

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Huruf

Pada bab sebelumnya telah disinggung sedikit mengenai huruf apa saja yang terdapat dalam bahasa Jepang. Namun, pada bab ini peneliti akan mengulas lebih jauh lagi mengenai huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang istilah huruf disebut dengan *moji*. Namun, ada juga yang menyebutnya dengan istilah *monji* atau *ji* (Sudjianto, 2004). Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto (2004:55) mengemukakan bahwa huruf ialah coretan-coretan yang berbentuk gambar yang memiliki isi atau arti dari suatu hal atau perkara. Kemudian gambar itu disederhanakan dan ditentukanlah bunyi dari gambar tersebut. Huruf dalam bahasa Jepang terdiri dari tiga yaitu *kana*, *kanji* dan *romaji*. Agar lebih jelas lagi, berikut uraiannya :

1. Kana

Pada zaman karya sastra Jepang klasik, penulisan karya sastra menggunakan huruf Tiongkok untuk melambangkan bunyi dalam bahasa Jepang yang dikenal dengan istilah *manyougana*. Namun, pada zaman *heian*, penggunaan huruf Tiongkok dianggap sebagai sebuah penghambat dalam penulisan serta kemajuan karya sastra karena karakternya terlalu sulit untuk dimengerti. Maka muncullah pemikiran baru untuk membuat huruf *kana* dan menggantikan penggunaan *manyougana* yang selama ini digunakan dan hal ini menjadi sebuah kemajuan dalam kemampuan membaca dan menulis di kalangan masyarakat (silviana, 2011). *Kana* adalah salah satu jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang. *Kana* termasuk dalam huruf yang tidak menyatakan suatu arti tertentu dan hal inilah yang menjadi pembeda antara *kanji* dan *kana* (Sudjianto, 2004:71). *Kana* sendiri dibuat dari kanji bagian atau perpaduan dari bagian-bagian kanji (lihat

gambar 2.1 dan 2.2). *Kana* terdiri dari dua jenis yaitu *hiragana* dan *katakana*, berikut ini akan dijabarkan secara lebih mendalam:

a. *Hiragana*

Dahulu *hiragana* digunakan oleh kaum wanita untuk menulis, kemudian disebut dengan istilah *onnade* (Ishada dalam Sudjianto, 2004). Ini dikarenakan bentuk huruf *hiragana* memiliki banyak lekukan-lekukan yang menjadi ciri dari hurufnya. Namun seiring berjalannya waktu, penggunaan dan fungsi *hiragana* kini sudah bergeser yang dulunya digunakan oleh kaum wanita saat menulis tetapi kini fungsi dan kegunaannya lebih mengarah kepada kosakata-kosakata yang melambangkan atau yang memiliki kaitannya dengan Jepang. Maksudnya ialah digunakan untuk menuliskan bahasa Jepang asli.

Gambar 2.1 perubahan kanji menjadi *Hiragana*

| | | | | | | | | | | |
|---------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 无 えん | 和 わ | 良 ら | 也 や | 末 ま | 波 は | 奈 な | 太 た | 左 さ | 加 か | 安 あ |
| | 爲 ゐる | 利 り | | 美 み | 比 ひ | 仁 に | 知 ち | 之 し | 機 き | 以 い |
| | | 留 る | 由 ゆ | 武 む | 不 ふ | 奴 ぬ | 川 つ | 寸 す | 久 く | 宇 う |
| | 惠 ゑ | 礼 れ | | 女 め | 部 へ | 祢 ね | 天 て | 世 せ | 計 け | 衣 え |
| | 遠 を | 呂 ろ | 与 よ | 毛 も | 保 ほ | 乃 の | 止 と | 曾 そ | 己 こ | 於 お |

(sumber : bacaterus.com)

b. *Katakana*

Berbeda dengan *hiragana*, dahulu pria menggunakan huruf *katakana* untuk menulis. Pada pergeseran fungsi dan kegunaan huruf *kana* tersebut, kemudian *katakana* digunakan untuk menulis kosakata bahasa asing yang kemudian diserap menjadi bahasa Jepang, begitu juga dengan penulisan nama orang asing. Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2004:81) berpendapat bahwa *katakana* tersusun dari coretan-coretan yang lurus.

