

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa

Menurut Aqib (2017:66) proses belajar mengajar atau pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru untuk menjalankan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimana dimulai oleh perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Wicaksono dan Ahmad (2015:419) juga mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi pembelajar dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan bahasa menurut Soepardjo (2012:1) adalah alat yang digunakan oleh manusia untuk melakukan sebuah komunikasi antar sesama yang dilakukan secara lisan maupun tulisan

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa adalah proses yang melibatkan pembelajar dan pengajar sebagai fasilitator yang melaksanakan perencanaan, pelaksanaan, dan pengevaluasi dalam mempelajari sebuah komunikasi yang baik antar sesama manusia.

2. Bidang Kajian Pembelajaran Bahasa

Wicaksono dan Ahmad (2015:1) menjelaskan pembelajaran bahasa minimalnya melibatkan tiga disiplin ilmu, yaitu (a) linguistik, (b) psikologi, dan (c) pedagogi (ilmu pendidikan). Dari ilmu linguistik kita akan mendapatkan informasi mengenai bahasa secara umum dan mengenai bahasa-bahasa tertentu. Dalam ilmu psikologi kita dapat memahami bagaimana orang belajar sesuatu. Sedangkan dalam ilmu pendidikan atau pedagogi kita dapat menggabungkan ilmu (a) dan (b) menjadi satu pendekatan, metode, dan teknik yang sesuai agar dapat dipakai dalam memudahkan proses mempelajari bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa kedua dan bahasa asing.

Dari pengertian di atas kita dapat menyimpulkan bahwa bahasa setidaknya wajib memiliki tiga ilmu yaitu linguistik, psikologi, dan pedagogi untuk memudahkan proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa asing.

B. Pembelajaran Bahasa Jepang

1. Definisi Pembelajaran Bahasa Jepang

Menurut Ogawa (1985:602) pada pembelajaran bahasa Jepang mempunyai empat keterampilan berbahasa atau dikenal dengan 四技能 *yonginou* 'empat kemampuan' yang harus dimiliki oleh pembelajar, yaitu:

- a. 聞く技能 *kikuginou* 'kemampuan mendengar',
- b. 話す技能 *hanasuginou* 'kemampuan berbicara',
- c. 読む技能 *yomuginou* 'kemampuan membaca',
- d. 書く技能 *kakuginou* 'kemampuan menulis'.

Dengan kata lain, pembelajaran bahasa Jepang adalah proses pembelajaran bahasa yang mempelajari empat aspek terpenting yaitu kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

2. Metode dan Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa Jepang

Menurut Richards dalam Ghazali (2013:92) metodologi pengajaran mencakup kegiatan, tugas, dan pengalaman belajar yang digunakan oleh pengajar dalam proses belajar mengajar. Isilah metode, pendekatan dan prosedur seringkali membingungkan dan menyesatkan, akan tetapi Finocchairo dan Brumfit (1983 dalam Richards dalam Ghazali 2013:93) membagi pola-pola pembelajaran yang masih digunakan selama satu abad terakhir tersebut menjadi seperti berikut.

- a. Metode tatabahasa-terjemahan
- b. Metode langsung
- c. Metode membaca

- d. Pendekatan struktural
- e. Metode audio-lingual
- f. Metode situasional
- g. Pendekatan *functional-notional*

3. Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Jepang

Dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak terlalu berbeda dengan pembelajaran bahasa lainnya. Pembelajaran bahasa Jepang juga memerlukan sebuah bahan ajar untuk mendukung jalannya pembelajaran. Menurut Widodo dan Jasmadi (2008:40) bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, batasan-batasan, metode, dan cara mengevaluasi untuk mencapai suatu kompetensi. Contoh bahan ajar dari pembelajaran bahasa Jepang adalah silabus, buku, rpp, dan lain-lain.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang diambil dari kata *medius* yang secara harfiah berarti 'pengantar' atau 'perantara' (Daryanto, 2012:4). Banyak pakar yang memberikan pengertian tentang media juga. Berikut diantaranya mengemukakan pengertian media sebagai berikut.

- a. Perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Henrich dalam Daryanto, 2012:4)
- b. Salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos dalam Daryanto, 2012:4)
- c. Media digunakan sebagai nama umum media masa seperti koran, radio, dan televisi serta digunakan sebagai pengantar ingatan seperti *floppy disk* dan CD (*compact disk*) (Isao, 2006:3)

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana perantara dari pengajar kepada kepada pembelajar dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa ahli mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

a. Menurut Daryanto

Secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut (Daryanto, 2012:5).

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi waktu, keterbatasan ruang, daya indra dan tenaga.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, serta membuat interaksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memberikan rangsangan yang sama, menimbulkan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman.
- 5) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan auditori, kinestetik dan visualnya.
- 6) Dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perhatian dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Menurut Kemp dan Dayton

Ada pula kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Daryanto (2012:5) sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan.
- 6) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Media pembelajaran mempunyai banyak sekali manfaat positif yang dapat diambil. Oleh karena itu, pengajar maupun pembelajar akan mendapatkan dampak yang positif pula dalam pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Secara rinci, media pembelajaran mempunyai fungsi dalam proses pembelajaran sebagai berikut ini (Daryanto, 2012:5).

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, *slide*, film, video, atau dengan media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang. Misalnya video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan. Misalnya, dengan perantaraan paket, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik; dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film, atau video, siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.

- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan *slide*, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, ataupun foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, warna, dan sebagainya.
- i. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati dengan hanya beberapa detik saja.
- j. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
- k. Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.
- l. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- m. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, mereka juga dapat mengamati secara

ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).

- n. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi, ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama.
- o. Dapat belajar belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

Dari poin-poin di atas dapat ditekankan bahwa dengan media pembelajaran dapat digunakan ketika pembelajar kesulitan untuk mempelajari sesuatu maupun kesulitan dalam mengikuti kecepatan mengajar pengajar di sekolah.

4. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2017:52) media pembelajaran mempunyai tiga jenis dan karakteristik sebagai berikut.

a. Media Grafis

Media grafis biasanya berupa simbol-simbol komunikasi yang bisa dilihat secara visual, contohnya seperti:

- 1) gambar/foto
- 2) sketsa
- 3) diagram
- 4) bagan/*chart*
- 5) grafik/*graphs*
- 6) kartun
- 7) poster
- 8) peta/globe

b. Media Audio

Media audio dapat dikaitkan dengan pembelajaran yang menggunakan indra pendengaran sebagai alat bantu, contohnya seperti:

- 1) radio,
- 2) alat perekam pita magnetic.

c. Multimedia

Menurut Daryanto (2012:53) multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi alat pengendali apapun untuk dioperasikan oleh pengguna. Contohnya seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi oleh alat pengendali untuk memungkinkan pengguna dapat memilih operasi apa yang dikehendaki selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi *game*.

Adapun jenis media yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis media multimedia interaktif karena menggunakan alat pengendali untuk mengoperasikan penggunaannya.

D. Kana Augmented Reality

1. Pengertian Kana Augmented Reality

Kana Augmented Reality adalah media pembelajaran bahasa Jepang terbaru yang menggunakan aplikasi *smartphone* dan termasuk kedalam kategori media pembelajaran interaktif karena di dalamnya pengguna (*user*) dapat melihat penggabungan dari media grafis dan *user interface* sehingga memungkinkan *user* dapat mengoperasikan secara penuh pada aplikasi tersebut. Kana Augmented Reality masih dalam tahap pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti sendiri. Aplikasi ini pertama kali memasuki tahap *alpha build* pada tanggal 10 Desember 2017. Sampai saat ini aplikasi tersebut sudah bisa dinikmati oleh pengguna *smartphone android* 4.3 (*Jelly Bean*), dan akan terus dikembangkan sampai bisa dinikmati juga oleh pengguna *smartphone*

iOS. Fitur dari aplikasi tersebut didukung oleh teknologi yang baru saja berkembang yang bernama *augmented reality*.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna melihat objek virtual yang digabungkan dengan dunia nyata (Widarko, 2017:21). Dengan kata lain, Kana Augmented Reality ini dapat memungkinkan pembelajar bahasa Jepang mempelajari *hiragana* dengan bantuan penglihatan objek virtual yang digabungkan dengan dunia nyata.

Menurut Encyclopedia Britannica (2016), *augmented reality* juga dikembangkan ke dalam *smartphone* untuk memperlihatkan informasi seperti alamat bangunan, tanda perumahan, penawaran penjualan, dan ulasan restoran yang dilihat melalui *viewfinder* perangkat *smartphone* atau yang bisa dibilang tampilan elektronik. Oleh karena itu, aplikasi Kana Augmented Reality dikembangkan pada *smartphone* bersistem operasi *android* untuk memperlihatkan informasi sebuah huruf *hiragana* seperti cara penulisan, cara membaca, serta contoh objek dari kosakata huruf tersebut yang ditampilkan ke dalam sebuah objek virtual.

2. Komponen Kana Augmented Reality

Dalam penggunaan aplikasi Kana Augmented Reality diperlukan beberapa komponen penting untuk menjalankan aplikasi tersebut secara sempurna adalah sebagai berikut.

a. *Smartphone*

Smartphone berfungsi sebagai perangkat yang digunakan untuk mengendalikan semua proses yang akan terjadi dalam penggunaan aplikasi. Kemudian untuk *output* dari aplikasi yang dijalankan akan ditampilkan melalui layar *smartphone*. *Smartphone* yang digunakan diharuskan sudah memiliki sistem operasi *android* 4.3, dan memiliki fitur kamera. Kamera pada *smartphone* merupakan perangkat yang berfungsi sebagai *recording* sensor. Ketika kamera dan aplikasi Kana Augmented Reality telah terhubung, maka kamera akan memproses *image*

yang ditangkap oleh kamera itu sendiri. Apabila kamera menangkap *image* yang mengandung *marker*, maka aplikasi Kana Augmented Reality akan mengakulasikan posisi dan jarak *marker* secara otomatis. Kemudian *smartphone* akan menampilkan objek virtual di atas *marker* tersebut.

b. *Marker*

Marker merupakan sebuah tanda atau citra yang dapat dideteksi sistem dari sebuah citra video menggunakan teknik-teknik pemrosesan citra, pengenalan pola dan *computer vision* (Widarko, 2017:24). Menurut Pearson (1991 dalam Handy *et al*, 2008:5), citra merupakan representasi dua dimensi dari dunia visual yang merupakan suatu piksel-piksel atau titik-titik yang berwarna yang berbentuk dimensi.

