

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kompetensi Bahasa Asing

Bahasa asing merupakan bahasa yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan khususnya. Dengan seseorang mampu menguasai bahasa asing, tentunya menjadi sebuah kelebihan yang dapat menjadi nilai jual yang tinggi. Seseorang dikatakan memiliki nilai jual yang tinggi, apabila dapat menguasai kompetensi dalam bahasa asing itu sendiri. Kompetensi bahasa asing antara lain sebagai berikut.

1. Menyimak

Dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai alatnya, pengirim pesan mungkin menyampaikan pesan berupa pikiran, perasaan ataupun kehendak melalui lambang-lambang bunyi bahasa yang diucapkan. Dalam proses tersebut pengirim pesan mengubah pesan-pesan ke dalam bentuk bahasa berupa bunyi yang kemudian disampaikan kepada penerima pesan. Selanjutnya, penerima pesan menerima pesan tersebut dalam bahasa yang berupa bunyi-bunyi yang disampaikan oleh pengirim pesan. Itulah yang dikenal dengan mendengarkan (menyimak).

Hernow (2004 dalam Nurjalum, dkk, 2011:3) mengingatkan kepada kita bahwa, menurut pakar komunikasi menyimak merupakan pilar utama dalam berkomunikasi dan kepentingannya, yang terkadang melebihi berbicara,

membaca dan menulis. Adapun kemampuan menyimak dalam bahasa asing tentunya merupakan kemampuan yang dapat mendengarkan dengan baik sehingga dapat menyimpulkan atau pun dapat mengerti apa yang disampaikan oleh narasumber.

2. Berbicara

Berbicara merupakan suatu kompetensi yang secara alamiah dapat dikuasai setelah kompetensi menyimak. Dalam hal ini, seseorang tentunya dapat menyampaikan kembali apa yang telah disampaikan oleh narasumber, merupakan salah satu dari kemampuan berbicara dan menyimak. Kemampuan berbicara dalam bahasa asing tentunya dapat melafalkan bunyi-bunyi dari bahasa asing itu sendiri dengan baik dan benar. Dalam bahasa asing, berbicara merupakan hal penting yang harus dikuasai. Dengan seseorang dapat menguasai kompetensi ini, maka sudah dipastikan komunikasi dalam bahasa asing tersebut pun akan berjalan dengan baik.

Syarat mudah menguasai kompetensi ini adalah dengan kita menguasai apa yang akan kita bicarakan. Selain itu dengan memperbanyak membaca dan menyimak pun akan menambah kemampuan dalam hal berbicara (Nurjamal, dkk, 2011:4).

3. Membaca

Membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua siswa karena melalui membaca siswa dapat belajar banyak tentang bidang studi

(Abdurrahman, 2003 dalam Dewi, 2015). Membaca merupakan perbuatan yang dilakukan berdasarkan dengan kerjasama beberapa keterampilan antara mengamati dan memahami (Burhan, 1971 dalam Surijati, 2013). Menurut Dalman dalam Meliyawati (2016:1) membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang melibatkan keterampilan kerjasama antara mengamati dan memahami, dengan tujuan dapat menemukan informasi. Membaca dalam bahasa asing merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing itu sendiri. Membaca dalam bahasa asing tentunya dapat melafalkan apa yang tertulis dalam bahasa asing tersebut.

4. Menulis

Menurut Slamet dalam Sutrisno (2010) menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media. Pamungkas (2012:57) berpendapat bahwa menulis merupakan sebuah wujud cara berkomunikasi dengan menggunakan media. Menulis juga bisa diartikan sebagai usaha untuk berkomunikasi yang mempunyai aturan main serta kebiasaanya sendiri (Murahimin, 1994 dalam Wicaksono, 2014:10).

Membaca dan menulis merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena keduanya saling mempengaruhi. Seperti

halnya yang diungkapkan oleh Lasa (2009:30) tentang kedua komponen tersebut yaitu sebagai berikut.

“Menulis tanpa membaca ibarat orang buta berjalan. Artinya dalam proses penulisan, seseorang akan mengalami banyak kesulitan, tertatih-tatih, *nunak-nunak* dan sekali berjalan lalu berhenti karena tidak tahu arah selanjutnya. Sementara membaca tanpa menulis ibaratkan orang pincang”.

Jadi, menurut beberapa pengertian di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa menulis merupakan salah satu kegiatan menyampaikan pesan yang melibatkan media serta memiliki aturan main sendiri. Menulis dalam bahasa asing merupakan sebuah kompetensi yang perlu dikuasai pula selain dari membaca. Kemampuan menulis dalam bahasa asing yaitu dapat menuliskan huruf-huruf dari bahasa asing itu sendiri.

B. Membaca dan Menulis dalam Bahasa Jepang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa di dunia yang memiliki keunikan serta karakteristik berbeda dengan bahasa asing lainnya. Keunikan tersebut dilihat dari hurufnya yang beraneka ragam. Adapun karakteristiknya terdiri dari beberapa hal seperti dalam pelafalan huruf serta penulisan huruf itu sendiri.

