

BAB II

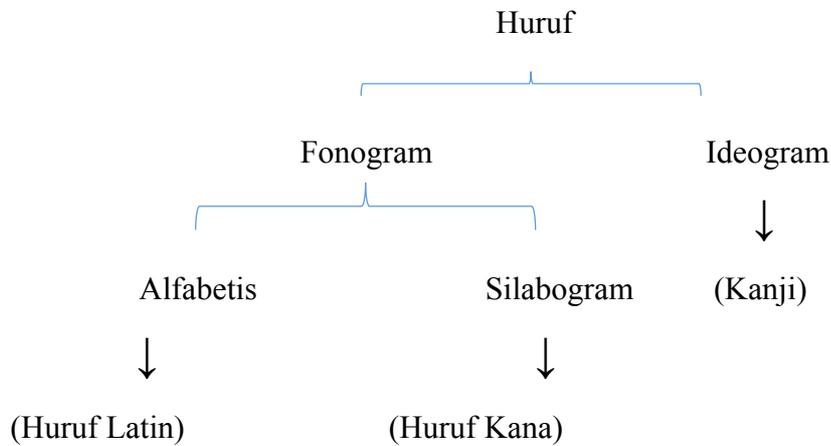
KAJIAN PUSTAKA

A. Huruf Jepang

Bahasa Jepang memiliki sistem penulisan yang kompleks. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:55) bahasa Jepang merupakan bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan menggunakan huruf-huruf (*kanji, hiragana, katakana, romaji*). Huruf yang terdapat pada bahasa Jepang ada dua macam yaitu, *hyooi moji* dan *hyoo`on moji*. *Hyooi moji* adalah huruf yang melambangkan makna dan bunyi pengucapan (huruf *kanji*). *Hyoo`on moji* sendiri adalah huruf yang melambangkan bentuk-bentuk pengucapan, namun tidak memiliki arti khusus. *Hyoo`on moji* terdiri dari *onsetsu moji* (lambang bunyi silabel pada huruf) dan huruf *hiragana, katakana* termasuk di dalamnya.

Soepardjo (2012:52) juga membagi huruf Jepang menjadi dua kelompok besar yaitu ideogram (*hyooi moji*) dan fonogram (*hyoon moji*). Huruf latin, dan huruf *kana* termasuk dalam fonogram, sedangkan *kanji* termasuk dalam ideogram.

Gambar 2.1
Bagan Jenis Huruf
 (Sumber Soepardjo, 2012:53)



Selain itu, Kato dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:55) menyatakan bahwa bahasa Jepang dewasa ini terdapat huruf-huruf *kanji*, *hiragana* dan *katakana* sebagai huruf yang menyatakan tulisan. Disamping itu juga terdapat *suuji* dan *kigoo*. *Suuji* adalah bilangan yang dilambangkan dengan tulisan. Sedangkan *kigoo* adalah tanda baca yang biasa digunakan dalam ragam tulisan bahasa Jepang.

1. Kanji

Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:56) bahwa kira-kira pada abad 4 huruf kanji disampaikan ke Jepang dari negeri Cina yaitu pada masa pemerintahan Kan. Oleh karenanya, huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf dari negeri Kan. Takebe (1993) juga menyatakan hal serupa, bahwa huruf kanji merupakan huruf yang berasal dari Cina yang mulai masuk pada selang abad ke-4

sampai ke-5 dan berjumlah 50.000 huruf. Huruf-huruf tersebut lalu dikembangkan menjadi *hiragana* dan *katakana*. Soepardjo (2012:55) menambahkan bahwa *kanji* tertua yang ada disebut dengan *kookotsu monji* yaitu *kanji* yang dibuat dari punggung kura-kura dan tulang-tulang binatang liar.