Fungsi *marker* adalah sebagai gambar (*image*) yang akan digunakan *smartphone* untuk proses *tracking* pada saat aplikasi digunakan. *Smartphone* akan mengenali posisi dan orientasi dari *marker* dan akan menciptakan objek virtual yang berupa objek virtual. (Christy, 2016: 10)

Marker yang digunakan pada Kana Augmented Reality adalah berupa citra berbentuk kartu Kana Augmented Reality yang telah diberi tanda agar dapat terbaca oleh sistem aplikasi Kana Augmented Reality untuk menghasilkan objek virtual.

Gambar 2.1
Contoh Marker Kana AR

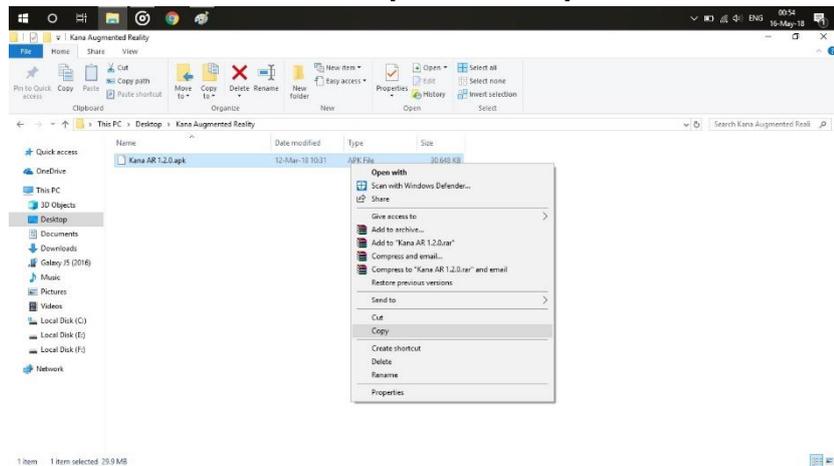


Sebagai contoh pada gambar 2.1 terdapat kartu Kana Augmented Reality yang telah ditransparasi *markemya*. Ketika kamera aplikasi Kana Augmented Reality pada *smartphone* mendeteksi *marker* yang diberi tanda warna kuning, maka objek virtualnya akan muncul. Ketika semua *marker* terdeteksi oleh kamera, semakin baik pula proposisi objek virtual tersebut.

3. Penggunaan Aplikasi Kana Augmented Reality

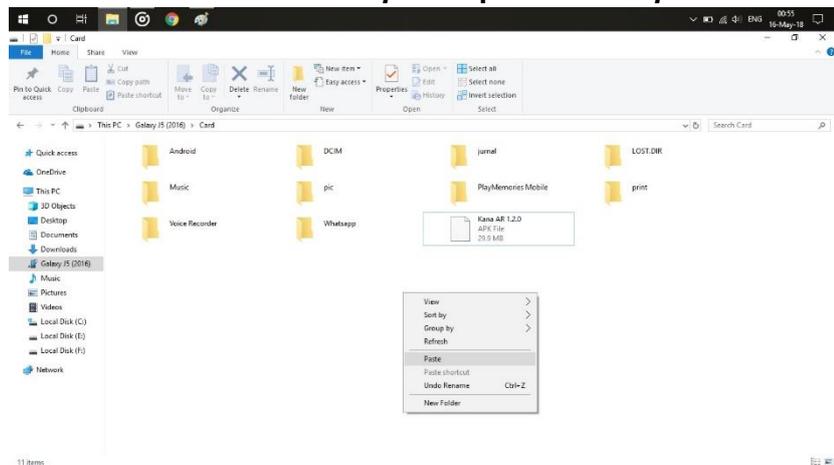
Setelah semua komponen untuk menjalankan aplikasi Kana Augmented Reality telah tersedia berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi Kana Augmented Reality.

Gambar 2.2
Direktori pada Desktop



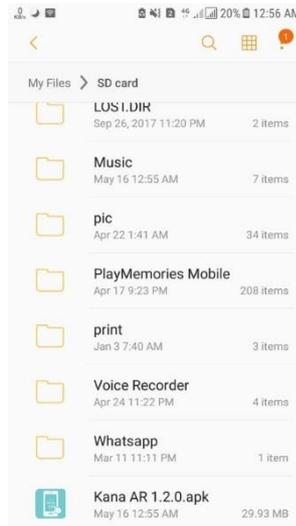
- a. File “Kana AR.apk” dicopy ke dalam *smartphone android* yang telah terhubung dengan personal komputer.

Gambar 2.3
Direktori Smartphone pada Desktop



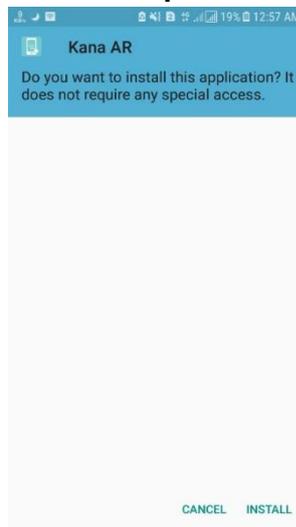
- b. *Paste* dapat dilakukan di lokasi *space* yang masih kosong. Kemudian *smartphone* yang terhubung tersebut pada *personal computer* dapat *dieject* atau dikeluarkan.