Adapun membaca dan menulis dalam bahasa Jepang erat kaitannya dengan huruf. Dimana, huruf bahasa Jepang terdiri dari empat huruf dengan setiap huruf memiliki perbedaan masing-masing, baik dalam penulisan maupun dalam pelafalan. Empat huruf tersebut adalah *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Dalam penulisan keempat huruf tersebut tentunya memiliki perbedaan masing-masing.

Perbedaan itu dapat dilihat dari urutan penulisan dan juga bentuknya. Seperti halnya perbedaan antara huruf *hiragana* ‘a’ dengan huruf *katakana* ‘a’.

Berikut adalah contoh perbedaan huruf *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*.

Tabel 2.1
Contoh perbedaan huruf *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*

Hiragana	Katakana	Kanji	Romaji
せんせい	センセイ	先生	<i>Sensei</i>
かぞく	カゾク	家族	<i>Kazoku</i>
やま	ヤマ	山	<i>Yama</i>

Selain itu, bahasa Jepang juga memiliki keunikan dalam hal pelafalan. Dalam pelafalan huruf bahasa Jepang hanya terdapat huruf vokal dan konsonan, layaknya nada lagu dalam bahasa Indonesia. Huruf vokal merupakan huruf yang bersuara dari hasil menggetarkan pita suara tanpa menyempitkan saluran bunyi (Soepardjo, 2012:36). Huruf vokal tersebut dalam bahasa Jepang terdiri dari a, i, u, e dan o. Sedangkan huruf konsonan merupakan huruf yang dihasilkan dengan menghambat aliran udara pada salah satu tempat bagian saluran suara di atas glotis (Soepardjo, 2012:38).

C. Huruf dalam Bahasa Jepang

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki variasi huruf yang terbilang lumayan banyak. Huruf dalam bahasa Jepang terdiri dari empat jenis huruf yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*.

1. Hiragana

Hiragana merupakan *onsetsu moji* yaitu huruf-huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto dan Dahidi, 2004:71). Jumlah huruf *hiragana* yang sekarang digunakan masing-masing ada 46 huruf, yang kemudian dikembangkan menjadi 102 huruf.

Pada mulanya huruf *hiragana* dipergunakan oleh kaum wanita sehingga huruf tersebut terlihat lebih indah. Huruf *hiragana* biasa digunakan untuk menulis kata-kata Jepang asli serta ada pula beberapa huruf *hiragana* yang digunakan untuk menulis partikel dan kata bantu.

Berikut ini adalah contoh dari *hiragana*.

Tabel 2.2
Contoh *hiragana*

<i>Hiragana</i>	Cara Baca
あ	A
か	Ka
り	Ri

も	mo
の	no

2. Katakana

Katakana sama halnya dengan *hiragana*, yaitu merupakan *onsetsu moji* yang artinya huruf-huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu. Jumlahnya pun sama yaitu ada 42 huruf. Sedangkan dalam penggunaan dan asal-usul pembentukannya berbeda, huruf *katakana* merupakan huruf-huruf yang terbentuk dari cortan-coretan yang lurus, sedangkan huruf *hiragana* terbentuk dari coretan-coretan garis yang melengkung (Sudjianto dan Dahidi, 2004:80-81).

Ishida (1991 dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:83) menjelaskan bahwa fungsi huruf *katakana* berbeda dengan huruf *hiragana*, adapun fungsinya adalah untuk menuliskan nama-nama tempat dan nama orang asing, kata pungut dan kata-kata bahasa asing, kata-kata yang tergolong onomatope (termasuk bunyi/suara tiruan benda hidup atau benda mati), nama-nama binatang dan tumbuh-tumbuhan, istilah-istilah khusus bidang keahlian, nomina nama diri, dan dapat pula dipakai dengan maksud memberikan penekanan, menarik perhatian pembaca, atau memberikan pengertian khusus.

Berikut adalah beberapa contoh *katakana*.

Tabel 2.3
Contoh *katakana*

<i>Katakana</i>	Cara Baca
ア	<i>a</i>
サ	<i>sa</i>
ゴ	<i>go</i>
ハ	<i>ha</i>
ン	<i>N</i>

3. Kanji

Kanji merupakan huruf bahasa Jepang yang berasal dari Tiongkok, yang menurut sejarah masuk ke Jepang sekitar abad ke 4-5, kira-kira berjumlah 50.000 huruf, kemudian dari beberapa *kanji* dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana* (Takebe, 1993 dalam Renariah, 2002). *Kanji* merupakan salah satu jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang yang memiliki ciri tersendiri terutama dalam cara baca dan cara penulisannya.

Berikut adalah beberapa contoh *kanji*.

