

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Bahasa

Bahasa dapat dikatakan sebagai sistem komunikasi yang digunakan oleh manusia sebagai syarat untuk dapat bersosialisasi, kita menggunakan Bahasa untuk menyampaikan maksud kita kepada orang lain. Wibowo (dalam Walija, 1996) mengatakan definisi bahasa ialah komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan dan pendapat kepada orang lain.

Pengertian bahasa juga diungkapkan oleh Saussure (1916) Bahasa berbicara merupakan sistem lambang yang mengungkapkan gagasan, sehingga dapat dibandingkan dengan sistem tulisan, abjad orang tuli-bisu, ritual simbolik, bahasa santun, lambang, dan lain-lain. Namun, bahasa adalah sistem simbol yang paling penting dari semua sistem simbol.

Artinya Bahasa tidak hanya sebatas suara Bahasa bisa berupa simbol atau alfabet, Bahasa juga bisa berupa isyarat tertentu yang dapat menyampaikan maksud dari seseorang.

1.2 Kosakata

Kata dalam bahasa Jepang disebut goi. Goi adalah aspek bahasa, dan kegunaan serta keberadaannya sangat penting. Kosakata merupakan komponen inti dari semua aspek kemampuan berbahasa.

Menurut Shinmura (dalam Dahidi, 2007) Istilah goi biasanya setara dengan istilah tango, meskipun dimulai dari istilah kedua, masing-masing istilah memiliki arti dan konsep yang berbeda. Tango adalah satuan bahasa terkecil yang memiliki makna dan fungsi gramatikal. Tango merupakan unsur kalimat, hana „bunga“, ga „partikel ga“, saku „mekar/berkembang“ dalam kalimat hana ga saku „Bunga berkembang“. Sementara goi (vocabulary) adalah keseluruhan kata (tango) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya.

Makna kosakata juga di utarakan Wibowo (2019) mengatakan dalam Bahasa Jepang kosakata disebut 語彙 ‘goi’. Goi memiliki arti kumpulan atau himpunan kata yang berhubungan dengan bahasa Jepang. Berdasarkan asal usulnya, goi dibagi menjadi tiga macam yaitu:

1. 和語 ‘Wago’, merupakan kata-kata dalam bahasa Jepang asli,
2. 漢語 ‘Kango’, merupakan kata-kata yang dibaca secara onyomi dalam penulisan kanji.
3. 外来語 ‘Gairaigo’, merupakan kata-kata serapan yang berasal dari bahasa Asing, atau kebanyakan terdapat dari ahasa Inggris.

1.2.2 Jenis - jenis Goi

Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) jenis-jenis goi berdasarkan asal-usulnya yaitu sebagai berikut:

1. Wago

Wago adalah kata Jepang asli yang ada sebelum pengenalan kango dan gaikokugo di Jepang, semua joshi dan jodoushi, dan sebagian besar kata sifat, konjungsi, dan konjungsi.

2. Kango

Kango adalah kata yang dibaca secara onyomi yang terdiri dari kanji atau tang yang merupakan gabungan dari dua huruf kanji atau lebih. Kango adalah kosakata yang berasal dari Cina, kemudian orang Jepang menggunakannya sebagai bahasa mereka sendiri. Penggunaan phalaenopsis dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang berlalu seiring waktu.

3. Gairaigo

Gairaigo adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing (gaikokugo) dan kemudian digunakan sebagai bahasa nasional (kokugo). Kata-kata yang termasuk dalam gairaigo Jepang umumnya adalah kata-kata yang berasal dari bahasa negara-negara Eropa, kecuali kango yang pertama kali digunakan dalam bahasa Jepang sejak dahulu kala.

1.3 Pembelajaran Kosakata

Menurut Syamsi (1998) Pembelajaran kosakata adalah salah satu aspek penting dari Pembelajaran bahasa. Ada dua jenis metode pembelajaran kosakata, yaitu yang langsung dan tidak langsung. Metode langsung meliputi semua metode yang secara langsung menyajikan kosakata sebagai materi pembelajaran seperti

metode definisi dan metode kontekstual, sedangkan metode tidak langsung meliputi berbagai kegiatan berbahasa yang menunjang pembelajaran kosakata yang mencakup membaca, menyimak, berbicara, dan menulis.