Huruf *kanji* tidak hanya dikenal oleh masyarakat Jepang saja, namun juga dikenal oleh masyarakat yang memiliki latar belakang budaya *kanji* (seperti, China, Korea, Taiwan). Namun ini tidak berarti pembelajar bahasa Jepang yang memiliki latar belakang budaya *kanji* secara umum mudah dalam mempelajari huruf *kanji*. Hal ini dikarenakan huruf *kanji* Jepang memiliki sistem penulisan dan cara pengucapannya sendiri yang berbeda dari negara lain. Menurut Hiroshi Tsukisima dalam Soepardjo (2012:60), orang Jepang mungkin membaca *kanji* saat pertama kali masuk seperti halnya saat membaca bahasa asing. Artinya, bunyi yang digunakan seperti membaca dalam bahasa aslinya yaitu bahasa *Shina*. Pemahaman arti baru diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang. Meskipun di negara lain terdapat *kanji* yang bentuknya sama dan memiliki makna yang sama, namun akan ditemui perbedaan dalam cara pengucapannya. Cara pengucapan untuk bunyi asli *kanji* disebut *kun yomi* dan cara baca berdasarkan bunyi orang Jepang disebut dengan *on yomi*.

Selain adanya cara pengucapan yang berbeda dalam *kanji* Jepang, jumlah huruf *kanji* juga sangat banyak. Bagi pembelajar bahasa Jepang

yang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji*, mereka akan kesulitan menguasai *kanji* dikarenakan banyaknya jumlah *kanji*. Jumlah *kanji* yang terdapat pada *Daikanwa Jiten* yang merupakan kamus (*Kanwa Jiten*) terbesar yaitu sebanyak 50.000 huruf *kanji* (Ishida, 1991:76). Namun karena terlalu banyaknya huruf *kanji* dan dianggap terlalu berat bagi masyarakat Jepang di era Meiji, maka pada tahun 1900 pihak *Monbusho* (Departemen Kependidikan Jepang) menetapkan jumlah huruf *kanji* yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar yaitu sebanyak 1200 huruf *kanji*. Pada 16 Nopember 1946 ditetapkan kembali daftar *Tooyoo Kanji* sebanyak 1850 huruf *kanji*. *Kanji* tersebut terbatas hanya pada kehidupan sehari-hari, dokumen, surat kabar dan majalah. Seiring perkembangan zaman yang menuntut kebutuhan *kanji* yang juga meningkat, maka pada tanggal 1 Oktober 1981 ditetapkan kembali jumlah *Jooyoo Kanji* yaitu sebanyak 1945 huruf.

2. Hiragana

Menurut Soepardjo (2012:67) penulisan bahasa Jepang dengan menggunakan *hiragana* sudah dikembangkan sejak zaman *Heian* (794-1192). Pada zaman tersebut *hiragana* digunakan untuk penulisan *waka* dan surat-surat pribadi. Selain itu *hiragana* juga digunakan untuk penulisan *nikki*, hikayat (*monogatari*) yang pada umumnya digunakan oleh kaum wanita. Sedangkan pada waktu itu kaum laki-laki banyak menggunakan *kanji*.

Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:72) menyatakan bahwa pada mulanya huruf *hiragana* digunakan oleh kaum wanita sehingga disebut *onnade*. Masih dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:73) huruf *hiragana* merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan lurus (*chokusenteki*). Selain karakteristik tersebut, *hiragana* terdiri dari *Seion*, *Dakuon*, dan *yoon*.

Tabel 2.2
Asal Mula Huruf Hiragana (Kato, 1991:227)

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

a. Seion

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:76) dinyatakan bahwa *seion* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang tidak memakai *dakuten* dan *handakuten*. Huruf-huruf yang menggambarkan *seion* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3
Huruf Hiragana Seion (Sudjianto dan Dahidi, 2004:76)

あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ
い	き	し	ち	に	ひ	み		り	
う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆ	る	
え	け	せ	て	ね	へ	め		れ	
お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	

りや	みや	ひや	にや	ちや	しや	きや
りゆ	みゆ	ひゆ	にゆ	ちゆ	しゆ	きゆ
りよ	みよ	ひよ	によ	ちよ	しよ	きよ

D	ば	だ	ざ	が
a	び	ぢ	じ	ぎ
k	ぶ	づ	ず	ぐ
u	べ	で	ぜ	げ
o	ぼ	ど	ぞ	ご
n				

b. Dakuon

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:76-77) dinyatakan bahwa *dakuon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *dakuten*. Huruf-huruf *hiragana* yang menggambarkan *dakuon* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4
Huruf *Hiragana Dakuon* (Sudjianto dan Dahidi, 2004:76-77)

ぎゃ	じゃ	ちゃ	びゃ
ぎゅ	じゅ	ちゅ	びゅ
ぎょ	じょ	ちょ	びょ

c. Yoon

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:75) dinyatakan bahwa *yoon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf *hiragana* き、し、ち、に、ひ、み、り、ぎ、じ、び, atau び ditambah huruf-huruf や、ゆ、よ ukuran kecil.