Tabel 2.4
Contoh *kanji*

<i>Kanji</i>	Cara Baca
雨	<i>Ame</i>
先生	<i>Sensei</i>
明日	<i>Ashita</i>
中	<i>Naka</i>
森	<i>Mori</i>

Bahasa Jepang kaya akan kosa kata yang memiliki pelafalan yang sama (homofen). Sehingga untuk membedakan pelafalan antara satu dengan yang lainnya yaitu dengan menggunakan *kanji*. Adapun fungsi dari *kanji* selain untuk membedakan suatu kata yang homofen, yaitu *kanji* sering digunakan sebagai pemberitahuan pada tempat-tempat umum di Jepang seperti alamat rumah, selain itu juga sering digunakan sebagai judul dalam dokumen-dokumen resmi.

4. Romaji

Romaji merupakan jenis huruf fonogram yang termasuk ke dalam huruf alfabetis (Soepardjo, 2012:77). Awal mula *romaji* dikenalkan ke Jepang pada akhir jaman Muromachi (1336-1573), yang dibawa oleh orang-orang Eropa

yaitu pendeta-pendeta agama Kristen yang tergabung dalam Perhimpunan Yesus ke Jepang (Soepardjo, 2012:78). *Romaji* sendiri dijadikan huruf Jepang pada jaman Meiji. Adapun cara penulisan *romaji* terbagi kedalam dua jenis, dikarenakan pada jaman dahulu sempat terjadi perbedaan paham antara pendeta asal Amerika yang bernama J.C Hepburn dengan Akitsu Tanakadate dan kawan-kawannya. J.C Hepburn menggunakan penulisan *romaji* berdasarkan pada sistem penulisan bahasa Inggris yang disebut dengan *hyoujunshiki*. Sedangkan Akitsu Tanakadate dan kawan-kawannya menggunakan cara penulisan *romaji* berdasarkan 50 sistem bunyi bahasa Jepang, penulisan tersebut dinamakan *nihonshiki*.

Berikut adalah contoh perbedaan antara *hyoujunshiki* dengan *nihonshiki*.

Tabel 2.5
Contoh perbedaan antara *hyoujunshiki* dengan *nihonshiki*

<i>hyoujunshiki</i>	<i>shi</i>	<i>chi</i>	<i>tsu</i>	<i>ji</i>	
<i>nihonshiki</i>	<i>si</i>	<i>ti</i>	<i>tu</i>	<i>zi</i>	<i>di</i>
<i>kana</i>	シ	チ	ツ	ジ	ヂ

D. Kanji dalam Bahasa Jepang

1. Pengertian Kanji

Awal mulanya *kanji* merupakan huruf yang berasal dari Tiongkok yang kemudian masuk ke Jepang. Adapun jumlah huruf *kanji* kurang lebih sekitar

50.000 huruf, yang kemudian dari sebagian huruf tersebut dikembangkan menjadi huruf *katakana* dan *hiragana* (Takebe dalam Renariah, 2002).

Takebe dalam Renariah (2002) menyebut bahwa huruf *kanji* termasuk kedalam *hyoo i moji* karena setiap huruf menyatakan arti. Adapun jumlah *kanji* menurut Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:57) menyebutkan bahwa huruf *kanji* kurang lebih berjumlah 50.000 berdasarkan *Daikanwa*. Akan tetapi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:58) dijelaskan bahwa bagi orang asing pembelajaran *kanji* disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia.

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan jumlah pembelajaran *kanji* bagi pembelajar asing menurut Katoo (Sudjianto dan Dahidi, 2004:58).

Tabel 2.6
Pengajaran Huruf Kanji bagi Orang Asing

Tingkat Pengajaran	Jumlah Kanji	Alokasi Waktu
Tingkat Dasar	400 – 500	13 Minggu
Tingkat Terampil	700 – 800	18 Minggu
Tingkat Mahir	300 – 400	9 Minggu
Jumlah	1400 – 1700	40 Minggu

2. Cara Baca Kanji

Cara membaca *kanji* terdapat dua jenis yaitu *on-yomi* dan *kun-yomi*. *On-yomi* merupakan cara membaca *kanji* yang menirukan cara baca Tiongkok akan tetapi dimodifikasi agar sesuai dengan pengucapan Jepang. Sedangkan *kun-yomi* merupakan cara baca *kanji* yang cara pengucapannya asli dari bahasa

Jepang (Renariah, 2002). Adapun jumlah cara baca *on-yomi* maupun *kun-yomi* tidak hanya memiliki satu cara baca, akan tetapi lebih dari satu atau banyak.

Berikut ini adalah contoh kanji dengan cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi* :

a. 日

- *Kun-yomi* : 1) ひ (*hi*)
 2) び (*bi*)
- *On-yomi* : 1) ニチ (*nichi*)
 2) ニ (*ni*)
 3) ジツ (*jitsu*)

(にほんご チャレンジ, Part 1 Lesson 1)

b. 所

- *Kun-yomi* : 1) ところ (*tokoro*)
 2) ~どころ (*dokoro*)
- *On-yomi* : 1) ショ (*sho*)
 2) ジョ (*jo*)

(にほんご チャレンジ, Part 2 Lesson 1)

c. 元

- *Kun-yomi* : 1) もと (*moto*)
- *On-yomi* : 1) ゲン (*gen*)
 2) ガン (*gan*)

3. Bushuu

Bushu merupakan merupakan istilah atau penyebutan untuk goresan-goresan yang terdapat dalam *kanji*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2014:59) *bushu* merupakan sebutan yang berhubungan dengan bagian-bagian yang terdapat pada huruf *kanji*, yang kemudian dijadikan sebagai dasar pengelompokkan huruf *kanji*. Adapun fungsi *bushu* adalah sebagai petunjuk agar memudahkan pembelajar *kanji* dalam mencari arti *kanji* tersebut dalam kamus.