Gambar 2.2 perubahan kanji menjadi *Katakana*

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ア | 阿 | イ | 伊 | ウ | 宇 | エ | 江 | オ | 於 |
| カ | 加 | キ | 機 | ク | 久 | ケ | 介 | コ | 己 |
| サ | 散 | シ | 之 | ス | 須 | セ | 世 | ソ | 曾 |
| タ | 多 | チ | 千 | ツ | 川 | テ | 天 | ト | 止 |
| ナ | 奈 | ニ | 仁 | ヌ | 奴 | ネ | 祢 | ノ | 乃 |
| ハ | 八 | ヒ | 比 | フ | 不 | ヘ | 部 | ホ | 保 |
| マ | 末 | ミ | 三 | ム | 牟 | メ | 女 | モ | 毛 |
| ヤ | 也 | | | ユ | 由 | | | ヨ | 與 |
| ラ | 良 | リ | 利 | ル | 流 | レ | 礼 | ロ | 呂 |
| ワ | 和 | キ | 井 | | | エ | 恵 | ヲ | 乎 |
| ン | 尔 | | | | | | | | |

(sumber : bacaterus.com)

2. Kanji

Sholihul dalam Sudjianto (2004) berpendapat bahwa kanji secara harfiah berarti aksara dari *Han* yaitu huruf dari negeri Tiongkok, kemudian digunakan oleh bangsa Jepang. Lebih lanjut dijelaskan lagi bahwa kanji merupakan salah satu huruf yang digunakan oleh bangsa Jepang dalam ragam bahasa tulisannya selain huruf *hiragana*, *katakana*, dan *romaji*. Takebe (1989:9) berpendapat

bahwa kanji bukanlah huruf melainkan gambar yang memiliki suatu makna dan bunyi tertentu. Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2004:55) mengemukakan bahwa kanji merupakan *hyooi moji* atau huruf yang melambangkan bunyi pengucapannya sekaligus melambangkan arti. Berbeda dengan jenis huruf lainnya, kanji dapat berdiri sendiri maupun gabungan dari beberapa kanji dan memiliki arti setiap kanjinya.

Menurut sejarahnya, kanji berasal dari Tiongkok. Namun, kanji yang masuk ke Jepang jumlahnya hanya sebagian kecil saja. Karena kanji yang didapat dari negeri Tiongkok hanya sebagian kecil saja, maka pemerintahan Jepang membuat beberapa kanji yang tidak didapatkan dari negeri Tiongkok untuk melengkapi kosakata-kosakata yang tidak memiliki huruf kanji (Hirai dalam Sudjianto; 2014). Penggunaan kanji dalam ragam bahasa tulisan memiliki beberapa fungsi, diantaranya ialah mampu membedakan kata yang cara pengucapannya sama serta menghemat ruang penulisan.

3. Romaji

Romaji merupakan istilah yang digunakan dalam bahasa Jepang untuk menyebutkan huruf *alphabet*.

Jadi, di dalam bahasa Jepang ada empat jenis huruf yang digunakan, seperti yang telah dipaparkan di atas. Namun, pada penelitian ini fokus pembahasan terfokus pada kanji dalam bahasa Jepang. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar terdapat tiga jenis huruf yang digunakan dalam ragam bahasa tulis bahasa Jepang. Ragam bahasa tersebut terdiri dari *kana*, kanji dan *romaji*. Huruf *kana* terdiri dari dua yaitu *hiragana* dan *katakana*. Setiap huruf yang digunakan dalam ragam bahasa tulis memiliki fungsi dan perannya tersendiri. sehingga hal inilah yang menjadi salah satu ciri khas yang dimiliki oleh bahasa Jepang.

B. Kanji

Pada bagian sebelumnya telah disinggung tentang pengertian kanji. Selanjutnya, pada pembahasan ini, peneliti akan membahas mengenai kanji yang meliputi jumlah, cara baca, unsur-unsur pembentuknya, serta tingkatan materi pembelajarannya.

1. Jumlah Kanji

Jumlah kanji dalam bahasa Jepang memang ada banyak, kurang lebih sekitar 50.000 kanji (Ishida dalam Sudjianto :2004). Karena banyaknya jumlah kanji tersebut, menimbulkan kendala bagi mahasiswa asing saat mempelajari bahasa Jepang khususnya pembelajaran kanji. Pada zaman *Meiji* tahun 1900, melalui Departemen Pendidikan (*Monbusho*) Pemerintah Jepang membatasi penggunaan kanji pada tingkat sekolah dasar yang wajib dipelajari sebanyak 1.200 kanji.

Namun, setelah maklumat kabinet tahun 1946 ditetapkan *Tooyoo kanji* yang memuat 1850 kanji yang kegunaannya meliputi ruang pemerintahan, media, kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya. Selanjutnya, pada 1 Oktober 1981 ditetapkan lagi *jooyoo kanji* yang memuat 1945 kanji lengkap dengan contoh dan cara bacanya. Jadi, jumlah kanji yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari di Jepang dan meliputi semua sektor sebanyak 1945 kanji (sudjianto, 2004:58).