3. Katakana

Soepardjo (2012:73) mengemukakan bahwa huruf *katakana* disebut juga *ryakutaigana* (*kana* singkatan), dan mulai digunakan sejak permulaan zaman *Heian* (794-1192). Pada mulanya huruf *katakana* digunakan oleh pemuka agama Budha dan ilmuwan untuk mempelajari

buku-buku dari China dan buku-buku tentang agama Budha. Mereka memberi catatan pada bait dan kolom luar pada huruf yang penulisannya rumit menggunakan *katakana*.

Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:80) *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*), bentuknya seperti ア、イ、ウ、エ、オ dan sebagainya. Bentuk garis tersebut yang menjadi karakteristik huruf *katakana*.

Tabel 2.5
Asal Mula Huruf Katakana (Katoo, 1991:228)

ア (阿)	イ (伊)	ウ (宇)	エ (江)	オ (於)
カ (加)	キ (畿)	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 (二)	ヌ (奴)	ネ (祢)	ノ (乃)
ハ (八)	ヒ (比)	フ (不)	ヘ (部)	ホ (保)
マ (万)	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 (輪) 又は (和)				(遠)
ン (天)				

4. Romaji

Dalam pembelajaran tentang huruf Jepang, selain huruf *kanji*, *hiragana*, dan *katakana*, dikenal pula *romaji* yaitu huruf latin (*romaji*). Meskipun huruf utama yang sering digunakan adalah *kanji*, *hiragana*, dan *katakana*, namun kehadiran huruf *romaji* selalu nampak dalam tulisan berbahasa Jepang. Oleh karenanya, pembelajar bahasa Jepang perlu untuk mengenal dan mengetahui penggunaan huruf *romaji* dalam bahasa Jepang. Soepardjo (2012:77) menyatakan bahwa *romaji* merupakan jenis huruf fonogram yang termasuk ke dalam huruf alfabetis.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:93) *romaji* sama dengan *hiragana* dan *katakana* termasuk *hyoon moji*. Perbedaannya disini adalah *hiragana* dan *katakana* termasuk *onsetsu moji* (huruf yang melambangkan silabel), sedangkan *romaji* disebut *tan'on moji* (huruf yang melambangkan fonem).

Masih dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:94) disebutkan bahwa huruf *romaji* mulai dipergunakan oleh penyebar agama Kristen pada zaman Muromachi untuk menuliskan bahasa Jepang. *Romaji* digunakan untuk menuliskan pelafalan (*hatsuon*) bahasa Jepang berdasarkan pemakaian *romaji* bahasa Portugis. Lalu pada era Meiji dipakai sistem *Hepburn* yaitu sistem penulisan *romaji* berdasarkan sistem bahasa Inggris. Namun pada tahun 1886 muncul sistem baru yaitu sistem Jepang (*nihonshiki*) yang dicetuskan oleh Tanakadate Aikitsu.

Nihonshiki adalah penggunaan romaji berdasarkan sistem bunyi (suara) bahasa Jepang.

Pada tahun 1954 dibuat kembali sistem penulisan *romaji* (*Romaji no Tsuzurikata*) sebuah sistem ejaan huruf *romaji*. Didalamnya *kunreishiki* dijadikan daftar kesatu, sedangkan sistem penulisan yang lain dicantumkan dalam daftar kedua (Iwabuchi, 1989:302). Dari semua sistem tersebut, sistem penulisan yang ada pada daftar kesatu biasa digunakan untuk penulisan *kokugo*. Daftar kedua digunakan untuk penulisan bahasa Jepang yang menyangkut hubungan internasional (Iwabuchi 1989:302).

Keperluan huruf *romaji* tidak hanya dirasakan oleh masyarakat Jepang saja, namun juga dirasakan oleh para pengajar bahasa Jepang. *Romaji* biasa digunakan pengajar untuk membantu siswa dalam permulaan belajar bahasa Jepang.

B. Pembelajaran Kana

1. Pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 4 Yogyakarta

Pelajaran bahasa Jepang di SMAN 4 Yogyakarta ada di kelas X, XI, dan XII. Pembelajaran huruf Jepang sendiri dimulai dari kelas X. Bahan ajar yang digunakan adalah Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Nihongo Kira-Kira” 1,2, dan 3.