Terdapat tujuh macam *bushu*, berikut ini adalah macam-macam *bushu* dan beberapa jenisnya.

- a. *Hen*, merupakan *bushu* yang terdapat pada bagian kiri *kanji*. Berikut ini adalah jenis *bushu hen*, yaitu *ninben*, *nisui*, *kuchihen*, *tsuchihen*, *onnahen*, *kohen*, *yamahen*, *takumihen*, *yumihen*, *gyooninhen*, *risshinhen*, *kemonohen*, *hihen/nichihen*, *nikuzukihen*, *kihen*, *tehen*, *ushihen*, *nogihen*, *itohen*, *mimihen*, *mushihen*, *gonhen*, *kanehen* dan *umahen*.
- b. *Tsukuri*, yaitu *bushu* yang berada pada bagian kanan pada sebuah *kanji*. Yang termasuk ke dalam *bushu* ini yaitu *rittoo*, *chikara*, *sanzukuri*, *oozatozukuri*, *hokozukuri*, *tozukuri*, *onozukuri*, *rumata*, *furutori* dan *oogai*.

- c. *Kanmuri*, merupakan *bushu* yang terdapat pada bagian atas *kanji*. Yang termasuk *bushu* ini antara lain *nabebuta*, *ukanmuri*, *kusakanmuri*, *hatsugashira*, *anakanmuri*, *tora kanmuri/toragashira* dan *amekanmuri*.
- d. *Ashi*, merupakan *bushu* yang terdapat pada bagian bawah *kanji*, yang termasuk kedalam *bushu* ini antara lain *hitoashi*, *rekka/renga* atau *yotsuten*, *nijuuashi*, *shitagokoro* dan *sora/shitazara*.
- e. *Tare*, merupakan goresan-goresan yang membentuk seperti siku-siku, yang terbentuk dari bagian atas *kanji*, yang termasuk ke dalam *bushu* ini antara lain *gandare* atau *ichidare*, *madare* atau *ten'ichidare*, *yamaidare* dan *shikabane* atau *kabane*.
- f. *Nayo*, yaitu *bushu* yang membentuk siku-siku dari bagian kiri ke bagian bawah sebelah kanan, yang termasuk ke dalam *bushu* ini antara lain *shinnyoo*, *ennyoo* dan *soonyoo*.
- g. *Kame*, merupakan goresan-goresan yang tampak seperti mengelilingi *kanji* lainnya, yang termasuk *bushu* ini antara lain *doogamae/makigamae* atau *keigamae*, *tsutsumigamae*, *hakogamae*, *kunigamae*, *kigamae*, *yukigamae/gyoogamae* dan *mongamae/kadogamae*.

(Sudjianto dan Dahidi, 2004:59-63)

4. Kakusuu

Kakusuu ialah jumlah garis atau coretan yang membentuk sebuah *kanji* (Sudjianto dan Dahidi, 2004:63). Adapun sebuah *kanji* tentunya memiliki jumlah garis atau coretan yang berbeda-beda, ada yang terhitung jumlah coretannya sedikit ada pula yang terhitung banyak. Adapun fungsi dari *kakusuu* adalah untuk memudahkan mencari arti *kanji* pada kamus, sama halnya dengan fungsi *bushu*.

Berikut ini adalah beberapa contoh kanji dengan jumlah coretannya.

Tabel 2.7
Contoh kanji dengan jumlah coretannya

<i>Kanji</i>	Jumlah Coretan
十	2 coretan
生	5 coretan
語	14 coretan
橋	16 coretan

(日本語漢字入門インドネシア語版)

5. Hitsujun

Hitsujun merupakan goresan yang terdapat pada *kanji* (Sudjianto dan Dahidi, 2004:66). Selain dalam menulis *kanji*, penulisan *hiragana* dan *katakana* goresan yang terdapat pada huruf kedua tersebut dinamakan *hitsujun*.

Berikut ini adalah aturan penulisan yang terdapat pada *kanji* (Tn : 2015):

- a. Tulisan dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.



- b. Horizontal sebelum vertikal.



- c. Goresan vertikal memotong *kanji* lain dituliskan terakhir.



- d. Goresan diagonal kanan atas-ke-kiri bawah sebelum goresan diagonal kiri atas-ke-kanan bawah.



- e. Goresan vertikal sebelum goresan sisi sayap kiri-kanannya.



f. Sisi luar sebelum sisi dalam.



g. Goresan sisi kiri vertikal terlebih dahulu sebelum sisi lainnya.

