

## BAB II

### Kerangka Teori

#### A. Deskripsi Teoritis

Dalam deskriptis Teoritis penulis akan memaparkan beberapa deskripsi teori yang ada hubungannya dengan judul penelitian ini. Adapaun deskripsi teoritis ini akan memaparkan pengertian motivasi, pengertian pembelajaran, pengertian media, hakikat media pembelajaran, dan pengembangan media

##### 1. Pengertian Motivasi

Secara umum motivasi biasa diartikan sebagai semangat agar seseorang dapat termotivasi atau memiliki semangat harus ada stimulus yang mendukungnya agar motivasi tumbuh dalam jiwa seorang pembelajar. Menurut Isbandi Rukminto Adi dalam Hamzah B. Uno (2008:3) istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Menurut para pakar motivasi bisa diartikan berbagai macam. Menurut Menurut Mc. Donald, yang dikutip Oemar Hamalik (2003:158) *motivasi* adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu

yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan energi pada diri manusia, sehingga akan berhubungan dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, kemudian bertindak untuk melakukan sesuatu. Motivasi diklasifikasikan menjadi 2 :

a. Motivasi intrinsik,

Yaitu motivasi internal yang timbul dari dalam diri pribadi orang itu sendiri, seperti sistem nilai yang dianut, harapan, minat, cita-cita dan aspek lain yang secara interlat melekat pada diri seseorang.

b. Motivasi ekstrinsik,

Yaitu motivasi eksternal yang muncul dari luar diri seseorang, seperti kondisi lingkungan kelas sampai dengan lingkungan sekolah, adanya ganjaran berupa hadiah (reward) bahkan merasa takut oleh hukuman (punishment) merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi.

Maslow, sebagai tokoh motivasi aliran humanisme, menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarkis semuanya laten dalam diri manusia. Kebutuhan tersebut mencakup kebutuhan fisiologis (sandang pangan), kebutuhan rasa aman (bebas biaya), kebutuhan kasih sayang, kebutuhan dihargai dan dihormati, dan kebutuhan aktualisasi diri. Teori ini dikenal sebagai teori kebutuhan (needs) yang digambarkan secara hierarkis sebagai berikut:



Sumber: Stephen P. Robbins, 1996:214

Dari pengertian-pengertian berdasarkan para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Sedangkan motivasi belajar menurut Sadiman (2005:75) adalah dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu. Dalam hal ini bagi pembelajar bahasa Jepang motivasi belajar sangatlah penting untuk menunjang proses belajar mengajar yang baik. Bukan hanya motivasi yang berperan penting dalam proses pembelajaran namun perhatian juga sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran sebagai langkah awal yang akan

memacu aktivitas-aktivitas berikutnya. Dengan perhatian seseorang berupaya memusatkan pikiran, perasaan emosional atau dalam segi fisik dan unsur psikisnya terhadap sesuatu yang menjadi tumpuan perhatiannya.

Gage dan Berliner (1984), mengungkapkan tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi proses belajar. Jadi seorang pelajar yang menaruh minat terhadap materi pelajaran, biasanya perhatiannya akan lebih fokus kemudian timbul motivasi dalam dirinya untuk mempelajari materi pelajaran tersebut. Dalam hal ini, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai usaha-usaha seorang pelajar dalam menyediakan segala daya (kondisi-kondisi) untuk belajar sehingga ia memiliki keinginan untuk melakukan proses pembelajaran.

Dari uraian yang tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Istilah pembelajaran memiliki banyak makna, teori-teori yang mengungkapkan tentang pembelajaran dapat diartikan sebagai proses atau cara menjadikan seseorang belajar. Gagne dan Briggs

mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu *event* (kejadian, peristiwa, kondisi, dsb) yang sengaja dirancang untuk mempengaruhi siswa (pembelajar) sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran yang dimaksud adalah aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan dalam hal ini tentunya dalam pelajaran bahasa jepang. Adapun yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran dan guru dalam bidang studi itu sendiri.