2. Proses Pembelajaran Huruf Kana di SMAN 4 Yogyakarta

Berdasarkan hasil observasi kelas dengan melihat secara langsung proses belajar mengajar bahasa Jepang yang dilakukan oleh guru bahasa Jepang di SMA tersebut, dilanjutkan dengan PPL, proses pembelajaran bahasa Jepang dilakukan selama 90 menit. Alur pengajarannya yaitu pada 10 menit pertama guru membuka pelajaran dan mengabsensi siswa. Setelah itu guru memulai materi pelajaran dengan mengingatkan materi pelajaran sebelumnya dan materi pelajaran yang akan disampaikan. Lalu dilanjutkan dengan pengenalan huruf *kana* dengan media kartu gambar. Setelah pengenalan huruf dan latihan selama 50 menit, dilakukan penerapan materi yang telah diajarkan selama 20 menit. Penutup 10 menit, guru menjelaskan kembali pokok-pokok materi yang telah disampaikan kepada siswa. Materi huruf *kana* dalam satu semester hanya diberikan kira-kira sebanyak lima kali pertemuan. Setelah itu, siswa diminta belajar mandiri untuk menghafal *kana*.

C. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, Sadiman, Arief S. dkk (1993:6). Masih dalam Sadiman (1993:6) Gagne menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen

yang masih dalam ruang lingkup siswa yang dapat digunakan untuk merangsangnya belajar.

Sementara itu, Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah semua alat fisik yang dapat digunakan untuk memuat pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contoh dari alat-alat fisik tersebut antara lain buku, film, dan kaset. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu berupa alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar.

Selain itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (1997:4) menyatakan bahwa alat-alat yang secara fisik meliputi media pembelajaran dan digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran terdiri dari *tape recorder*, buku, video kamera, *video recorder*, kaset, film, *slide*, televisi, dan komputer. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang terdapat di lingkungan siswa.

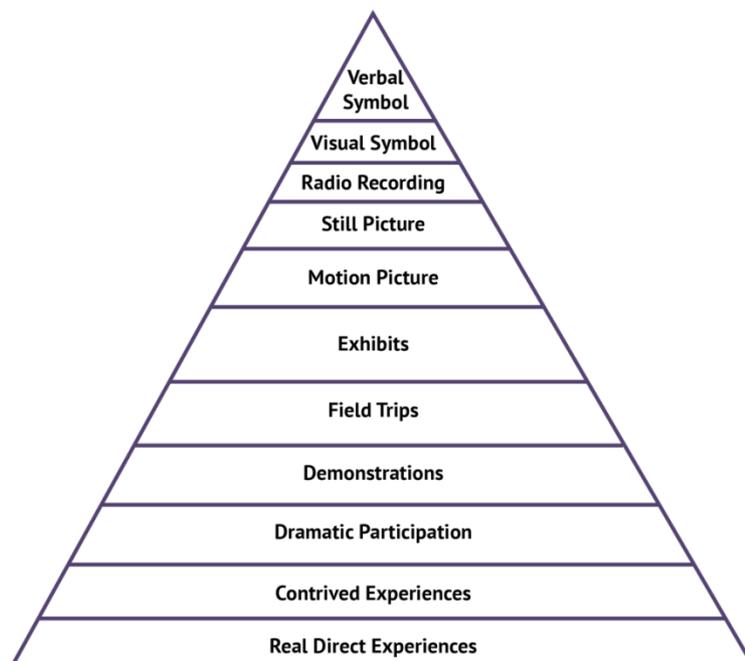
Pringgawidagda (2009:145) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan materi kepada pembelajar. Guna dari media pembelajaran tersebut yaitu dapat meningkatkan keefektifan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar.