Gambar 2.4
File Eksplorer pada Smartphone



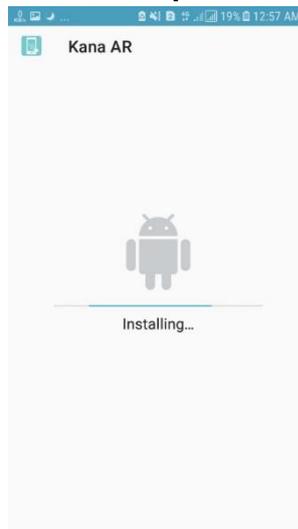
- c. Folder tempat penyimpanan program *android* Kana AR dapat dicari pada *smartphone* yang sedang dalam keadaan menyala. Selanjutnya untuk menuju *installer* perlu dilakukan *tap* pada aplikasi tersebut agar file *apk* dapat terbuka.

Gambar 2.5
Tampilan *Installer* pada *Smartphone*



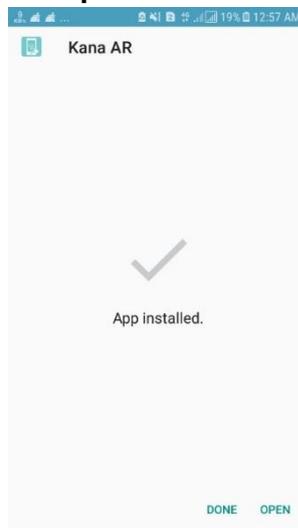
- d. Gambar 2.5 akan muncul ketika *installer* terbuka, dan agar proses instalasi berjalan diperlukan untuk men-*tap* *install*.

Gambar 2.6
Proses instalasi aplikasi Kana AR



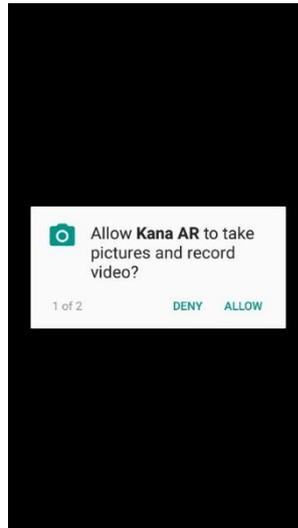
- e. Dibutuhkan waktu beberapa saat sampai proses instalasi selesai.

Gambar 2.7
Proses instalasi aplikasi Kana AR telah selesai



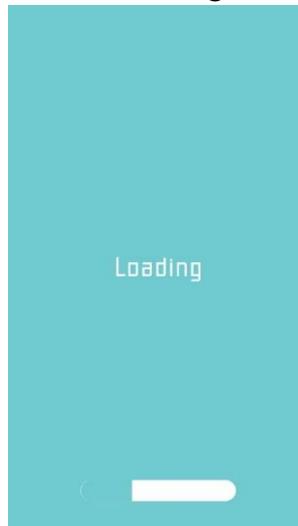
- f. Tombol *open* dapat digunakan untuk membuka aplikasi setelah proses instalasi selesai.

Gambar 2.8
Kana AR *permissions*



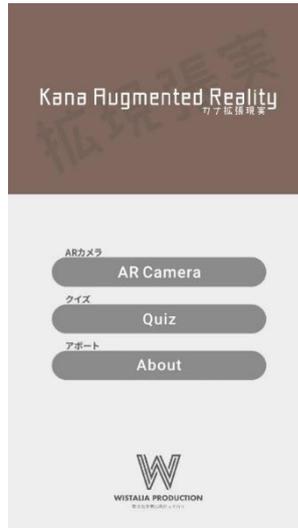
- g. Tombol *allow* perlu ditekan untuk mengizinkan aplikasi agar dapat membaca dan menerima sistem dari *smartphone*.

Gambar 2.9
Kana AR *loading screen*



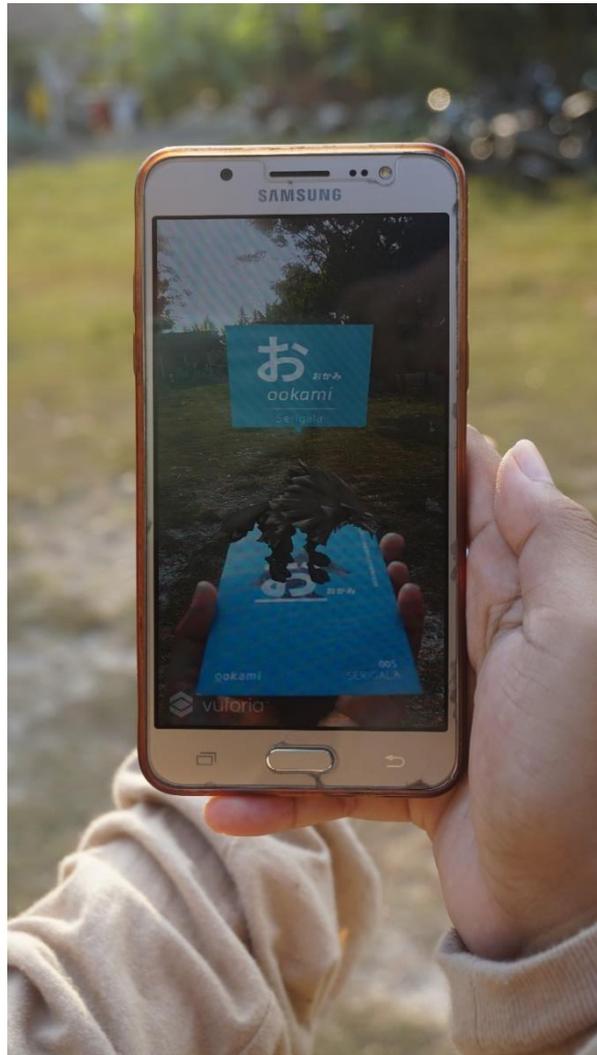
- h. Dibutuhkan waktu beberapa saat sampai proses *loading* selesai.