Berdasarkan petunjuk yang ada di dalam kurikulum, dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa dan dia harus mampu menentukan tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna dan dapat terukur, disamping itu seorang guru harus dapat memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa yang mengacu ke tujuan yang telah diharapkan tersebut.

Teknologi pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang diambil dari teori psikologi, terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran, Atwi Suparman (1997) dalam

<http://farihik.blogdetik.com/tag/pembelajaran/>, yang mengutip pendapat Filbeck mengelompokkan prinsip-prinsip yang digunakan dalam pembelajaran menjadi 12 macam, yaitu :

1. Responden yang berakibat menyenangkan pembelajaran
  - Perlunya umpan balik positif dengan segera.
  - Keharusan pembelajar untuk membuat respon
  - Perlunya pemberian latihan (*Exerice*) dan tes
2. Kondisi atau tanda. Untuk menciptakan prilaku tertentu.
  - Perlunya kejelasan mengenai standar kompetensi dasar
  - Penggunaan variasi metode atau media
3. Pemberian akibat yang menyenangkan
  - Pemberian isi materi pokok yang berguna
  - Imbalan dan penghargaan terhadap keberhasilan pembelajar
  - Seringnya pemberian latihan dan tes
4. Transfer pada situasi lain
  - Pemberian kegiatan belajar yang mirip dengan kondisi dunia nyata
  - Pemberian contoh-contoh riil/nyata
  - Penggunaan variasi dan metode dan media
5. Generalisasi dan pembedaan sebagai dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks.

- Perlunya keseimbangan dalam memberikan contoh (baik-buruk, positif negatif, ganjil-genap, konkrit-abstrak, dan sebagainya)
6. Pengaruh status mental terhadap perhatian dan ketekunan.
    - Perlunya menarik/ memusatkan perhatian pembelajar
  7. Membagi kegiatan dalam langkah-langkah kecil
    - Penggunaan buku teks terprogram
    - Pemenggalan kegiatan menjadi kecil-kecil, disertai latihan dan umpan balik,
  8. Pemodelan bagi materi yang kompleks
    - Penggunaan metode dan media yang dapat menggambarkan model (*simplifikasi*) dari benda/kegiatan nyata.
  9. Keterampilan tingkat tinggi terbentuk dari keterampilan-keterampilan dasar.
    - Standart kompetensi maupun kompetensi dasar hendaknya dirumuskan seoprasional mungkin dan diturunkan/dijabarkan melalui analisis instruksional.
  10. Pemberian informasi tentang perkembangan kemampuan pembelajaran.
    - Urutan pembelajaran dimulai dari yang sederhana bertahap menuju ke yang makin kompleks.
    - Kemajuan harus di informasikan.
  11. Variasi dalam kecepatan belajar.
    - Pentingnya penguasaan materi prasyarat.

- Kesempatan untuk maju menurut kecepatan masing-masing.

#### 12. Persiapan/ kesiapan

- Pemberian kebebasan kepada pembelajar untuk memilih waktu, cara dan sumber belajar lain.

### 3. Pengertian Media

Media merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menunjang sesuatu yang menjadi sebuah tujuan tertentu. Atau dengan kata lain media merupakan sarana (biasanya audiovisual/elektronik) untuk menyampaikan sebuah pesan. Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977:22) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantarkan informasi antara sumber dengan penerima media (siswa). Media juga merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan suatu proses penyajian informasi.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Tecnology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan

pesan/informasi. Gagne (1970) dalam Afief S Sadiman (2005:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs (1970) dalam Afief S Sadiman (2005:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Namun berbeda dengan pengertian yang dikemukakan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*). Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, maupun dibaca. Akan tetapi, terdapat persamaan dari kedua teori tersebut yaitu, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadinya proses belajar.