Dari definisi yang disebutkan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan dalam proses

pembelajaran. Dalam prosesnya, media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumbernya (guru) kepada penerima pesan (siswa). Media sendiri bermanfaat untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Meskipun pengajar dapat menggunakan berbagai macam bentuk media untuk mengajar, namun media untuk setiap media berbeda yang digunakan, tentu akan menghasilkan pengalaman menghasilkan pengalaman yang berbeda pula. Pengalaman pembelajaran ini digambarkan oleh Dale dalam sebuah kerucut pengalaman, dan didasarkan pada setiap media yang digunakan seperti gambar berikut:

Gambar 2.6
Kerucut Pengalaman Dale
(Sumber: Mangal dalam Arsyad (2009:34))



Mangal dalam Arsyad (2009:36) menyatakan bahwa yang masuk dalam kategori *still picture* (gambar yang tidak bergerak) adalah segala macam materi yang terproyeksikan seperti grafik, gambar, ilustrasi, *slide* presentasi, dan peta. Siswa dapat memperoleh pengalaman visual secara nyata karena pada dasarnya, materi yang menggunakan alat peraga membutuhkan penggunaan indera penglihatan.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (Arsyad, 1997:16-17) ada 4 fungsi media pembelajaran apabila ditinjau dari segi visual, yaitu

a. Fungsi Atensi

Media visual berfungsi untuk mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Tingkat kenikmatan siswa ketika membaca teks bergambar mampu ditunjukkan dengan penggunaan media visual. Gambar atau lambang pada media visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi Kognitif

Pencapaian tujuan pemahaman dan ingatan akan informasi dapat dibantu dengan penggunaan media visual.

d. Fungsi Kompensatoris

Media visual berfungsi untuk membantu siswa yang lemah dalam mengingat dan memahami informasi yang ada pada isi pelajaran, untuk lebih meningkatkan daya ingat dan pemahaman.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa fungsi media untuk tujuan instruksi, dimana benak dan mental siswa dilibatkan dalam informasi yang terdapat pada media pembelajaran.

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1989:15), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mengurangi “verbalisme” karena dasar-dasar konkrit untuk berpikir diletakkan disitu.
- b. Meningkatkan perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga siswa dapat mandiri dalam berusaha.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang lebih teratur dan *continue*.
- f. Membantu menumbuhkan pengertian agar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara yang lain.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah manfaat media sangat besar terhadap pembelajaran para siswa, dikarenakan penggunaan media

dapat mengurangi “verbalisme” yang kerap terjadi pada metode pembelajaran konvensional (metode ceramah). Dasar-dasar pemikiran yang nyata juga dapat disampaikan pada para siswa, karena siswa menerima informasi langsung dari media. Selain itu, siswa mendapat pengalaman-pengalaman yang nyata yang tidak bisa didapatkan dengan cara yang lain.

Bachtiar (2012:17-18) secara umum menyatakan manfaat-manfaat media sebagai berikut.

- a. Pesan yang bersifat verbalistik (bentuk kata-kata tertulis atau lisan) dapat disajikan dengan lebih jelas.
- b. Keterbatasan ruang, daya indera dan waktu dapat diatasi, seperti misalnya:
 - 1) Film bingkai, film atau model dapat menggantikan objek yang terlalu besar.
 - 2) Proyektor mikro dapat membantu memproyeksikan objek yang terlalu kecil.
 - 3) *Timelapse* atau *high-speed photograph* dapat membantu gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat.
 - 4) Model, diagram dapat menggantikan objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin).
 - 5) Film, video, maupun foto dapat menampilkan peristiwa yang terjadi di masa lampau.

- 6) Visualisasi akan konsep yang terlalu luas (gempa bumi, iklim, bumi, gunung berapi) dapat dibentuk menjadi film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 7) Sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan penggunaan media secara tepat. Dalam hal ini media berguna untuk:
 - a) Memunculkan gairah belajar;
 - b) Memungkinkan interaksi nyata antara anak didik dengan lingkungan;
 - c) Memungkinkan anak didik belajar menurut kemampuan dan minatnya masing-masing.
- 8) Guru mengalami banyak kesulitan karena latar belakang siswa yang berbeda-beda, namun kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu:
 - a) Memberikan rangsangan yang sama
 - b) Mempersamakan pengalaman yang sama
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Hal yang dapat disimpulkan dari definisi di atas adalah bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas informasi yang disampaikan guru kepada siswa. Keterbatasan ruang, daya indera dan waktu juga dapat diatasi oleh penggunaan media. Motivasi siswa juga akan meningkat apabila media digunakan secara tepat.