Gambar 2.10
Kana AR Home Interface



- i. Menu *home* akan muncul pada layar *smartphone* ketika proses *loading* telah selesai. Selanjutnya aplikasi dapat dimulai dengan menekan tombol *AR Camera*.

Gambar 2.11
Kana AR Front Marker Detection



- j. Kartu Kana AR perlu diletakkan di permukaan yang rata agar dapat disatukan dengan kamera yang terhubung dengan *smartphone*. Pada kartu Kana AR terdapat sistem yang telah disesuaikan dengan *marker* yang nantinya dapat ditemukan oleh kamera *smartphone*. *Marker* yang telah ditemukan dapat memunculkan objek virtual dalam bentuk tiga dimensi dan sebuah *pop-up* yang akan terlihat pada layar *smartphone*.

Gambar 2.12
Kana AR Rear Marker Detection



- k. Jika membalikkan kartu Kana AR, maka akan muncul gambar bergerak yang menunjukkan cara penulisan dari huruf kartu tersebut.
4. Kelebihan dan Kekurangan Kana Augmented Reality
Kana Augmented Reality merupakan media pembelajaran yang baru dan masih dikembangkan sejak tahun 2017. Oleh karena itu perlu diketahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran tersebut, sebagai berikut.

a. Kelebihan Kana Augmented Reality

- 1) Menggunakan bantuan teknologi *augmented reality* untuk memungkinkan pembelajar bisa merasakan penggabungan dimensi pada saat mempelajari huruf Jepang.
- 2) Mengunduh dan menggunakan aplikasi yang tidak berbayar.
- 3) Menggunakan model tiga dimensi sebagai bantuan mempelajari kosakata baru.

b. Kekurangan Kana Augmented Reality

- 1) Baru dikembangkan pada sistem operasi *smartphone* tipe *android*.
- 2) Masih terdapat banyak *bug* yang memungkinkan pembelajar kesulitan menggunakannya.

E. Huruf Jepang

Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:55) bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki tulisan yang menggunakan empat huruf, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *roomaji*. Berikut adalah penjelasan dari beberapa ahli tentang huruf-huruf Jepang.

1. *Hiragana*

a. Pengertian *Hiragana*

Huruf *hiragana* melambangkan suku kata tunggal, dan digunakan untuk menuliskan kata-kata yang berasal dari Jepang asli (Renariah, 2002:10). Sudjianto dan Dahidi (2004:73) mengemukakan bahwa huruf *Hiragana* adalah huruf-huruf yang terdiri dari あ, い, う, え, お, dan sebagainya. Huruf *hiragana* cenderung berbentuk garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung. Dengan karakteristik seperti itu menurut Ishida (1991 dalam Sudjianto dan Dahidi 2004:72) huruf *hiragana* pada awal mulanya dikenal dengan *onna de* (女手) atau “Tulisan Perempuan”

ditambah lagi pada masa itu yang biasa menggunakan huruf *hiragana* adalah kaum perempuan.

b. Daftar *Hiragana*

Hiragana memiliki 46 huruf dasar yang apa bila ditambahkan tanda tertentu maka akan menjadikannya bunyi huruf yang berbeda. Berikut adalah daftar huruf *hiragana* menurut Renariah (2002:10).

Tabel 2.1
***Hiragana* Dasar**

あ	い	う	え	お
(a)	(i)	(u)	(e)	(o)
か	き	く	け	こ
(ka)	(ki)	(ku)	(ke)	(ko)
さ	し	す	せ	そ
(sa)	(shi)	(su)	(se)	(so)
た	ち	つ	て	と
(ta)	(tci)	(tsu)	(te)	(to)
な	に	ぬ	ね	の
(na)	(ni)	(nu)	(ne)	(no)
は	ひ	ふ	へ	ほ
(ha)	(hi)	(fu)	(he)	(ho)
ま	み	む	め	も
(ma)	(mi)	(mu)	(me)	(mo)
や		ゆ		よ
(ya)		(yu)		(yo)
ら	り	る	れ	ろ
(ra)	(ri)	(ru)	(re)	(ro)

わ (wa)				を (wo)
				ん (n)

Berikut adalah beberapa contoh kosakata dari huruf dasar *hiragana*.

- 1) おおかみ
Ookami
'Serigala'
- 2) つくえ
Tsukue
'Meja'
- 3) ねこ
Neko
'Kucing'

c. Urutan Penulisan *Hiragana*

Menurut Renariah (2002:12) huruf *hiragana* memiliki tiga urutan penulisan sebagai berikut.