Media mencakup mencakup hal-hal seperti grafis, cetak, televisi, fotografi, audio komunikasi, simulasi permainan dan komputer. Jerold Kemp (1986) dalam Pribadi (2004:14) mengemukakan beberapa faktor yang merupakan karakteristik dari media; antara lain:

1. Kemampuan dalam menyajikan gambar (presentasion)
2. Faktor ukuran (size), besar atau kecil
3. Faktor warna (color), hitam putih atau warna

4. Faktor gerak, diam atau bergerak
5. Faktor bahasa, tertulis atau lisan
6. Faktor keterkaitan antara gambar dengan suara, gambar saja, suara saja atau gabungan antara gambar dan suara

Media memiliki 2 komponen, yaitu *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Locatis dan Atkinson (1984:3) mengemukakan:

“hardware is the machinery or devices used to produce or present a message. Software are materials that are transmitted through the hardware. Some example of hardware are film projector, tape recorders, overhead transparency projectors, record players, television monitors, and computer terminals. Software includes such item as film, audio tapes, transparencies, records, video tapes, and computer programs”.

“Perangkat keras adalah mesin atau perangkat yang digunakan untuk memproduksi atau menyampaikan pesan. Beberapa contoh perangkat keras yaitu proyektor film, tape recorder, OHP, alat perekam, monitor televisi & terminal komputer. Perangkat lunak adalah bahan yang ditukarkan melalui perangkat lunak. Software ini berisi item seperti film, kaset audio, transparansi, catatan, rekaman video dan program komputer”.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan software sebagai media utamanya, kemudian didukung oleh media-media pendukung lainnya seperti LCD, laptop dan spiker. Karena pada dasarnya media yang digunakan pada penelitian ini adalah media berbasis komputer yang termasuk kepada media teknologi mutakhir, yakni *Computer Assisted Instruction* (CAI). Kobayashi (1998:105) mencoba menjelaskan definisi dari CAI sebagai berikut:

CAI (Computer Assisted Instruction)とは、教育を目的とするコンピューターの利用法をいい言語教育にかぎらず「外科手術のシミュレーション」「スポーツ選手のイメージトレーニング」などコンピューターを教育に利用すること全般を指すということである。

Yang dimaksud dengan CAI (Computer Assisted Instruction) adalah sistem penggunaan komputer untuk tujuan pendidikan, tidak hanya dalam pelajaran bahasa, tetapi juga segala hal yang menunjuk pada pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan, seperti simulasi operasi, latihan para atlet, dan sebagainya .

#### 4. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam setiap pengajaran kini menjadi salah satu hal yang terpenting dalam proses belajar mengajar. Begitu juga dengan pembelajaran bahasa Jepang. Sebelumnya bahkan sampai dengan penelitian ini belum dilakukan di SMA Adi Luhur masih menggunakan metode dimana siswa hanya duduk, dengar, diam dan menyimak, selain itu *flash card* pun sudah pernah digunakan sebagai media pelajaran huruf hiragana . Pada metode tersebut siswa terlihat pasif. Sehingga guru perlu memikirkan dengan media pembelajaran yang seperti apa yang harus dilakukan agar para siswa termotivasi dan memiliki ketertarikan dalam pembelajaran, khususnya pada pelajaran bahasa Jepang. Dalam buku *Oshiekata wo Kaizen Suru* (2010:48) terdapat pengertian dari cara mengajar, yakni sebagai berikut:

「考え方を改善する」とは、今の考え方よりも効果的な考え方を考えて実践する(実際に考える)ということです。

Yang dimaksud cara mengajar adalah memikirkan bagaimana cara mengajar yang sekarang dilakukan, kemudian mempraktikkannya.

Media pengajaran merupakan berbagai macam benda, alat atau komponen yang dapat dilihat, dibaca, didengar atau diraba dengan panca indra manusia yang digunakan dalam dunia belajar mengajar untuk

memberikan stimulus atau motivasi siswa agar dapat berfikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam terhadap pelajaran yang sedang dipelajarinya. Bagi guru media merupakan sebuah sarana yang sangat penting agar proses transformasi pengetahuan yang telah dijalani dapat berjalan lebih mudah dan efektif.

Seperti halnya yang telah dikemukakan oleh Brown (1973) dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsepmediapembelajaran> , mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke –20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, misalnya dengan adanya komputer dan internet.