2. Cara Baca Kanji

Di dunia, ada beberapa negara yang menggunakan kanji sebagai salah satu huruf resmi yang digunakan dalam ragam bahasa tulis. Namun, cara baca setiap negara memiliki perbedaan yang kemudian disesuaikan dengan kosakata yang melambangkan arti kata yang dimaksudkan. Sudjianto (2004) mengemukakan bahwa kanji yang digunakan oleh masyarakat Jepang memiliki dua cara baca, yaitu :

a. *Onyomi*

Onyomi adalah cara baca yang digunakan dalam bahasa Mandarin (Tiongkok) zaman dulu dan ditulis menggunakan *katakana*.

b. *Kunyomi*

Kunyomi adalah cara baca dengan menggunakan bahasa Jepang yang berkenaan dengan kanji tersebut dan ditulis menggunakan *hiragana*. Namun, tidak semua kanji memiliki dua cara baca. Ada beberapa kanji yang hanya memiliki salah satu dari kedua cara baca di atas. Baik itu cara baca *onyomi* maupun cara baca *kunyomi*.

Tabel 2.1
Cara baca kanji

| Kanji 漢字 | Onyomi 音読み | Kunyomi 訓読み |
|--------------------|----------------------|-----------------------|
| 体 | タイ | からだ |
| 楽 | ガク ラク | たのーしい |
| 夜 | ヤ | よる や |
| 業 | ギョウ | ー |
| 夕 | ー | ゆう |
| 音楽 夜食 消しゴム | おんがく やしよく けしゴム | |

3. Unsur-Unsur Pembentuk Kanji

Ada beberapa unsur yang membentuk suatu kanji sehingga memiliki sebuah arti. Seperti yang dikemukakan oleh Takebe (1989:8) yang menyatakan bahwa untuk bisa menguasai kanji, setidaknya ada tiga unsur penting yang dikenal dengan istilah *Ke-On-Gi*. Maksudnya ialah bentuk, cara baca dan arti dari kanji tersebut. Adapun unsur-unsur tersebut sebagai berikut:

a. *Bushu*

Sudjianto (2004) berpendapat bahwa kanji terdiri dari coretan-coretan yang membentuk bagian-bagian kanji, dan kemudian bagian-bagian tersebut membentuk suatu kanji. Bagian-bagian inilah yang disebut sebagai *bushu*. Kato dalam Sudjianto (2004:59) menggolongkan *bushu* menjadi beberapa bagian, diantaranya ialah:

1) *Hen* ialah *bushu* yang terdapat pada bagian kiri kanji.

Contoh :

| | | |
|---------------|---------------|------------|
| 体 | 休み | 池 |
| からだ | やすみ | いけ |
| <i>Karada</i> | <i>Yasumi</i> | <i>Ike</i> |
| Badan | Istirahat | Kolam |

2) *Tsukuri* ialah *bushu* yang terdapat pada bagian kanan kanji.

Contoh :

| | | |
|----------------|-----------|------------|
| 形 | 科 | 朝 |
| かたち | カ | あさ |
| <i>Katachi</i> | <i>Ka</i> | <i>Asa</i> |
| Bentuk | Katagori | Pagi |

3) *Kenmuri* ialah *bushu* yang terdapat pada bagian atas sebuah kanji.

Contoh :

| | | |
|------------|-------------|-------------|
| 茶 | 夜 | 方 |
| ちゃ | よる | かた |
| <i>Cha</i> | <i>Yoru</i> | <i>Kata</i> |
| Teh | Malam | Cara |

4) *Ashi* terdapat *pada* bagian bawah sebuah kanji.

Contoh :

| | | |
|---------------|-------------|-----------------|
| 魚 | 思う | 兄 |
| さかな | おもう | あに |
| <i>Sakana</i> | <i>Omou</i> | <i>Ani</i> |
| Ikan | Berfikir | Kakak Laki-Laki |

5) *Tare* ialah *bushu* yang berbentuk siku-siku dari bagian atas ke kiri kanji.

Contoh :

| | | |
|-----------|------------|--------------|
| 度 | 海 | 病 |
| ど | うみ | やまい |
| <i>Do</i> | <i>Umi</i> | <i>Yamai</i> |
| Tingkatan | Laut | Sakit |

6) *Nyoo* ialah *bushu* yang berbentuk serupa dengan *tare*, namun *bushu* ini terletak pada bagian kiri ke bagian bawah suatu kanji.