- 1) Garis yang kesamping ditulis terlebih dahulu mulai dari kiri ke kanan.
Contoh : こ, ま, ろ.
- 2) Garis yang kebawah ditulis terlebih dahulu mulai dari atas ke bawah.
Contoh : い, し, わ.
- 3) Garis yang melengkung ditulis searah dengan jarum jam.
Contoh : あ, の, め.

d. Fungsi *Hiragana*

Semua huruf Jepang secara sistematis dapat ditulis bersamaan. Oleh karena itu perlu diketahui fungsi penulisan huruf

hiragana. Berikut adalah beberapa fungsi huruf *hiragana* menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:78).

1) Untuk menulis kata asli dari Jepang (*wago*), kata serapan dari bahasa Cina (*kango*), maupun gabungan antara *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Berikut adalah beberapa contoh penulisannya.

- a) たのしい (楽しい)
- b) にゅうがく (入学)
- c) ほんばこ (*kango* 本 + *wago* 箱)

2) Huruf *hiragana* dapat dipakai untuk menulis bagian kata *yougen* (verba, ajektiva-i, ajektiva-na) yang dapat mengalami perubahan kata seperti berikut.

- a) 行く
- b) 高い
- c) 急な

3) Huruf *hiragana* dapat dipakai untuk menuliskan partikel (*joshi*), contohnya sebagai berikut.

ゼンさんと話します。
Zen san to hanashimasu.
'Berbicara dengan Zen.'

4) Huruf *hiragana* dapat dipakai untuk menuliskan verba bantu (*jodoushi*), contohnya sebagai berikut.

肉を食べたい。
Niku wo tabetai.
'Ingin memakan daging.'

5) Dapat dipakai untuk menuliskan prefiks atau sufiks yang tidak dapat ditulis dengan huruf *kanji*. Contohnya senagai berikut.

- a) お母さん
- b) 寒さ

2. Katakana

a. Pengertian Katakana

Renariah (2002:13) mengemukakan bahwa *katakana* terbentuk dari modifikasi *kanji* dengan cara mengambil salah satu bagian *kanji* tersebut. Dalam *katakana* juga tidak akan menemukan huruf yang coretannya melengkung layaknya *hiragana*, karena *katakana* memiliki coretan yang bersudut tajam sehingga *katakana* disebut sebagai huruf laki-laki. Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:80) juga mengemukakan bahwa bentuk *katakana* adalah garis-garis atau coretan yang cenderung kaku dan lurus (*chokusenteki*), seperti カ、キ、ク、ケ、コ. Menurut Soepardjo (2012:73) *katakana* pertama kali digunakan pada zaman *Heian* (794 – 1192) dan merupakan *ryakutaigana* atau *kana* singkatan. Awalnya *katakana* digunakan untuk mempelajari buku-buku agama Budha dan buku-buku dari China oleh pemuka agama Budha dan para ilmuwan.

b. Fungsi Katakana

Berbeda dengan *hiragana* menurut Renariah (2002:14) *katakana* memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Menulis kata yang berasal dari bahasa asing. Contohnya sebagai berikut.

パイナップル
Painappuru
'Nanas'

- 2) Untuk menulis nama orang dan tempat asing serta benda-benda asing. Contohnya sebagai berikut.

インドネシア
Indoneshia
'Indonesia'

- 3) Untuk mengekspresikan onomatope (*giseigo* dan *giongo*). Contohnya sebagai berikut.

ピカピカ
Pikapika
'Gemerlapan'

4) Untuk menuliskan telegram. Contohnya sebagai berikut.

ジュウハチニチ、ゴジ カンサイクウコウニツク。
Juuhachi nichi, go ji, kansai kuukou ni tsuku.
'Sampai di bandara Kansai pada tanggal 18 pukul 17.00.'

3. *Kanji*

a. Pengertian *Kanji*

Takabe (1993 dalam Renariah 2002:2-3) mengemukakan bahwa *kanji* adalah huruf yang asal muasalanya dari Cina, dan pada abad ke 4–5 *kanji* mulai masuk ke Jepang. Jumlahnya kira-kira mencapai 50.000 huruf dan beberapa huruf dikembangkan menjadi *hiragana* dan *katakana*. Dalam bahasa Jepang *kanji* adalah salah satu huruf yang biasa dipergunakan di kehidupan sehari-hari. *Kanji* mempunyai ciri tersendiri dalam cara baca dan penulisannya, oleh karena itu *kanji* sering disebut sebagai huruf yang sulit dan rumit untuk dipelajari.

b. Cara Baca *Kanji*

Di dalam *kanji* terdapat dua cara baca *kanji*, yaitu *kun-yomi* dan *on-yomi*.

1) *Kun-yomi* adalah cara baca *kanji* secara ucapan asli bahasa Jepang. Adapun contoh dari cara baca *kun-yomi* adalah sebagai berikut.

上
Ue
'Atas'

2) *On-Yomi* adalah cara baca *kanji* dengan cara meniru ucapan dari Cina tetapi dimodifikasikan sesuai dengan ucapan bahasa Jepang. Adapun contoh dari cara baca *on-yomi* adalah sebagai berikut.

説明

Setsume
'Menjelaskan'

c. Cara Menulis *Kanji*

Dalam bahasa Jepang cara menulis *kanji* juga disebut dengan *hitsujun*. *Kanji* terbentuk dari beberapa garis dan titik atau dalam bahasa Jepang lebih akrab dengan sebutan coretan. Menurut Renariah (2002:6) dalam penulisan *kanji* terdapat 8 *hitsujun* sebagai berikut.