Sadiman (1996:16-17), menjelaskan manfaat yang dapat diambil dari pemakaian media dalam suatu program pengajaran, antara lain:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:

- a. Objek yang terlalu besar :  
Bisa digantikan dengan realita, gambar, film, film bingkai atau model
- b. Objek yang kecil :  
Dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar
- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat:  
Dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
- d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, foto, maupun secara verbal.
- e. Objek yang terlalu kompleks, misalnya mesin-mesin :  
Dapat disajikan dalam model diagram, dll
- f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll) : dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar, dll.

Sedangkan Sudjana, dkk. (2002:2) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, (2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. *Media Visual,*

Meliputi grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik

2. *Media Audial,*

Meliputi radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya

3. *Projected still media,*

Meliputi *slide, over head proyektor (OHP), in focus* dan sejenisnya

4. *Projected motion media,*

Meliputi film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

## 5. Pengembangan Media

Bock dalam bukunya yang berjudul *Getting It Right: R&D Methods in Science and Engineering* (2001:9) menjelaskan bahwa :

Development is a process that applies knowledge to create new devices on effects.

Pengembangan adalah sebuah proses yang berlaku untuk menciptakan perangkat baru yang efektif untuk menerapkan pengetahuan.

National Science Board dalam Nusa Putra (70:2011) juga menendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu.

Jenis pengembangan terdiri dari lima jenis, yakni jenis penyusunan, pengadaptasian, pengadopsian, penerjemahan dan perevisian. Dalam hal ini pengembangan disini adalah pengembangan pengadopsian, yakni

pengembangan materi pembelajaran yang berdasarkan atas materi pembelajaran yang sudah ada baik dari modul, lembar kerja, *handout*, CD, film, dan sebagainya menjadi materi pembelajaran yang berbeda dengan karya yang diadaptasi. Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia, maka guru sedapat mungkin berupaya mengembangkan media itu sendiri. Media tersebut meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, *chart*, grafik, transparansi dan *slide*), media berbasis audio visual (video dan *audio-tape*), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).

Berkembangnya komunikasi elektronik membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Satu hal yang patut untuk dihindari adalah anggapan bahwa kedudukan guru akan digantikan dengan media elektronik yang sedang berkembang dewasa ini. Menurut Sulaeman (1988: 24-25), dengan keberadaan komunikasi elektronik, menambah pentingnya kehadiran guru. Berubahnya fungsi dan peranan guru dikaitkan dengan usaha untuk memecahkan salah satu masalah pendidikan antara lain:

1. Dengan membebaskan guru kelas dari kegiatan rutin yang banyak,
2. Melengkapi guru dengan teknik-teknik keterampilan kualitas yang paling tinggi,

3. Pengembangan penyajian kelas dengan tekanan pada pelayanan perorangan semaksimal mungkin dalam setiap mata pelajaran,
4. Mengembangkan pelajaran yang terpilih didasarkan pada kemampuan individual siswa.

Dari penjelasan di atas tentang peranan guru dalam dunia pendidikan diharapkan mampu memperbaiki kualitas pendidikan, sehingga penggunaan berbagai media pengajaran akan menggantikan beberapa fungsi instruksional seorang guru.

Pengembangan media pengajaran didasarkan pada 3 model pengembangan yaitu model prosedural, model konseptual dan model teoritik.

a. Model Prosedural

Merupakan model yang deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk.

b. Model Konseptual

Merupakan model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen tersebut.

c. Model Teoritik

Merupakan model yang menunjukkan perubahan antar peristiwa.