Goresan penutup ditulis akhir.



h. Titik atau goresan kecil ditulis terakhir.



6. Rikusho

Rikusho merupakan pengelompokan pembentukkan dan pemakaian huruf *kanji* yang terdiri dari enam jenis yaitu *shookei*, *shiji*, *ka'i*, *keisei*, *kasha* dan *tenchuu* (Kindaichi, 1989 dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:67).

- a. *Shookei*, yaitu huruf *kanji* yang dibuat dengan cara meniru atau menggambarkan bentuk sebuah benda, misalnya *kanji* 山 'gunung', 川 'sungai', 鳥 'burung' dan sebagainya.

- b. *Shiji*, merupakan huruf *kanji* yang dibentuk untuk menyatakan suatu hal yang sifatnya abstrak. Misalnya kanji 上 ‘atas’, 中 ‘dalam’, 下 ‘bawah’ dan sebagainya.
- c. *Kai’i*, merupakan *kanji* yang dibentuk dengan menggabungkan dua atau lebih huruf *kanji* dengan memperhatikan arti *kanji* satu sama lain. Seperti kanji 林 ‘hutan, 休 ‘beristirahat’ dan sebagainya.
- d. *Keisei*, merupakan *kanji* yang dibentuk dari gabungan arti dan juga bunyi pengucapannya. Seperti *kanji* 頭 ‘kepala’ dan lain sebagainya.
- e. *Tanchuu*, merupakan *kanji* yang dibentuk dengan menggunakan arti dari *kanji* lain ketika dipergunakan. Contohnya, kanji 樂 yang dipakai untuk menyatakan 楽しい ‘senang, gembira’ atau 楽しむ ‘bersenang-senang, menghibur diri’ dan lain sebagainya.
- f. *Kasha*, merupakan *kanji* yang digunakan dengan cara menggunakan cara baca suatu *kanji* yang menunjukkan kata, misalnya kanji 佛田 (ぶつだ) ‘Budha’, 亜米利加 (アメリカ) ‘Amerika’ dan lain sebagainya.

(Sudjianto dan Dahidi, 2004:59-68)

E. Keefektifan

Keefektifan awal kata dari efektif yang memiliki arti ada pengaruh, efek, atau akibat. Keefektifan dalam KBBI *online* diartikan sebagai keadaan berpengaruh. Peneliti mengartikan bahwa keefektifan dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang

memiliki pengaruh pada hal tertentu yang menjadi penelitian. Sondang P. Siagian dalam Budiman (2014) mendefinisikan keefektifan merupakan sebuah pengaruh dari sarana dan prasarana serta sumber daya dengan jumlah tertentu yang sudah ditentukan secara sadar demi memperoleh sejumlah barang atas jasa kegiatan yang telah dilakukannya.

Keefektifan menunjukkan hasil dari tercapai atau tidaknya sasaran yang telah ditentukan. Jika hasil dari kegiatan mendekati terhadap sasaran artinya tingkat keefektivitasannya pun semakin tinggi.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki asal kata *medium* yang berasal dari bahasa Latin, yang berarti perantara atau pengantar. Heinichi, dkk dalam Arsyad (1997:4) mengartikan media sebagai perantara yang dapat mengantarkan informasi dari narasumber kepada orang lain. Media dalam bahasa Arab, disebut sebagai (*wasaa'il*) yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan media ialah sebuah alat yang menjadi perantara atau pengantar pesan dari orang pertama kepada orang kedua, ketiga dan seterusnya.

Dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan salah satu faktor pendukung keberlangsungannya pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan atau materi pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik. Media

pembelajaran tentunya memiliki fungsi tertentu yang berperan dalam proses belajar mengajar.

Fungsi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (1997:19) yaitu:

- a. memotivasi minat atau tindakan,
- b. menyajikan informasi,
- c. memberi intruksi.

Selain itu media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Arsyad, 1997:26).

2. Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari penggunaan media, yaitu.

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh media berbasis manusia dalam pembelajaran adalah gaya tutorial Socrates. Sistem ini dapat menghubungkannya dengan media visual lain. Media berbasis manusia ini bermanfaat khususnya bila tujuan pembelajaran adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Media berbasis manusia berfungsi sebagai sarana yang dapat digunakan secara langsung dalam hal pemantauan pembelajaran siswa. Rancangan pembelajaran yang berpusat

pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh siswa (Arsyad, 1997:82).

b. Media Berbasis Cetakan

Media yang termasuk ke dalam jenis ini merupakan media yang memiliki enam elemen penting yang harus diperhatikan dalam penyusunannya. Keenam elemen tersebut antara lain adalah organisasi, format, konsistensi, ukuran huruf, penggunaan spasi dan daya tarik (Arsyad, 1997:88). Salah satu contoh media berbasis cetakan ini adalah buku teks.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual merupakan media pembelajaran yang memiliki peran penting dalam pembelajaran. Dikarenakan dengan menggunakan media visual ini dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Adapun bentuk visual dapat berupa seperti gambar, lukisan atau foto yang dapat menunjukkan bagaimana tampaknya sebuah benda. Selain itu media bentuk visual juga dapat berupa grafik, peta atau diagram.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio-visual merupakan pengembangan dari media berbasis visual. Media berbasis audio-visual ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan kisaran harga yang murah dan terjangkau. Adapun jenis dari media ini diantaranya adalah televisi.