Selain itu, Hamalik dalam Arsyad (1997:15) mengemukakan bahwa keinginan dan minat baru dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Keefektifan proses pembelajaran akan terbantu dengan penggunaan media pembelajaran. Di samping itu, motivasi dan minat siswa dapat meningkat, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dalam Daryanto (2010:6) Kemprand dan Dayton mengemukakan bahwa media bermanfaat dalam menyamakan persepsi dan daya indera yang dimiliki oleh siswa. Bakat dan kemampuan siswa juga dapat terasah dengan adanya media. Selain itu, kontribusi media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.

- a. Pesan pembelajaran dapat lebih sampai dengan terstandar.
- b. Proses pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Penerapan teori belajar menjadi lebih interaktif.
- d. Peningkatan kualitas pembelajaran.
- e. Kapanpun dan dimana pun, proses pembelajaran dapat dilakukan.
- f. Memperpendek waktu pelaksanaan pembelajaran.
- g. Peningkatan sikap positif siswa terhadap materi pelajaran.
- h. Perubahan peran guru kearah yang positif.

Hal yang dapat disimpulkan dari paparan di atas adalah media bermanfaat untuk membuat isi materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa menjadi lebih menarik dan variatif serta berstandar. Selain itu, keaktifan siswa di dalam kelas dapat ditingkatkan dengan

penggunaan media pembelajaran, sebab siswa tidak selalu harus mendengarkan penjelasan dari guru, namun juga berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, guru dituntut untuk dapat memilih dan memilah media yang baik untuk proses pembelajaran.

3. Kriteria Media yang Baik Untuk Proses Pembelajaran

Bachtiar (2012:27) mengemukakan bahwa mutlak diperlukan pemilihan kriteria media yang baik yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang baik adalah media yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Schram dalam Bachtiar (2012:27) mengelompokkan media menurut kontrol penggunaannya. Kesiapan setiap diperlukan, mudah tidaknya dalam penyampaian, kemampuan dalam memberikan umpan balik, dan penggunaan untuk belajar mandiri. Kriteria media yang baik adalah media yang dapat dipergunakan oleh siswa untuk belajar mandiri.

Sehubungan dengan hal tersebut Soeparno (1987:10) mengemukakan bahwa dalam pemilihan media yang baik untuk proses pembelajaran hendaknya memperhatikan kriteria sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya mengetahui informasi dan pesan yang akan disampaikan melalui media tersebut.
- b. Guru hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

- c. Guru hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Guru hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- e. Guru hendaknya memperhatikan keadaan siswa, dari segi jumlah, usia dan tingkat pendidikan dalam memilih media.
- f. Guru hendaknya memilih media yang sesuai dengan kondisi lingkungan tempat media akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- g. Guru hendaknya menyesuaikan media dengan kreativitas, sebab terdapat media yang penggunaannya bergantung pada kreativitas masing-masing guru.
- h. Sebagai catatan tambahan, sebaiknya guru tidak menggunakan media dengan alasan bahwa media tersebut adalah satu-satunya media yang ada dan merupakan barang baru.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang guru hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria media yang baik yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran dalam Arsyad (2004:106) yaitu media berbasis manusia (kegiatan kelompok, *field trip*, instruktur), media berbasis visual (buku, charta, grafik, peta,

gambar), media berbasis audio-visual (video, film), dan media berbasis komputer. Gambar tergolong dalam media berbasis visual, sedangkan *flashcard* sendiri juga merupakan media berbasis visual. Oleh karena itu, agar informasi yang ada pada gambar dapat tersampaikan dengan baik maka diperlukan media berupa *flashcard*.

Gerlach dan Ely dalam Daryanto (2010:8) mengelompokkan jenis-jenis media menjadi delapan kelompok atas dasar ciri-ciri fisiknya, yaitu benda konkret, presentasi secara verbal, presentasi dengan grafis, gambar diam, gambar yang bergerak, rekaman suara, pengajaran yang terprogram dan simulasi. Atas dasar definisi tersebut, peneliti akan menggunakan media gambar diam berwujud *flashcard* sebagai media guna meningkatkan kemampuan dalam membaca huruf *kana*.

Selain itu, Bretz dalam Bachtiar (2012:20) mengelompokkan jenis media menjadi tiga unsur pokok, salah satunya adalah media berbasis visual (gambar, garis, simbol).