## B. Sejarah Hiragana

Langkah awal dalam mempelajari tulisan Jepang adalah mengenal dan mempelajari Huruf Hiragana. Huruf Hiragana adalah penulisan dalam Bahasa Jepang yang mewakili sebuah suku kata. Huruf Hiragana mulai marak digunakan pada abad 10. Zaman dahulu Hiragana disebut juga sebagai tulisan wanita atau *onna de*, karena pada masa itu, Huruf Hiragana lebih sering digunakan oleh kaum wanita. Huruf *Hiragana* merupakan huruf yang berasal dari Kanji (Huruf cina klasik). Seperti yang dikemukakan oleh Matsumoto (1995:9) bahwa *There are 2 kana syllabaries: Hiragana and Katakana. Both of them are derived from kanji.*

Pendapat ini juga didukung oleh pernyataan Toda (1990) dalam bukunya yang berjudul *Katakana Ehon*:

日本の文字の歴史は、古く飛鳥時代に中国から漢字が伝来しました。やがて漢字をもとに一字一音代のカナ文字が僧侶や学者や書道家の手によって工夫され、日本の文字文化が確立されました。

(Sejarah huruf Jepang berassal dari huruf kanji yang didatangkan dari Cina pada zaman klasik Asuka. Melalui usaha pendeta Budha, pelajar dan seniman shodou, huruf kana yang satu persatu mengikuti huruf kanji dibentuk menjadi kebudayaan huruf Jepang.)

Huruf kana terdiri dari huruf hiragana dan katakana. Keduanya termasuk *onsetsu moji* (音節文字), yaitu huruf yang terdiri dari satu suku kata/silabel yang tidak memiliki arti tertentu, walaupun demikian karena kata-kata itu tidak dapat dilambangkan hanya dengan sebuah huruf kana seperti も、を、へ、し、が、で、 dan に. Haryono Ang (2005:2) juga

berpendapat bahwa ada pula benda yang hanya terdiri dari satu suku kata, seperti 絵 (gambar), 田 (sawah), か (nyamuk), 木 (pohon), 髪 (rambut), こ (anak), ち (darah), て (tangan), と (pintu), め (mata), こ (lima), じ (huruf).

Oleh karena itu, kita tidak dapat mengatakan bahwa huruf kana seluruhnya merupakan sebuah suku kata yang tidak memiliki arti. Karena jumlah kata yang dapat ditulis dengan 1 (satu) huruf kana sangat terbatas dan huruf-huruf itu akan menunjukkan arti yang pasti dan jelas apabila digunakan dalam 1 (satu) konteks kalimat maka timbul pengertian bahwa masing-masing huruf kana tidak memiliki arti tertentu.

Walaupun bentuk huruf *Hiragana* dan *Katakana* terlihat berbeda namun terdapat persamaan di antara kedua huruf tersebut, yaitu setiap huruf menunjukkan 1 silabel.

Ada lima jenis silabel dalam *Hiragana* yang sama seperti dalam *Katakana*, antara lain:

1. Lima huruf vokal dasar: [a], [i], [u], [e], [o].
2. Konsonan atau semivokal+vokal: [na], [ki], [yu], dll.
3. Konsonan silabik: [n]/ [m]
4. Konsonan selain [n]/[m] yang menunjukkan konsonan identik: *koppu*, *yotto*, dll.
5. *contracted syllabel*: [ki]+[ya]= [kya], [chi]+[ya]= [cha], dll.

Dalam penelitian ini, peserta didik diminta untuk mempelajari cara menulis dan membaca huruf hiragana dengan benar dengan menggunakan media berbasis komputer yaitu media *Macromedia Flash 8.0*. Menurut Sudjianto (2004:73) Huruf hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung/*kyokusenteki*. Huruf hiragana yang digunakan sekarang adalah bentuk hiragana yang dipilih dari seorang *soogana* yang ditetapkan berdasarkan petunjuk Departemen Pendidikan Jepang yang dibuat pada tahun 1900.

Sampai dengan saat ini belum ada pendapat yang pasti mengenai pencipta huruf hiragana. Hal ini dijelaskan oleh Sada Chiaki dalam buku *Atarashii Kokugogaku*, bahwa ada pendapat yang menjelaskan pembuat huruf hiragana adalah Koobo Daishi, tetapi pendapat tersebut tidak beralasan karena huruf hiragana tidak dapat dibuat oleh satu orang dan dalam satu kurun waktu tertentu.