- 1) *Kanji* ditulis dengan urutan dari atas kebawah, contohnya seperti 二.
- 2) *Kanji* ditulis dengan urutan dari kiri ke kanan, contohnya seperti 川.
- 3) *Kanji* yang memiliki garis horisontal silang ditulis terlebih dahulu, contohnya seperti 曲.
- 4) *Kanji* yang memiliki coretan yang merupakan bagian tengah *kanji* ditulis terlebih dahulu, contohnya seperti 水.
- 5) *Kanji* yang memiliki coretan yang merupakan bagian luar *kanji* ditulis terlebih dahulu, contohnya seperti 国.
- 6) *Kanji* yang memiliki garis vertikal yang menembus atau membelah bagian *kanji* yang lainnya ditulis dengan urutan terakhir, contohnya seperti 中.
- 7) *Kanji* yang memiliki coretan horisontal yang menembus atau membelah bagian *kanji* yang lainnya ditulis dengan urutan terakhir, contohnya seperti 母.
- 8) *Kanji* yang memiliki garis horisontal yang lebih pendek dan garis lekuk kiri lebih panjang maka garis horisontal ditulis terlebih dahulu, contohnya seperti 友.

4. *Roomaji*

Soepardjo (2012:77) mengemukakan bahwa *roomaji* adalah jenis dari huruf fonogram yang di dalamnya mencakup huruf alfabetis. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:93) huruf utama dalam bahasa Jepang memanglah huruf seperti *kanji*, *hiragana*, dan *katakana*, akan tetapi ada kalanya penggunaan *roomaji* diperlukan keberadaannya. *Roomaji* atau huruf latin biasanya digunakan untuk keperluan penulisan bahasa Jepang oleh para pengajar bidang pengajaran bahasa Jepang untuk orang asing. Terutama untuk program pembelajaran bahasa Jepang bagi siswa asing yang negaranya tidak memiliki latar belakang *kanji*.

F. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman

1. Sejarah Pembelajaran Bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman

Mata pelajaran bahasa Jepang di SMKN 1 Depok Sleman berawal dari tahun 2006. Keberadaan mata pelajaran bahasa Jepang awalnya memang bukan pelajaran intrakurikuler melainkan hanya sebagai ekstrakurikuler wajib. Pada awal dijadikannya sebagai mata pelajaran, bahasa Jepang dijadwalkan pada jam terakhir yaitu jam 1 siang. Kegiatan belajar mengajar pun berlangsung dan para siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung pada siang hari tersebut. Lalu pada tahun 2016-2017 ekstrakurikuler bahasa Jepang dijadwalkan pada jam pertama. Dengan adanya perubahan jam, hal ini dirasa sangat efektif karena para siswa begitu antusias dan semangat ketika mengikuti pembelajaran bahasa Jepang.

Pada tahun 2018 sesuai dengan kebijakan sekolah maka, ekstrakurikuler bahasa Jepang dijadwalkan pada jam terakhir yaitu mulai jam 15:30 sampai 16:30. Hal ini dirasa oleh pengajar bahasa Jepang sebagai perubahan yang berdampak kurang baik karena para siswa terlihat sangat letih dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Jepang. Tidak sedikit pula siswa yang terkadang langsung pulang ke rumah dan tidak mengikuti pelajaran bahasa Jepang.

2. Kurikulum yang Digunakan di SMK Negeri 1 Depok Sleman

Dikarenakan keberadaan bahasa Jepang di SMKN 1 Depok Sleman bukanlah sebagai mata pelajaran intra atau hanya sebagai mata pelajaran ekstrakurikuler, maka mata pelajaran bahasa Jepang tidak perlu mengikuti kurikulum yang sedang berlaku di sekolah. Akan tetapi kurikulum yang digunakan di SMKN 1 Depok Sleman adalah Kurikulum 2013, yang dijadikan landasan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

3. Kedudukan Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman

Kedudukan mata pelajaran bahasa Jepang di SMKN 1 Depok Sleman adalah sebagai mata pelajaran ekstrakurikuler. Mata pelajaran ekstrakurikuler ini bersifat wajib dan dilaksanakan pada jam akhir sekolah yaitu pukul 15:30 sampai 16:30. Pada awalnya kelas bahasa Jepang dilaksanakan di pagi hari, akan tetapi semenjak berubahnya kurikulum menjadi Kurikulum 2013 kelas bahasa Jepang berubah menjadi ekstrakurikuler di sore hari. Kelas bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman ini diberlakukan pada program keahlian Akutansi dan Administrasi Perkantoran dari kelas X dan kelas XI. Sedangkan kelas XII tidak diberlakukan untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karena lebih difokuskan untuk menghadapi ujian nasional dan ujian akhir sekolah.

4. Rencana Pembelajaran Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman

a. Kompetensi Dasar

- 1) Menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf meminta izin, instruksi (*aisatsu*) dan cara memresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya.
- 2) Mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin,

instruksi (*aisatsu*) dan cara meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya.