Contoh :

| | | |
|--------------|--------------|---------------|
| 道 | 起きる | 近い |
| みち | おきる | ちかい |
| <i>Michi</i> | <i>Okiru</i> | <i>Chikai</i> |
| Jalan | Bangun | Dekat |

7) *Kamae* ialah *bushu* yang seolah-olah berada pada bagian luar kanji yang terlihat seperti mengelilingi suatu kanji.

Contoh :

| | | |
|-----------|-------------|--------------|
| 円 | 内 | 同 |
| えん | うち | おなじ |
| <i>En</i> | <i>Uchi</i> | <i>Onaji</i> |
| Yen | Rumah | Sama |

b. *Kakushu*

Secara garis besar, kanji tersusun dari sebuah atau beberapa coretan. Jumlah coretannya pun bervariasi, mulai dari satu sampai dengan puluhan. Banyaknya coretan inilah yang membuat pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan. Namun, untuk mempermudah dalam mencari tahu arti dan cara baca sebuah kanji dapat dilihat dari jumlah coretannya. Jumlah coretan ini disebut juga dengan istilah *kakushu* (Sudjianto, 2004:63).

Contoh :

1) Kanji yang terdiri dari satu coretan.

一
いち
Ichi
Satu

4) Kanji yang terdiri dari 12 coretan.

間
あいだ
Aida
Antara

2) Kanji yang terdiri dari lima coretan.

目
め
Me
Mata

5) Kanji yang terdiri dari 11 coretan

雪
ゆき
Yuki
Salju

3) Kanji yang terdiri dari empat coretan.

水
みず
Mizu
Air

c. *Hitsujun*

Setiap coretan yang membentuk sebuah kanji memiliki istilah tersendiri. istilah-istilah tersebut secara umum disebut dengan *hitsujun*. *Hitsujun* memiliki beberapa bagian sesuai dengan coretan-coretan yang membentuk suatu kanji. Bagian-bagian tersebut diuraikan Kato dalam Sudjianto (2004) seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2.2
Bagian Dan Bentuk *Hitsujun*

| Bagian <i>Hitsujun</i> | Bentuk |
|-------------------------------------|---------------|
| <i>Ten</i> | — |
| <i>Yokokaku</i> atau <i>Ookaku</i> | — |
| <i>Tatekaku</i> atau <i>Juukaku</i> | |
| <i>Hidariharai</i> | / |
| <i>Migiharai</i> | ∟ |
| <i>Ore</i> | ∟ |
| <i>Hame</i> | J ∟ |
| <i>Tome</i> | J — |
| <i>Magari</i> | ∟ |

(Kato dalam Sudjianto, 2004)

4. Tingkatan Kanji

Kato (dalam Sudjianto, 2004:58) menggolongkan tingkat penguasaan kanji menjadi beberapa bagian bagi pelajar asing bahasa Jepang. Perhatikan tabel dibawah ini :

Tabel 2.3
Sasaran Pengajaran Kanji Bagi Orang Asing

| Tingkatan | Jumlah kanji | Alokasi waktu |
|------------------|--------------------------|----------------------|
| Dasar | 400-500 kanji | 13 minggu |
| Terampil | 700-800 kanji | 18 minggu |
| Mahir | 300-400 kanji | 9 minggu |
| Jumlah | 1.400-1.700 kanji | 40 minggu |

Kato dalam Sudjianto (2004:58)

Namun, tingkatan kanji bagi pembelajar asing bukan hanya berpatokan pada pendapat di atas saja. *Japan Fondation* (JF) memiliki peran mengenalkan budaya dan bahasa Jepang kepada warga negara asing melalui promosi-promosi yang dilakukan guna untuk meningkatkan citra positif negara Jepang. Dalam bidang bahasa, Jepang memiliki standar bahasa yang menjadi patokan dalam menilai tingkat kemampuan bahasa Jepang yang dimiliki oleh pembelajar asing. Istilah ini dikenal dengan *N1* sampai dengan *N5*. Untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa Jepang pembelajar asing, diadakan ujian yang diselenggarakan oleh *JF* (*Japan Fondation*). Ujian tersebut dikenal dengan istilah *Japanese language Proficiency Test (JLPT)*.

Setelah mengetahui bagian-bagian yang menjadi bagian dari pembelajaran kanji yaitu jumlah, cara baca, unsur-unsur pembentuk serta tingkatan kanji. Diketahui bahwa jumlah kanji yang terdapat pada bahasa Jepang. Jumlah tersebut ditetapkan oleh pemerintah sebanyak 1945 kanji dasar yang digunakan didalam kehidupan sehari-hari. Jumlah tersebut jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan total kanji yang ada. Kanji-kanji tersebut kemudian digolongkan sesuai dengan tingkat

pembelajarannya. Kanji memiliki dua cara baca yang terdiri dari *onyomi* dan *kunyomi*. Sedangkan unsur-unsur pembentuk kanji dapat ditinjau dari tiga unsur yaitu *bushu*, *kakushu*, dan *hitsujun*.