### **1. Karakteristik Huruf Hiragana**

Terdapat 46 karakter dalam Hiragana yang meliputi:

- a. 5 huruf vokal, antara lain; A,I,U,E dan O
- b. 39 huruf konsonan yang bergabung dengan huruf vokal diakhirnya, seperti: ka,ki,ku,ke,ko
- c. 1 huruf konsonan tunggal yang tidak bergabung dengan huruf vokal, yaitu: n

d. Dan sebuah partikel wo yang dibaca o

Berikut adalah tabel huruf Hiragana dasar (*seion*) beserta urutan penulisannya (*kakijun*) dan hanya huruf hiragana tersebutlah yang menjadi materi pokok pada penelitian ini :

n	w-	r-	y-	m-	h-	n-	t-	s-	k-		
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	-a
N	WA	RA	YA	MA	HA	NA	TA	SA	KA	A	
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い	-i
		RI		MI	HI	NI	CHI	SHI	KI	I	
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	-u
		RU	YU	MU	FU	NU	TSU	SU	KU	U	
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	-e
		RE		ME	HE	NE	TE	SE	KE	E	
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	-o
	WO	RO	YO	MO	HO	NO	TO	SO	KO	O	

Tabel. 1.1 Hiragana dasar (*seion*)di ambil dari <http://nihongogadaisukidesu.blogspot.com/2011/11/bab-1-huruf-hiragana.html>

Kelompok huruf yang ditambahkan tanda seperti tanda 2 kutip disebut juga *Dakuon* (bunyi berat). Huruf Hiragana yang dapat ditambahkan tanda *dakuon* yaitu:

- ka,ki,ku,ke,ko → berubah bunyi menjadi → ga,gi,gu,ge,go
- sa,shi,su,se,so → berubah bunyi menjadi → za,ji,zu,ze,zo
- ta,chi,tsu,te,to → berubah bunyi menjadi → da,ji,zu,de,do
- ha,hi,fu,he,ho → berubah bunyi menjadi → ba,bi,bu,be,bo

Berikut adalah tabel huruf Hiragana yg menggunakan tanda *dakuon*:

が	ぎ	ぐ	げ	ご
ga	gi	gu	ge	go
ざ	じ	ず	ぜ	ぞ
za	ji	zu	ze	zo
だ	ぢ	づ	で	ど
da	ji	zu	de	do
ば	び	ぶ	べ	ぼ
ba	bi	bu	be	bo

Tabel.  
Hiragana yg  
tanda *dakuon*

2.2 Huruf  
menggunakan

Tanda *maru* (bulat). Bulatan kecil yang ditambahkan setelah Huruf Hiragana di atas kanan. Tanda *maru* jika ditambahkan ke huruf Hiragana, maka akan berubah bunyi/bacaannya. Kelompok huruf yang ditambahkan tanda *maru* disebut juga *handakuon* (bunyi separuh berat). Huruf Hiragana yang dapat ditambahkan tanda *maru* yaitu:

- ha,hi,fu,he,ho → berubah bunyi menjadi → pa,pi,pu,pe,po

ぱ Pa	ぴ Pi	ぷ Pu	ぺ Pe	ぽ po
------	------	------	------	------

Tabel.2.3 huruf Hiragana yg menggunakan tanda *handakuon*

**Yoon** (bunyi konsonan ganda) adalah huruf konsonan Hiragana dasar yang berakhiran -i digabungkan dengan Huruf Hiragana ya,yu,yo yang dituliskan setelah huruf Hiragana dasar dan lebih kecil daripada huruf Hiragana yang ada di depannya. Dalam Yoon bisa terdapat kelompok *dakuon* dan *handakuon*. Berikut adalah tabel huruf Hiragana yang termasuk dalam huruf *Yoon*:

りゃ hya	みゃ mya	ひゃ hyo	にゃ nya	ちゃ cha	しゃ shu	きゃ kya
りゅ ryu	みゅ myu	ひゅ hyu	にゅ nyu	ちゅ chu	しゅ shu	きゅ kyu
りょ ryo	みょ myo	ひょ hyo	にょ nyo	ちょ cho	しょ sho	きょ kyo