e. Media Berbasis Komputer

Komputer merupakan sebuah media yang menunjukkan salah satu pesatnya kemajuan teknologi. Dari yang awal mula diberi nama komputer, kemudian muncul nama laptop atau *notebook* yang dapat dibawa kemana-mana di dalam sebuah tas jinjing kecil. Salah satu keunggulan media ini diantaranya, komputer ini dapat menyajikan aplikasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Seperti membuat *tutorial*, *simulasi*, *permainan* dan lain-lain.

f. Media Berbasis Komputer dan Inter-Active Video

Media ini merupakan media kombinasi dua atau lebih jenis media, namun kendali tetap ada pada komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media tersebut. Dengan demikian, arti dari media ini dikenal dengan istilah multimedia yang umumnya berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi.

G. Media Pembelajaran dengan Aplikasi Android “*Kanji Memory Hint 2*”

1. Android

Android merupakan sebuah perangkat bergerak yang didisain untuk *smartphone* dengan menggunakan operasi *Linux* (Huda, 2013:1). Android memiliki sistem *open source*, sehingga semua orang dapat membuat aplikasi ataupun dapat memodifikasi sistem operasi tersebut. Android merupakan generasi baru *platform mobile*, *platform* yang memberikan pengembangan untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkannya (Safaat, 2014:3).

Android tidak hanya dapat digunakan dalam ponsel, akan tetapi dapat digunakan dalam perangkat elektronik bergerak lainnya. Pada tahun 2012, android sudah mulai digunakan pada *smarphone*, TV internet, MP4 *player*, tablet, dan peranti pembaca buku elektronik.

Android terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Berikut ini adalah data perkembangan *android* dari tahun 2009 sampai dengan tahun 2012 (Kadir, 2013:2) :

Tabel 2.8
Perkembangan *Android*

Versi	Nama	Tanggal Rilis	Level API
1.0	Tanpa nama	23 September 2009	1
1.1	Tanpa nama	9 februari 2009	2
1.5	Cupcake	30 April 2009	3

1.6	Donut	15 September 2009	4
2.0	Éclair	26 Oktober 2009	5
2.1	Éclair	12 Januari 2010	7
2.2	Froyo	20 Mei 2010	8
2.3	Gingerbread	6 Desember 2010	10
3.0	Honeycomb	22 Februari 2011	11
3.1	Honeycomb	10 Mei 2011	12
3.2	Honeycomb	15 Juli 2011	13
4.0	Ice Cream Sandwich	19 Oktober 2011	14 (Versi 2.0.1-4.0.2) 15 (Versi 4.0.3-4.0.4)
4.1	Jelly Bean	9 Juli 2012	16
4.2	Jelly Bean	13 November 2012	17

2. Memory Hint

Memory Hint adalah aplikasi android yang dibuat oleh *The Japan Foundation*, yaitu suatu aplikasi *education android* yang diperuntukan sebagai media pembelajaran huruf bahasa Jepang, yaitu *kanji*, *katakana* dan *hiragana*.

a. Jenis-jenis Memory Hint

Adapun jenis-jenis dari aplikasi *Memory Hint* adalah sebagai berikut.

- 1) *Hiragana Memory Hint*, merupakan aplikasi android yang diperuntukan untuk mempelajari huruf *hiragana*.

- 2) *Katakana Memory Hint*, merupakan aplikasi android yang diperuntukan untuk mempelajari huruf *katakana*.
- 3) *Kanji Memory Hint*, merupakan aplikasi android yang diperuntukan untuk mempelajari huruf *kanji*. Ada dua jenis *Kanji Memory Hint* yaitu.
 - a) *Kanji Memory Hint 1* yang diperuntukan sebagai aplikasi pembelajaran kanji paling dasar yaitu seperti kanji 日、本、一、土 dan sebagainya.
 - b) *Kanji Memory Hint 2* yang diperuntukan sebagai aplikasi pembelajaran kanji yang tingkat kesukarannya lebih dari *Kanji Memory Hint 1*.

b. Kelebihan dan Kekurangan Memory Hint

Kelebihan dari aplikasi *Memory Hint* antara lain adalah :

- 1) sebagai media pembelajaran huruf bahasa Jepang yang menarik dikarenakan terdapat beberapa tampilan seperti ilustrasi gambar, quiz, tabel huruf bahasa Jepang, audio *native speaker*, cara penulisan dan contoh-contoh kalimat,
- 2) dirancang oleh sumber terpercaya yaitu *The Japan Foundation*,
- 3) memiliki ukuran penyimpanan yang kecil yaitu untuk *Hiragana Memory Hint* (10 MB), *Katakana Memory Hint* (10 MB), *Kanji Memory Hint 1* (47 MB) dan *Kanji Memory Hint 2* (65 MB), dan
- 4) dapat digunakan dalam keadaan *offline*.