C. Japanese Language Proficiency Test

Japanese language Proficiency Test (JLPT) dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah 日本語能力試験 (*nihongo nouryokushiken*). JLPT ditujukan untuk mengukur kemampuan bahasa Jepang bagi pembelajar asing. Namun, ujian ini memiliki beberapa tingkatan yang kemudian disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa Jepang yang telah dipelajari oleh pembelajar asing. Tingkatan tersebut terdiri dari lima tingkatan dan kemudian setiap tingkatannya disimbolkan dengan *N5* sampai *N1*.

Tingkat kemampuan bahasa Jepang terendah diberi simbol *N5* dan yang tertinggi diberi simbol *N1*. Adapun kemampuan yang diujikan dalam ujian ini meliputi pengetahuan bahasa secara umum seperti kosakata, kanji, pola kalimat, dan membaca. Selain pengetahuan bahasa, kemampuan lain yang diujikan ialah kemampuan menyimak berupa menyimak percakapan yang diperdengarkan melalui bantuan audio. Numun, pada penelitian ini fokus pembahasan ialah kanji dasar yang masuk dalam tingkatan empat atau dikenal dengan istilah *N4*. Dalam buku *Nihongo Challenge* (2010), terdapat 200 kanji dasar yang masuk dalam tingkatan *N4* dan dibagi menjadi 20 bagian (*lampiran 6*).

Dari 200 total kanji dasar yang terdapat dalam kelompok *N4*, sebanyak 60 kanji dasar yang akan digunakan sebagai materi pembelajaran pada penelitian ini. Kanji dasar tersebut terdiri dari enam tema, yaitu hobi, pekerjaan, musim, alam, anggota tubuh (badan) dan waktu. Setiap temanya terdiri dari 10 kanji dasar.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medium*. *National Education Association (NEA)* memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi yang berbentuk cetak maupun *audio visual*, termaksud teknologi perangkat keras atau lebih dikenal dengan sebutan *hardware*. Pendapat tersebut diperkuat Arsyad (1997:3) yang menyatakan bahwa media sebagai pengantar pesan atau informasi yang bersumber dari pengirim kepada penerima pesan yang ditujunya. Lebih lanjut, Arsyad (1997) menjelaskan media sebagai instruksi dimana informasi-informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Dari uraian di atas, Hamalik (1980:23) mengemukakan bahwa, media pendidikan atau pembelajaran ialah alat, metode, dan teknik yang digunakan seorang pengajar dalam proses belajar mengajar guna mengefektifkan komunikasi dan interaksi baik di sekolah maupun di luar sekolah. Selanjutnya, menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (1997:3) secara garis besar, media adalah satu kesatuan antara manusia, materi dan pengalaman yang membangun, serta membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang membangun sikap atau jati diri siswa.

Namun, jika dikerucutkan lagi, media pembelajaran terdiri dari dua unsur yaitu unsur peralatan (*hardware*) dan unsur pesan/informasi (*software*) yang di bawahnya. Namun yang terpenting ialah bukan mengenai peralatan yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran melainkan pesan atau informasi belajar yang terkandung di dalam media tersebut (Susilana dan Cepi, 2009). Sehingga pemanfaatan media dalam proses pembelajaran secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar banyak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Yusuf (2010:250) segala jenis benda, data, fakta, dan lain sebagainya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Pendapat di atas diperkuat lagi oleh Anitah (2008:5) yang mengutarakan bahwa media merupakan segala sesuatunya yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatunya yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dimaksudkan sebagai media perantara dalam proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1980:22) media pembelajaran atau media pendidikan terdiri dari enam kriteria di antaranya ialah:

- a. Media pendidikan identik dengan alat peraga artinya suatu benda yang dapat dilihat, didengar, diraba, dan dapat diamati melalui panca indra.
- b. Terutama yang dapat dilihat dan didengar.
- c. Sebagai media komunikasi pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Sebagai alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Pada dasarnya media pendidikan sebagai perantara/media yang digunakan dalam rangka pendidikan.
- f. Media pendidikan mengandung aspek media dan teknik, yang sangat erat kaitannya dengan metode pengajaran.