Tabel.2.4 Huruf Hiragana yang termasuk dalam Huruf *Yoon*

## 2. Fungsi Hiragana

Di bawah ini adalah fungsi huruf hiragana, antara lain;

- a. Menulis kata-kata yang berasal dari Bahasa Jepang asli.
- b. Menulis partikel-partikel yang ada dalam Bahasa Jepang.
- c. Menulis akhiran kata (*okurigana*).
- d. Menulis kata keterangan (*adverb*), beberapa kata benda (*noun*) dan kata sifat (*adjektif*).
- e. Perkataan-perkataan yang penulisan *Kanji*-nya tidak diketahui atau sudah lama tidak digunakan.
- f. Menulis bahan bacaan anak-anak seperti buku teks, animasi dan komik (*manga*).

- g. Menulis furigana, dikenal juga dengan rubi, yaitu teks kecil di atas kanji, yang menandakan bagaimana suatu kata dibaca.

Namun Naryono Ang (2005:2) mengemukakan fungsi hiragana bahwa pada umumnya huruf hiragana digunakan untuk menulis kata-kata bahasa Jepang asli atau menggantikan tulisan kanji, menulis partikel dan kata bantu maupun kata kerja. Sedangkan menurut Dedi Sutedi (2003:7) huruf hiragana digunakan untuk menulis kosakata bahasa Jepang asli, baik secara utuh atau digabung dengan huruf kanji.

### 3. **Persamaan dan Perbedaan *Hiragana* dan *Katakana***

*Hiragana* dan *Katakana* secara umum memiliki beberapa persamaan, namun jika dipahami kembali pada dasarnya kedua huruf tersebut juga memiliki perbedaan yg sangat signifikan. Huruf *Hiragana* memiliki bentuk yang lembut, sementara huruf *Katakana* memiliki ciri khas bentuk yang lebih tegas dibandingkan huruf *Hiragana*. Hal ini juga diungkapkan oleh Toda (1990) dalam bukunya yang berjudul *Katakana Ehon*, bahwa :

漢字の草字をもとにして優美な「ひらがな」が生まれ 「かたかな」は漢字の片方や一部分をとって生まれました。

(Berdasarkan rumpun huruf kanji lahirlah huruf hiragana yang indah dan katakana yang mengambil satu bagian bentuk kanji.)

Kemudian dalam sebuah situs yang membahas huruf jepang

<http://shisen-garden.blogspot.com/2008/07//pembelajaran-vi->

[hiragana.html](http://shisen-garden.blogspot.com/2008/07//pembelajaran-vi-hiragana.html) dikatakan:

“Bila dalam katakana digunakan satu garis horizontal untuk menandakan pemanjangan vokal, maka dalam *Hiragana* tidak digunakan garis. Yang dipakai adalah dengan menambahkan satu lagi vokal di belakangnya. Contoh, ラーメン (*raa-men*) dalam *Katakana*, bila dalam hiragana akan ditulis らめん(*raa-men*)”.

### C. Macromedia Flash 8.0

*Macromedia flash/ Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan adobe systems. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar vektor ataupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak tersebut mempunyai *file extension* (swf) dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman *Action Script*. Yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5.0*. *Macromedia flash* adalah aplikasi untuk membuat animasi, aplikasi ini merupakan aplikasi yg simple dalam pembuatan animasi.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *macromedia* membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan dengan menggunakan *Macromedia player* adalah *Macromedia Flash 8.0*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakui sisi *macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia* berubah menjadi *Adobe Flash*.

*Adobe Flash* merupakan salah satu program yang didisain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool Professional*

yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *benner*, menu interaktif, interaktif foam isian, *e-card*, *screen sever* dan pembuatan aplikasi-aplikasi weblainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik pembuatan animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *costom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan vasilitas *playback FLV*. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini ialah mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lainnya, seperti HTML, PHP, dan data base dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web karena mempunyai keunggulan yaitu kecil dalam file outputnya.