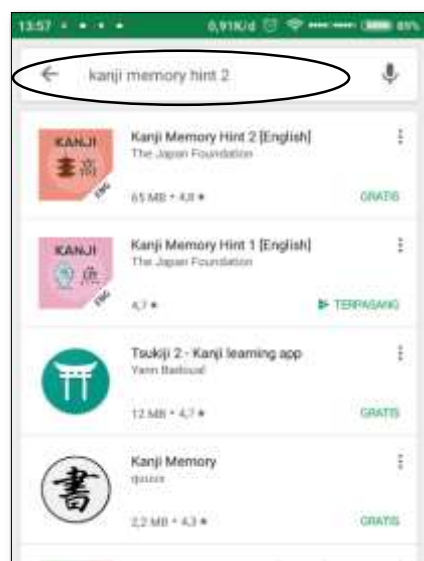
Adapun kekurangannya adalah :

- 1) contoh-contoh kalimat dalam aplikasi ini terbatas, dan
- 2) untuk aplikasi *Kanji Memory Hint* tidak terdapat keterangan cara baca *Kun-yomi* dan *On-yomi*.

c. **Penggunaan Aplikasi Android Kanji Memory Hint 2 dalam Pembelajaran**

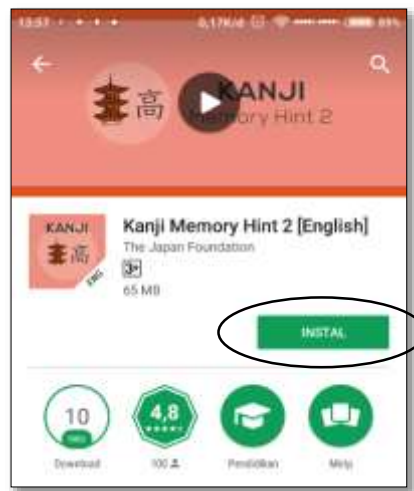
- 1) Langkah-langkah menginstal aplikasi *Kanji Memory Hint 2*, yaitu sebagai berikut.
 - a) Langkah pertama adalah dengan mengoperasikan aplikasi *google play*, dilanjutkan dengan menuliskan kata kunci *Kanji Memory Hint 2* dalam kolom pencarian untuk mengunduh aplikasi tersebut.

Gambar 2.1
Menu pencarian *google play store*



- b) Langkah selanjutnya adalah dengan menginstal aplikasi *Kanji Memory Hint 2*.

Gambar 2.2
Menu install aplikasi



- c) Langkah terakhir adalah dengan mengklik menu buka, seperti pada tampilan di bawah ini.

Gambar 2.3
Aplikasi *Kanji Memory Hint 2*



d. Panduan item-item yang terdapat dalam aplikasi Kanji Memory

Hint 2.

1) Berikut ini adalah gambar tampilan utama pada aplikasi *Kanji*

Memory Hint 2.

Gambar 2.4
Menu utama aplikasi



Keterangan :

- *Memory Hint* adalah menu aplikasi untuk pembelajaran *kanji*
- *Game* adalah menu sebagai bahan evaluasi yang berjenis permainan untuk membantu mengingat *kanji*
- *Kanji Table* merupakan menu untuk melihat semua *kanji* yang terdapat pada aplikasi
- *Using This App* merupakan menu bantuan dalam penggunaan aplikasi

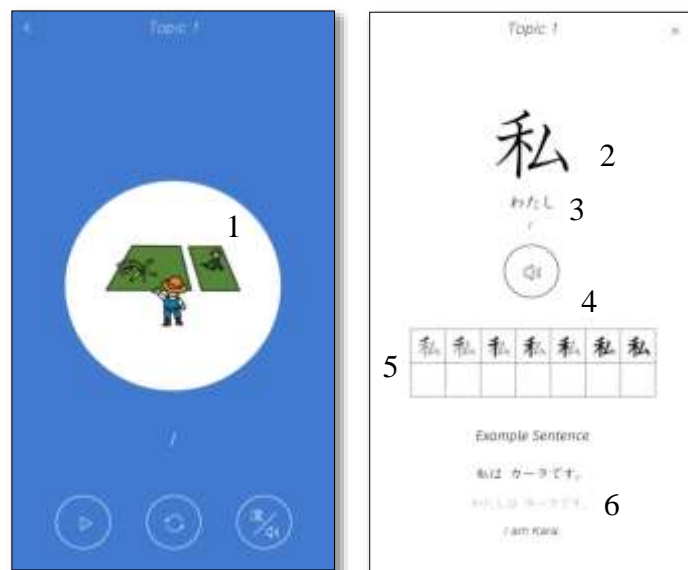
2) Berikut adalah gambar tampilan menu *Kanji Table*

Gambar 2.5
Menu table *kanji*



3) Berikut adalah tampilan pembelajaran *kanji*.