Dari kriteria yang telah diuraikan oleh Hamalik, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan merupakan segala bentuk alat yang dapat membantu jalannya proses pembelajaran. Media pendidikan dikenal juga dengan istilah media pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (1986) berpendapat bahwa fungsi dari media pembelajaran ialah untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Kemudian, Secara umum Susilana dan Cepi (2009:9) memaparkan ada beberapa kegunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menumbuhkan motivasi belajar dan interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak atau siswa belajar secara mandiri.
- e. Memberi rangsangan yang sama, memperbanyak pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Jadi, secara garis besar fungsi media pembelajaran ialah sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik selaku penerima informasi yang diharapkan dapat mencapai target pembelajaran yang optimal.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Setelah mengetahui ciri-ciri serta pengertian media pembelajaran, sesuai dengan pemaparan pada pembahasan sebelumnya, maka media pembelajaran dikelompokkan lagi sesuai dengan jenis yang dapat dirasakan oleh panca indra. Saifuddin (2012 :132) membagi media pembelajaran menjadi beberapa bagian, di antaranya ialah :

- a. Media Visual

Media visual ialah pesan atau informasi yang tersampaikan melalui indra pengelihatan. Bentuk visual biasanya sangat menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggunakan fakta yang dapat dengan mudah

dicerna dan diingat oleh peserta didik. Jenis media visual yaitu gambar, foto, sketsa, poster, papan panel dan lain sebagainya.

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang penyampaian informasi atau pesan ditangkap oleh indra pendengaran. Sebagai contoh media audio ialah radio dan *tape recorder*.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam memiliki kesamaan dengan media visual, namun media ini lebih berperan sebagai *hardware*nya saja. Hal tersebut karena media ini tidak memberikan secara langsung informasi melainkan hanya perantara dari pusat informasi ke peserta didik. Contohnya ialah OHP, film bingkai dan projector.

d. Media Proyeksi Gerak Dan Audio Visual

Jenis media ini merupakan gabungan dari beberapa jenis media pembelajaran. Contohnya ialah film gerak, program TV dan video.

e. Multimedia

Vaughan dalam Saifuddin (2012) berpendapat bahwa multimedia ialah kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafis, bunyi, animasi dan video yang diterima secara bersama oleh pengguna melalui beberapa panca indra. Multimedia secara umum diartikan sebagai kombinasi dari berbagai jenis media seperti grafis, teks, suara, video dan sebagainya (Arsyad 1997:169). Kemudian dijelaskan lebih lanjut bahwa dari kombinasi ini, maka dihasilkanlah sebuah media yang mampu member informasi, pesan atau isi pelajaran yang ditampilkan secara bersamaan. Sehingga multimedia dianggap mampu memberikan suatu nilai plus yang dapat digunakan sebagai

media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerima informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang berlangsung.

Kemudian, menurut Dale dalam Arsyad (1997:9) 75% indra penglihatan, 12% pendengaran dan 13% indra lainnya efektif untuk menangkap dan menerima informasi yang diperoleh dari sumber. Semakin banyak panca indra yang bekerja untuk menerima rangsangan pada saat proses pembelajaran maka daya serap materi semakin tinggi. Oleh karena itu, saat ini banyak sekali media-media pembelajaran yang bersifat multimedia yang dikembangkan guna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Multimedia bisa juga diistilahkan sebagai media interaktif. Dengan menggunakan media interaktif sebagai media pembelajaran, diharapkan peserta didik lebih aktif dan interaktif dalam mencari tahu tentang materi pembelajaran melalui media tersebut. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran kanji ialah aplikasi *N4 Kanji Quiz* pada *smartphone*.

f. Benda

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran, baik itu benda asli maupun tiruan (Rachmawati, 2010). Namun jika dicermati, benda dapat dimasukkan dalam jenis visual karena prosesnya diterima oleh indra penglihatan.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smartphone* merupakan bagian dari multimedia karena media ini mencakup teks, seni grafis, bunyi, animasi dan video dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran.

E. Aplikasi N4 Kanji Quiz Pada *Smartphone*

1. *Smartphone*

Secara umum, standar pengertian *smartphone* sangat sulit dibahasakan. Hal tersebut, suatu ponsel dapat dikatakan sebagai *smartphone* apabila dapat mengoperasikan perangkat lunak *operating system* atau system operasi yang lengkap dan dapat dibawa kemana-mana (Jogiyanto, 2007). Pendapat di atas diperkuat oleh Theodora (2007) yang mengemukakan bahwa *smartphone* adalah suatu alat komunikasi yang dapat berfungsi tanpa adanya kabel yang bersifat *mobile* atau bergerak. *smartphone* merupakan ponsel sederhana yang dilengkapi dengan fitur canggih serta kemampuannya untuk melakukan jelajah internet dan sebagainya.