Di samping itu, penguasaan kosakata juga sangat berpengaruh terhadap proses berpikir manusia. Baik atau tidaknya proses berpikir dari seseorang dapat ditentukan dari kosakata yang dapat dikuasai. Dalam hubungannya dengan pembelajaran kosakata, Tarigan (1993) berpendapat bahwa kualitas keterampilan bahasa seseorang tergantung pada kosakata yang tersedia bagi mereka. Dengan demikian, kosakata yang digunakan memungkinkan untuk menentukan apakah seseorang mahir dalam penggunaan bahasa.

1.4 Media

Media adalah alat untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi, media dapat mempengaruhi indera pada manusia mulai dari melihat, berpikir, dan mendengar. menurut Aqib (2002), Media pembelajaran diartikan semua sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, minat dan kehendak pembelajara sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Bentuk komunikasi digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar lebih konkrit. Mengajar menggunakan media bukan hanya tentang menggunakan kata-kata (isyarat verbal).

1.4.1 Multimedia

Secara etimologis, multimedia berasal dari kata multi (Latin) yang berarti banyak jenis, dan medium (Latin) yang berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Turban (dalam M.Suyanto 2005) Multimedia adalah alat untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, gambar audio dan video, dengan kata lain multimedia dapat dipahami sebagai kumpulan media, kombinasi dari beberapa media yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

1.4.2 Pembelajaran

Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1979) adalah suatu sistem yang ditujukan untuk mendukung proses belajar siswa, terdiri dari rangkaian acara yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung munculnya pelet proses belajar internal siswa.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar diartikan dengan kata “mengajar” yang berasal dari kata “ajar” yang berarti pengajaran yang diberikan kepada orang agar diketahui (untuk diikuti) ditambah awalan “pe”. dan akhiran "an" menjadi "pembelajaran"., menentukan proses, tindakan, cara mengajar, atau cara mengajar agar siswa mau belajar.

1.4.3 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016) Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik, termasuk bahan-bahan di lingkungan siswa yang dapat menggugah siswa untuk belajar.

Makna lain juga diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2016) Media pembelajaran dikatakan sebagai media yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran untuk membangkitkan minat, keinginan, motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar dan bahkan menimbulkan dampak psikologis baru bagi siswa.

1.4.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat berupa teknologi diungkapkan Penner (2004) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan bagian integral dari lingkungan belajar-mengajar di lembaga pendidikan masa kini dan memainkan peran yang semakin penting dalam dunia pendidikan.

Sementara itu, menurut Schramm (dalam Daryanto, 2016) media pembelajaran diklasifikasikan dengan sederhana: kompleks, mahal, dan sederhana. Selanjutnya, Schramm juga mengurutkan media berdasarkan liputannya, yakni:

1. Media luas dan serentak seperti TV, radio, dan faksimile.
2. Media terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.

3. Media yang dapat digunakan untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

1.4.5 Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran

Manfaat multimedia dalam proses pembelajaran yaitu sebagai cara konkrit untuk mengurangi verbalisme, memperbesar minat siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Tsukasa Hirashima (2018) pendekatan TIK melalui desain buku cerita digital berbasis multimedia dengan format reflowable EPUB (adalah jenis dokumen elektronik yang dapat menyesuaikan presentasinya dengan perangkat output / adalah format buku digital yang telah menjadi standar resmi IDPF (International Digital Publishing Forum). Yang dapat diakses menggunakan berbagai perangkat elektronik, baik desktop, laptop, atau seluler. Subjek penelitian terbatas pada anak-anak prasekolah berusia 4-5 tahun.

Hasegawa dan Huerto (2014) menunjukkan dampak positif dari penggunaan TIK dan Internet. Dan ditemukan bahwa TIK sangat bermanfaat bagi motivasi siswa. Selain itu, penggunaan TIK meningkatkan pembangunan kapasitas pada siswa.

Menurut Haryadi (2006) dalam sebuah media pembelajaran terdapat beberapa keunggulan, yaitu:

1. Memperbesar objek yang sangat kecil dan tidak terlihat dengan mata telanjang, seperti bakteri, bakteri, elektron.

2. Minimalkan benda yang sangat besar yang tidak bisa dibawa ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
4. Menyajikan objek atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju.
5. Menampilkan benda atau kejadian berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.