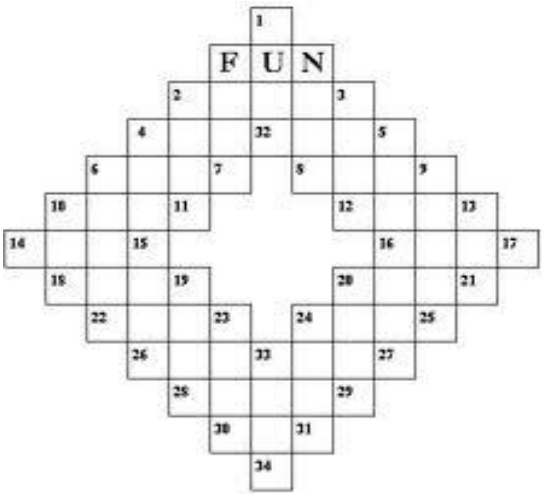
Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, overhead transparancies, rekapan audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

2.3. Teka Teki Silang

2.3.1 Sejarah teka teki silang

Teka teki silang di ciptakan pertama kali oleh wartawan/jurnalis dari Liverpool, bernama Arthur Wyne tahun 1913. Dalam majalah new York word dengan format sepert yang lita kenal saat ini. Teka teki silang wayne agak berbeda dengan teka teki silang yang kita kenal sekarang. Teka teki silang buatan wayne bentuknya separti diamond dan tidak ada kotak hitam (kotak kosong). Sejak abad ke 20, teka teki sialng menjadi salah satu isi dari majalah-majalah yang ada di amerika serikat. Pada abad inilah teka teki silang menjadi popular dengan format yang kita kenal sekarang. Semenjak 10 tahun setelah teka teki silang dilahirkan kembali ke amerika serikat, ia kemudian menyebar ke eropa.

teka teki silang diamond



Teka teki silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosakata atau huruf. Media yang diperlukan untuk permainan ini adalah gambar yang didalamnya terdapat rangkaian bujur sangkar atau persegi empat sama sisi, kotak-

kotak tersebut sebagian berwarna putih dan yang lain berwarna hitam. Pada sebagian kotak berwarna putih diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban.

Dalam permainan kotak berwarna putih harus diisi dengan huruf-huruf. Susunan huruf tersebut baik secara horisontal maupun vertikal pada akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. pertanyaan terdiri dari dua macam yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara horisontal (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara vertikal (menurun). Pertanyaan biasanya ditulis dibawah atau disamping gambar.