Lebih jauh lagi, Farley (2005) menjelaskan bahwa *smartphone* secara *universal* berfungsi sebagai pengirim dan penerima pesan singkat, pesan gambar, video call, *browsing*, hingga dapat menjadi sebuah televisi *online*. Ada banyak fungsi *smartphone* saat ini. Fungsi tersebut berhubungan dengan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Jika ditinjau dari segi edukasi, terdapat beberapa fitur atau aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu di antaranya ialah aplikasi *N4 Kanji Quiz*.

Aplikasi tersebut, bersifat permainan *edukasi* yang sederhana, namun menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, aplikasi tersebut dapat *di-download* secara gratis. Ditinjau dari segi penggunaannya, aplikasi tersebut sangat mudah untuk digunakan, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk bisa digunakan dengan baik. Sedangkan dari segi tampilan, fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini sangat simpel. Kuis yang ditampilkan juga memiliki durasi waktu untuk menjawab soal-soal yang disajikan, sehingga penggunanya memiliki tekanan untuk berpikir. Selain itu, hasil yang diperoleh dari hasil kuis yang dikerjakan dapat dibagikan ke media sosial, seperti *facebook*.

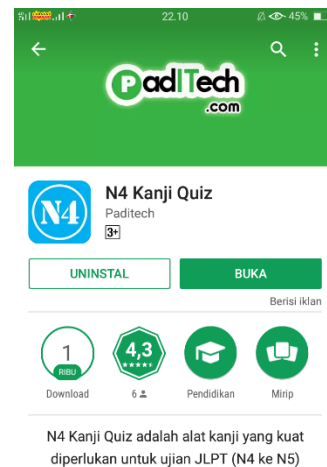
2. Aplikasi *N4 Kanji Quiz*

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan pada situs www.paditech.com yang merupakan situs resmi aplikasi *N4 Kanji Quiz* yang dikembangkan oleh pengembang aplikasi pada *android* yaitu *PADITECH CO.,LTD*. Perusahaan ini bergerak di bidang teknologi khususnya aplikasi pada *smartphone*. Ada banyak jenis aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan ini, salah satunya ialah aplikasi yang bergerak di bidang pendidikan. Aplikasi ini dirilis pada 28 April 2015 dan masuk dalam kategori pendidikan. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pembelajar bahasa Jepang dalam belajar, khususnya kanji.

Aplikasi *N4 Kanji Quiz* memuat 200 kanji dasar *N4* yang terbagi menjadi 20 kelompok. Kelompok tersebut terdiri dari 10 kanji dasar dan digolongkan sesuai temanya masing-masing. Kanji dasar yang terdapat dalam aplikasi ini sesuai dengan kanji dasar yang terdapat pada buku *nihongo challenge*. Supaya lebih jelas, berikut penjelasan mengenai aplikasi dan cara penggunaannya.

a. Cara Memperoleh Aplikasi *N4 Kanji Quiz*

Aplikasi *N4 Kanji Quiz* dapat di-*download* di-*playstore* atau *google play* dengan memasukkan *keyword N4 Kanji Quiz* pada kolom pencarian. Setelah menemukan aplikasi tersebut, silahkan *klik* pada bagian *download* dan tunggu sampai aplikasi tersebut selesai *terdownload*.



Gambar 2.3
Cara Download
Aplikasi N4 Kanji Quiz



Gambar 2.4

Perubahan Nama *KanjiQuiz N4*

Setelah aplikasi *N4 Kanji Quiz* selesai di-download, instal aplikasi tersebut dengan menekan atau meng-klik tombol buka. Setelah aplikasi ter-instal, aplikasi *N4 Kanji Quiz* pada *smartphone* berubah nama menjadi *KanjiQuiz N4*. Perhatikan gambar di samping ini :

b. Tampilan Utama Atau *Home* Pada Aplikasi *N4 Kanji Quiz*

Setelah aplikasi terbuka, akan muncul tampilan utama yang terdiri dari 3 fitur atau bagian. Fitur tersebut terdiri dari *home*, *practice* dan *N4 game*, seperti pada gambar di samping ini :



Gambar 2.5 Tampilan Utama

c. Menu *Practice*



Kemudian, untuk menuju ke fitur *practice*, silahkan *klik* pada bagian fitur *practice* pada fitur *home*. Supaya lebih jelas, perhatikan tandah panah pada gambar di samping ini :

Gambar 2.6

Klik Menu *Practice*

Bagian ini merupakan bagian yang berisi tentang materi pembelajaran kanji dasar pada aplikasi *N4 Kanji Quiz*. Kanji dasar yang terdapat pada aplikasi ini berjumlah 200 kanji. Dari total kanji dasar yang terdapat pada aplikasi ini, kemudian dikelompokkan menjadi 20 bagian dan setiap bagian terdiri dari 10 kanji dasar. Kanji dasar tersebut sama dengan kanji dasar yang tercantum pada buku *nihongo challenge* (lihat *lampiran 6*). Berikut ini adalah contoh tampilan pada menu *practice*.