*Movie-movie Flash* memiliki ukuran yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan peraturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak *future-future* baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan isi

media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. *Future-future* baru ini membuat kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, dan bukan memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan *code hint* untuk mempermudah proses pembuatan dan pengembangan isi *Action Script* secara otomatis.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, program ini juga memiliki kelemahan, yakni bahasa yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah bahasa pemrograman, dimana pada umumnya orang awam tidak memahami bahasa tersebut. Seperti dikemukakan oleh Rachmad Saleh (2007:2) bahwa dalam hal ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman web seperti PHP, JSP, ASP dan XML.

Macromedia Flash adalah sebuah software animasi yang sekarang menjadi software favorit para web designer untuk membuat webnya terlihat dinamis dan lebih atraktif. Seperti yang di ungkapkan oleh Irwansyah pada tanggal 10 februari dalam blognya (<http://blogi-one.blogspot.com/2012/02/download-macromedia-flash-profesional-8.html>) bahwa animasi merupakan salah satu bentuk objek visual yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. dengan di integrasikan ke Media lain seperti video,

presentasi, atau sebagai bahan ajar sendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan dikelas atau disampaikan dalam bentuk buku.

Adapun langkah-langkah Memulai Macromedia Flash 8 antara lain :

- a. Klik start
- b. Sorot menu All Program
- c. Pilih Macromedia Flash 8, Selanjutnya akan tampil jendela program *Flash Propesional 8.0* dan halaman start .

*Macromedia Flash 8.0* terdiri dari *Open a Recent Item*, *Create New*, *Create for Tamplates*, adapun fungsi dari menu-menu diatas adalah:

1. *Open a Recent Item*

Digunakan untuk membuka file yang telah ada atau yang pernah kita buat

2. *Create New*

Digunakan untuk membuka halaman baru dan terdiri dari *Flash Document*, *Flash slide*, *Presentasion* dll

3. *Create for Tamplates*

Digunakan untuk membuka halaman yang telah disediakan oleh *Macro Media Flash 8*

Pada area kerja *Macromedia Flash 8.0* terdapat *Title Bar*, *Menu Bar*, *Time Line*, *Library Panel*, *ToolBox*, *Stage*, dan *Property Inspector*

*Panel.* Berikut adalah penjelasan dari masing-masing area *Macromedia*

*Flas 8.0:*

### 1. *Title Bar*

*Title Bar* adalah baris judul yang akan menampilkan nama program atau file dokumen yang sedang aktif.

### 2. *MenuBar*

*Menu Bar* adalah baris menu yang terdiri dari 10 menu utama yang masing-masing berisi sub menu dan perintah lagi.

### 3. *Timeline*

*Timeline* adalah panel untuk mengorganisasi layer dan mengontrol jalannya animasi *Flash*. Komponen utama dari *Timeline* adalah *Layer*, *Frame*, dan *Playhead*. Berikut adalah contoh *Timeline*:

#### a. *Library Panel*

*Library Panel* adalah panel untuk mengatur *symbol* yang akan digunakan untuk keperluan pembuatan animasi.

#### b. *Toolbox*

Adalah kumpulan tool yang digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, memberi warna objek, memodifikasi objek dan mengatur tampilan besar kecilnya stage.

#### c. *Stage*

Adalah lembar kerja dimana gambar, teks, dan berbagai elemen animasi lainnya ditempatkan untuk keperluan animasi.

d. *Property Inspector Panel*

Adalah panel untuk mengatur setting stage, atribut objek, penggunaan filter, dan mempublikasikan movie flash. Informasi dalam panel dapat berubah secara otomatis tergantung tipe objek yang dipilih.

Selain itu terdapat beberapa animasi yang ada pada *Macromedia*

*Flash 8.0* antara lain:

1. Animasi *shape*
2. Animasi *frame by frame*
3. Animasi *Motion Tween*
4. Animasi *Guide*
5. Animasi *Time Line Effect*
6. Animasi *Mask*

Langkah-langkah untuk keluar dari *Macromedia Flash 8.0* antara lain:

1. Klik menu *File*
2. Pilih *exit*.