Gambar 2.6
Ilustrasi *kanji* dan pembelajarannya



Keterangan :

- Poin 1 merupakan gambar animasi dari *kanji*
- Poin 2 merupakan bentuk *kanji*
- Poin 3 merupakan cara abaca *kanji*
- Poin 4 merupakan menu untuk mendengarkan cara baca *kanji*
- Poin 5 merupakan urutan penulisan *kanji*
- Poin 6 merupakan contoh kalimat

4) Berikut ini adalah tampilan menu *game*.

Gambar 2.7
Menu *game* aplikasi



(a)
Kanji Memory
Game

(b)
Kanji Catch
Game

H. Pembelajaran Kanji di PBJ UMY

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menawarkan pembelajaran *kanji* dalam mata kuliah wajib yang harus ditempuh selama empat semester yaitu dari mulai semester I sampai dengan IV. Adapun capaian materi pembelajaran *Moji Goi* secara keseluruhan yaitu, mahasiswa dapat menguasai pembelajaran *Moji Goi* setara dengan kemampuan bahasa Jepang N3. Pada penelitian ini fokus materi berada pada tingkat N5 dan sebagian kecil beberapa *kanji* tingkat N4, dengan materi yang disesuaikan dengan *kanji* yang terdapat pada aplikasi *Kanji Memory Hint 2*.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari silabus mata kuliah *Moji Goi*, mata kuliah *Moji Goi* ditawarkan pada semester II ini memiliki bobot SKS sebanyak 2 SKS yang dilaksanakan sebanyak 16 kali pertemuan, dengan setiap kali pertemuan berdurasi 100 menit. Adapun Bahan kajian atau materi pembelajaran dalam mata kuliah ini adalah pemahaman dan penguasaan *kanji* setara dengan N5 dan N4. Materi pembelajran *Moji Goi* pada semester II ini mengacu pada buku *Nihongo Shoho* dan *Basic Kanji*. Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku dan *power point*, dengan pendekatan metode pembelajaran *Problem-Based Learning*. Adapun point penilaiannya sendiri yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.9
Poin Penilaian *Moji Goi*

No	Poin Penilaian	Presentasi Nilai (%)	Keterangan
----	----------------	----------------------	------------

1.	Presensi	10	Softskill
2.	Ujikom Akhir Semester	10	Hardskill
3.	Konversi Tes dan Tugas Kelompok	10	
4.	Softskill Harian	25	Softskill
5.	Tes Harian	20	Softskill + Hardskill
6.	Tugas Kelompok	15	
7.	Buku Catatan Goi	5	
8.	Buku Catatan Kanji	5	

I. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Rasiban, dkk (2017) yang berjudul *Efektivitas Aplikasi Android “Katakana Memory Hint” dalam Meningkatkan Pemahaman Huruf Katakana di Kelas Minor Bahasa Jepang* dan penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (2016) yang berjudul *Efektivitas E-Learning Aplikasi “Katakana Memory Hint” dalam Pembelajaran Membaca Huruf Katakana (Penelitian pada siswa kelas X SMA PGRI 1 BANDUNG)*.

Pada penelitian Rasiban, dkk (2017) bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan media *Katakana Memory Hint* dalam meningkatkan pemahaman huruf *Katakana*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan eksperimen kuasi dengan menggunakan seluruh subjek dalam populasi untuk diberi perlakuan.

Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui uji coba dan evaluasi didapat bahwa sebanyak 70% dari responden menunjukkan signifikansi keefektifan aplikasi android "*Katakana Memory Hint*" dapat membantu responden dalam mengingat penulisan dan cara baca huruf *Katakana*.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (2016) bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan media dalam pembelajaran membaca huruf *Katakana*. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Randomized Control Group Pretest Post-test*. Sedangkan metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket dan test.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapat bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih besar dari nilai *pre-test*, dengan selisih sebesar 34. Hal tersebut berarti, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniasih (2016) dapat disimpulkan bahwa aplikasi android "*Katakana Memory Hint*" sangat efektif digunakan dalam pembelajaran membaca huruf *Katakana* peserta didik kelas X SMA PGRI 1 Bandung.

Dari penjelasan penelitian terdahulu di atas, ada perbedaan dan juga persamaan pada penelitian ini. Perbedaan yang pertama antara penelitian terdahulu yang pertama adalah terletak pada materi dan juga media yang digunakan. Persamaannya adalah keduanya menggunakan media aplikasi android *Memory Hint* yang dibuat oleh *The Japan Foundation* akan tetapi penelitian terdahulu

menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*.

Adapun dengan penelitian terdahulu kedua perbedaannya sama dengan penelitian terdahulu yang pertama yaitu pada aplikasi *Katakana Memory Hint* sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*. Selain itu, metode penelitian juga berbeda. Pada penelitian sebelumnya metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain *Randomized Control Group Pretest Post-test* sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *one group pre-test and post-test*.