- 3) Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (*jiko shoukai*) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.
- 4) Mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (*jiko shoukai*) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.
- 5) Menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (*jikan*), serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
- 6) Mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (*jikan*), serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
- 7) Menganalisis kehidupan sekolah (*gakkou no seikatsu*) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.
- 8) Menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai nama-nama tempat sekolah, kondisi sekolah, nama hari, nama pelajaran, kesan, jadwal pelajaran, dan kegiatan-kegiatan di sekolah pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

- 9) Memahami informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai konteks penggunaannya.
- 10) Membuat wacana sederhana transaksional dalam bentuk lisan dan tertulis mengenai keluarga (*kazoku*), karakter dan kebiasaan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.
- 11) Menganalisis teks transaksional dalam bentuk lisan dan tulis yang menyatakan kemampuan (*dekiru koto*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.
- 12) Menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (*dekiru koto*) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

b. Tabel Pertemuan

Berikut adalah tabel pertemuan per-minggu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman.

Tabel 2.2
Tabel Pertemuan Mata Pelajaran Bahasa Jepang SMKN 1 Depok Sleman

No	Nama Bulan	Jumlah Minggu	Jumlah Minggu Efektif	Keterangan
1	Juli	5	1	Libur semester genap dan Idul fitri Mos dan pembinaan karakter
2	Agustus	4	4	
3	September	5	5	
4	Oktober	4	4	UTS 1 Minggu
5	November	4	4	TO
6	Desember	5	3	Minggu 1 UAS

				Minggu 2 & 3 Porsenitas dan Penerimaan Rapor
	Jumlah	27	21	
7	Januari	4	4	
8	Februari	4	4	TO
9	Maret	5	5	TO, U Praktek
10	April	4	4	TO, Akhir April US
11	Mei	4	4	Awal Mei US Praktek, UN
12	Juni	5	0	
	Jumlah	26	21	
	Jumlah Total	53	42	

c. Materi Pembelajaran

Berikut adalah materi pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Depok Sleman.

- 1) Sapaan dan Ungkapan.
- 2) Instruksi yang digunakan di kelas.
- 3) Ungkapan, Informasi.
- 4) Tanda baca.
- 5) Kata sifat.
- 6) Kata benda.
- 7) Kata kerja terkait dengan kehidupan sekolah.
- 8) *Hiragana*.

5. Pembelajaran Huruf *Hiragana* di SMK Negeri 1 Depok Sleman

Pembelajaran bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman terbilang cukup lama. Bahasa Jepang sendiri baru pertama kali diajarkan pada tahun 2006 dengan sebagai mata pelajaran ekstrakurikuler yang bersifat wajib. Dengan dijadikannya pelajaran ekstra, dengan kata lain pelajaran bahasa Jepang di sekolah ini

diajarkan pada jam pulang sekolah. Penggunaan buku ajarnya juga masih belum berganti, yaitu menggunakan buku ajar Sakura.

Dengan penggunaan buku Sakura inilah yang menjadikan pembelajaran lebih ditekankan pada percakapan keseharian. Agar siswa lebih aktif berinteraksi lewat bahasa Jepang daripada menulis atau membaca huruf Jepang itu sendiri. Akan tetapi tidak memungkinkan huruf Jepang tidak diajarkan di sekolah ini. Huruf Jepang yang mencakup *hiragana* ini dijelaskan oleh guru pada waktu menjelang akhir pembelajaran. Peneliti juga pernah melakukan observasi di kelas X SMK Negeri 1 Depok Sleman, pada akhir pembelajaran banyak siswa yang sudah tidak berminat untuk belajar dan ingin segera pulang dari sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran huruf Jepang tidak terlaksanakan dengan baik dan kemampuan membaca dan menulis siswa terhadap huruf Jepang pun sangatlah kurang. Oleh karena itu, untuk bersaing dengan sekolah lainnya dibutuhkan sebuah media ajar yang bisa memotivasi siswa agar dapat mempelajari huruf Jepang secara maksimal.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang serupa dengan menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain. Berikut adalah dua penelitian terdahulu tentang penggunaan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran sebagai sumber rujukan oleh peneliti.

1. "PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *ANDROID* MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 1 PORONG" dilaksanakan pada tahun 2017 oleh Dyah Novitasari mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Walaupun penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (Dick and Carey Systems Approach Model)* di dalamnya terdapat metode yang relevan untuk mengetahui keefektifan berdasarkan hasil dari *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji T dengan perbandingan data *pretest* dan *posttest* ialah $5,41 > 2,000$ sehingga media pembelajaran

augmented reality berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. "PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK DESAIN INTERIOR DAN EKSTERIOR" dilaksanakan pada tahun 2017 oleh Urip Muhayat Wiji Wahyudi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini menggunakan metode yang sama dengan Novitasari (2017) yaitu menggunakan *Research and Development* hanya saja menggunakan model yang berbeda, yaitu Borg & Gall. Hal yang relevan pada penelitian ini adalah mengetahui keefektifan dengan desain yang sama yaitu *pretest posttest control group design*. Penelitian ini mengetahui hasil keefektifan media ajar dengan membandingkan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilaksanakan di SMKN 2 Kendal kelas XI jurusan teknik gambar bangunan. Berdasarkan hasil uji T menggunakan *independent sample t test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh probabilitas atau *Sig.(2 tailed) = 0,000 < 0,05*. Hasil itu menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Dari penelitian di atas, *Augmented Reality* digunakan dalam penelitian untuk pembelajaran biologi dan desain interior dan eksterior. Akan tetapi pada penelitian kali ini *Augmented Reality* digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini mengacu pada penelitian di atas karena menggunakan desain penelitian yang sama, yaitu eksperimen murni.