Berdasarkan uraian para ahli di atas, *flashcard* yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada teori Rudy Bertz dalam Bachtiar yang mengemukakan bahwa *flashcard* merupakan media berbasis visual yang memuat informasi berupa gambar di dalamnya. Kemampuan siswa dalam memahami informasi yang dimuat dalam *flashcard* menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran menggunakan *flashcard*.

D. Media Flashcard

1. Pengertian Media *Flashcard*

Menurut Arsyad (2004:119) menguraikan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang memuat informasi berupa gambar, teks, atau tanda simbol yang membantu siswa dalam mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Istiqomah (2009:19) juga menguraikan bahwa *flashcard* merupakan sebuah media yang digunakan untuk membantu mempermudah serta memperjelas materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga lebih efektif. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan sebuah media yang memuat informasi berupa gambar, simbol, dan tulisan, serta berfungsi untuk membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari.

Masih dalam Arsyad (2004:120) menyatakan bahwa *flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Ditambahkan lagi bahwa kartu abjad misalnya, dapat biasa digunakan untuk latihan mengeja lancar (dalam bahasa Arab maupun bahasa Inggris). Pada penelitian ini peneliti menggunakan *flashcard* kana “AKAITO” berukuran 7 x 9 cm sebanyak 106 buah yang dibuat dengan kertas *ivory* 320 gram yang memuat materi huruf *hiragana* beserta sistem penulisannya, serta contoh kosakata dalam bahasa Jepang. Namun disini peneliti hanya akan fokus dalam mengajarkan huruf *hiragana* menggunakan media *flashcard* tersebut.

2. Jenis *Flashcard*

Menurut Scott dan Ytrebeg (1990:109-111) mengemukakan bahwa *flashcard* terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

a. *Flashcard* Gambar

Flashcard gambar berguna untuk mengajarkan kosakata dan cara membaca.

b. *Flashcard* Game

Flashcard jenis ini biasa digunakan sebagai media utama sebuah permainan.

c. *Flashcard* Word atau Sentence

Pada *flashcard* ini biasanya terbentuk atas 2 sisi yang saling membelakangi. Pada sisi depan kartu terdapat sebuah kata dan pada sisi belakang kartu tersebut terdapat sebuah ilustrasi.

3. Kelebihan *Flashcard*

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa media *flashcard* selain digunakan sebagai media untuk pembelajaran kosakata juga digunakan untuk mengajarkan abjad atau huruf. *Flashcard* sendiri merupakan media sederhana dan murah yang dapat dibuat sendiri oleh guru menurut kreativitasnya masing-masing. Muatan informasi yang ingin diisi bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Janu Astro (2011:15) mengemukakan beberapa kelebihan *flashcard*, antara lain:

a. *Portable*

Dengan ukurannya yang tidak terlalu besar memudahkan kita untuk membawa *flashcard* kemanapun, dan tidak membutuhkan ruang yang besar untuk membawanya.

b. Praktis

Apabila dilihat dari cara pembuatannya, siapapun bisa membuatnya tanpa keahlian khusus, serta tidak membutuhkan daya listrik untuk menggunakannya. Kita cukup menyusunnya apabila hendak digunakan.

c. Mudah dihafal

Flashcard sendiri memiliki karakteristik memuat gambar dan pesan yang pendek untuk setiap kartunya. Oleh karenanya memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami informasi yang terkandung pada setiap kartunya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *flashcard* “AKAITO” sebagai media pembelajaran huruf hiragana bahasa Jepang. Dalam *flashcard* tersebut termuat gambar-gambar yang menarik, serta setiap huruf hiragana beserta urutan penulisannya. Oleh karena itu, *flashcard* diyakini dapat membantu siswa dalam mempelajari huruf hiragana. Agar *flashcard* dapat digunakan secara maksimal dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan

penguasaan huruf hiragana, maka diperlukan teknik yang tepat dalam penggunaan *flashcard*.