Gambar 2.7 fitur *Practice*

1) Cara Baca Kanji



Gambar 2.8

Cara Baca Kanji

Setelah mengetahui cara baca kanji tersebut, untuk kembali ke tampilan sebelumnya, silahkan *klik* tombol keluar (X) yang terdapat pada bagian bawah cara baca kanji. Perhatikan gambar di samping ini :



Gambar 2.9

Menutup Cara Baca



Gambar 2.10

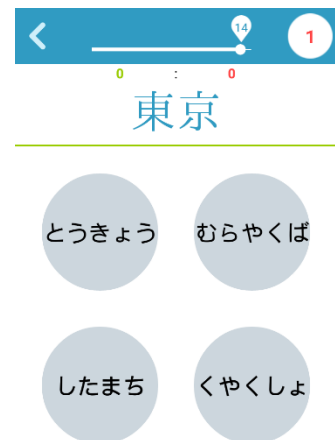
Ke Halaman Berikutnya

2) Latihan

Setelah fitur latihan membaca kanji sudah tampil, maka akan ada dua pilihan yang akan tampil. Latihan ini terbagi menjadi dua, dan setiap pilihan terdiri dari 12 soal. Pilihan tersebut terdiri dari :

a) Latihan Membaca Kanji

Pada fitur ini pertanyaan yang diberikan berupa kanji dasar atau gabungan kanji dasar. Kemudian pengguna diminta untuk mencari jawaban yang paling tepat, dari empat pilihan berupa cara baca dari kanji tersebut. Setiap soal diberi batasan waktu sekitar 15 detik untuk menjawabnya. Berikut adalah contoh tampilan soal latihan membaca kanji :



Gambar 2.11

Latihan Membaca Kanji

b) Latihan Mencari Kanji



Kebalikan dari yang sebelumnya, kali ini soal latihan berupa cara baca kanji dan pilihan jawabannya berupa kanji dasar maupun gabungan kanji dasar. Di samping adalah contoh tampilan latihan mencari kanji :

Gambar 2.12
latihan mencari kanji

3) Hasil Latihan

Setelah menyelesaikan soal latihan baik membaca kanji maupun mencari kanji yang terdiri dari 12 pertanyaan, maka akan keluar hasil jawaban baik itu benar maupun salah. Jawaban benar disimbolkan dengan warna hijau dan jawaban salah disimbolkan dengan warna merah. Berikut ini adalah tampilan perolehan skor yang diperoleh oleh pengguna :



Gambar 2.13
Hasil Latihan



Gambar 2.14

Membagi Hasil Latihan

Jika kita ingin membagikan hasil dari latihan yang pengguna peroleh ke media sosial *facebook* atau *twitter*, cukup menekan salah satunya. Sebagai contoh, pembelajar ingin membanginya di *facebook*, di samping ini adalah contoh tampilan membagi hasil latihan :

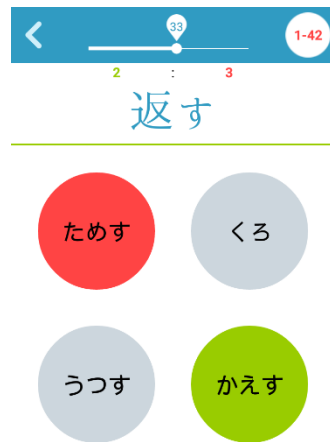
d. Menu *N4 Game*

Bagian terakhir dari aplikasi ini ialah menu *N4 game*. Fitur *N4 game* merupakan bagian evaluasi pembelajaran secara menyeluruh. Tujuannya untuk mengukur tingkat kemampuan dan pengetahuan pengguna setelah mempelajari seluruh kanji yang ada pada aplikasi ini. Untuk ke fitur *N4 game*, silahkan klik fitur *N4 game* pada tampilan fitur *home*. Perhatikan pada gambar di samping ini :



Gambar 2.15

Ke Fitur *N4 Game*



Pada bagian ini pula soal latihan yang diberikan lebih banyak dari latihan-latihan sebelumnya. Jumlah soal sebanyak 42 butir nomor soal baik mencari kanji maupun membaca kanji. Durasi untuk menjawab soal selama 60 detik. Jawaban yang benar akan berwarna hijau dan jawaban yang salah akan berwarna merah. Di samping ini adalah contohnya:

Gambar 2.16

Arti Warna