4. Teknik Pembuatan dan Penggunaan *Flashcard*

Berikut adalah teknik pembuatan dan penggunaan *flashcard* menurut Indriana (2011:136):

a. Proses Pembuatan *Flashcard*

- 1) Menyiapkan kertas sebagai penampang gambar,
- 2) Menandai kertas menggunakan pensil dan penggaris yang nantinya akan dijadikan panduan dalam memotong kertas. Ukuran menyesuaikan kebutuhan,
- 3) Memotong kertas sesuai dengan tanda yang telah dibuat (tempel gambar jika dibutuhkan),
- 4) Memberi tulisan berupa informasi pada bagian belakang kartu, dan menyesuaikan dengan objek didepannya.

b. Proses Persiapan

- 1) Hendaknya terlebih dahulu menguasai cara penggunaan *flashcard* yang telah dibuat. Apabila diperlukan alat pendukung, periapkanlah terlebih dahulu.
- 2) Persiapkan jumlah *flashcard* sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Pengaturan posisi tempat duduk guru dan siswa, agar mudah dalam penyampaian informasi penggunaan *flashcard*.

- 4) Memastikan bahwa siswa berada pada posisi tempat duduk yang ada dalam jangkauan guru, agar siswa dapat melihat *flashcard* yang akan digunakan.

c. Proses Penggunaan *Flashcard*

- 1) Menyusun kartu, lalu memegangnya setinggi dada dan menghadap ke arah siswa.
- 2) Mengambil satu per satu kartu yang telah selesai diterangkan oleh guru.
- 3) Memberikan kartu yang telah diterangkan kepada siswa, lalu meminta siswa untuk mengamati. Lalu terus berlanjut kepada siswa lain hingga semua siswa mendapatkan kesempatan dalam mengamati.
- 4) Memadukan dengan permainan kreatif.

Dari uraian penggunaan media *flashcard* di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* “AKAITO” dapat membantu siswa dalam mempelajari huruf hiragana. Tahapan penggunaan *flashcard* “AKAITO” dalam penelitian ini adalah mempersiapkan *flashcard* hiragana, mengatur posisi duduk siswa, menunjukkan masing-masing kartu dan menjelaskan informasi yang terkandung di dalamnya, lalu siswa diminta untuk menuliskan huruf hiragana yang ada pada masing-masing kartu.

Flashcard “AKAITO” merupakan sebuah kartu belajar bahasa Jepang untuk mempelajari sistem penulisan bahasa Jepang khususnya *hiragana* dan *katakana*. Karakteristik khusus yang dimiliki oleh *flashcard*

“AKAITO” sendiri adalah kartu ini memiliki dua sisi yang saling membelakangi. Sisi depan berisi huruf hiragana dan katakana beserta urutan penulisannya. Pada sisi belakang terdapat sebuah ilustrasi dari contoh kosakata yang mewakili huruf pada kartu tersebut. Arti dari kosakata tersebut dituliskan dalam bahasa Indonesia, beberapa hal inilah yang menjadi salah satu karakteristik khusus yang dimiliki oleh *flashcard* “AKAITO” dan tidak dijumpai pada *flashcard* belajar bahasa Jepang kebanyakan.

Adanya sisi depan yang memuat huruf *hiragana* dan *katakana* beserta urutan penulisannya, memungkinkan pembelajar bahasa Jepang untuk belajar secara mandiri. Selain itu, pembelajar juga dapat belajar membaca kosakata dalam bahasa Jepang serta mengetahui artinya. Namun demikian, agar tidak terjadi pemahaman ganda pada siswa saat mengajar menggunakan *flashcard* “AKAITO”, pengajar diharapkan terlebih dahulu memahami cara menggunakan *flashcard* tersebut. Pengajar dapat memaksimalkan penggunaan *flashcard* “AKAITO” dalam mengajar dengan kreatifitas dan metode yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti lain. Berikut ini adalah dua penelitian terdahulu tentang penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran sebagai sumber rujukan oleh peneliti.

1. “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PENGAJARAN *KAKIKATA TO YOMIKATA* III PADA MAHASISWA UBINUS SEMESTER TIGA TAHUN AJARAN 2010/2011”, oleh Timur Sri Astami dosen sastra Jepang UBINUS. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa sastra Jepang semester III UBINUS. Berdasarkan dari hasil data penelitian hasil *posttest* diambil kesimpulan bahwa hamper setengah mahasiswa sekitar 64% mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan *flashcard* dalam proses pengajaran. Hal ini berarti bahwa *flashcard* memberikan dampak yang positif yaitu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam huruf *kanji*.
2. “KEEFEKTIFAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG” (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017, oleh Eko Novianto Nugroho. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diambil dengan media *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.