

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Efektivitas

Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan (Depdiknas, 2008:394). Secara istilah, efektivitas adalah tercapainya suatu keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Suatu kegiatan dapat dikatakan efektif jika tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai

Menurut (Soemosasmito, 1998:119) efektivitas pembelajaran ditandai dengan persentasi waktu belajar mahasiswa yang tinggi yang dicurahkan terhadap kandungan akademis, rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara mahasiswa, ketetapan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan dan suasana belajar yang akrab dan positif. Dari berbagai pendapat para ahli tentang efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu indikator yang digunakan untuk menyatakan target yang telah tercapai.

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran baik itu dari metode maupun media pembelajaran yang digunakan. Berikut adalah kriteria efektifan media suatu pembelajaran (Sudjipto, 2013:81-82):

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Dapat memberikan dukungan pada isi pelajaran yang sifatnya konsep, prinsip, fakta, dan generalisasi.
3. Media bersifat praktis, luwes dan bertahan.
4. Keterampilan dengan penggunaannya.

Dalam pembelajaran kosakata, untuk mengatakan bahwa hal tersubyt sudah efektif penulis tidak hanya berpacu pada hasil akhir, tetapi juga proses yang dibutuhkan dalam penguasaan kosakata setelah menggunakan media aplikasi *handphone* berbasis *android*.

2.2 Media Pembelajaran Berbasis Android

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan perantara, penghubung yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb) (Depdiknas, 2008:1002). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai macam benda, alat, atau komponen yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dirasakan, atau diraba oleh panca indera manusia yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berpikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam materi yang sedang dipelajarinya. (Arsyad, 2011:6-7) mengemukakan batasan media adalah sebagai berikut:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya, radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio *tape/kaset*, *video recorder*)
7. Sikap perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Seorang pengajar yang baik harus mengerti tentang cara membuat dan menggunakan media pembelajaran sehingga sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan. Selain itu seorang pengajar juga harus dapat memilah dan memilih media pembelajaran sesuai dengan usia dan kebutuhan pembelajar. Berikut adalah kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik

(Arsyad, 2013:74):

1. Sesuai dengan tujuan
2. Praktis, luwes dan bertahan
3. Mampu dan terampil menggunakan
4. Pengelompokan sasaran
5. Mutu teknis

Dikutip dari Kliktekno.com, *android* adalah sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Handphone* dengan sistem operasi *android* sedang banyak dicari orang saat ini. Bila semula harga *handphone android* cenderung lebih tinggi bila dibanding dengan jenis *handphone* yang sama di kelasnya, saat ini harga *handphone android* sudah lebih terjangkau. Tidak sedikit masyarakat yang memutuskan untuk beralih menggunakan jenis *handphone* ini karena dirasa koneksi internetnya lebih cepat bila dibandingkan dengan *smartphone* yang lain. Selain itu *handphone android* juga memiliki tampilan yang menarik, pengguna dapat mengganti tema *handphone* sesuai dengan yang diinginkan. Sistem operasi android ini bersifat *open source* sehingga banyak sekali *programmer* yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi berbasis *android* sebagai media bantu pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar yang dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

2.3 Kosakata

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi* (語彙). Diantara para peneliti masih menjadi permasalahan mengenai istilah huruf *i* (彙) dari *goi* (語彙) merupakan simbol ‘binatang landak’ *harinezumi* (ハリネズミ), duri dari landak itulah yang menggambarkan begitu banyak kata-kata dalam kosakata. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kumpulan dari seluruh kata-kata yang ada dalam suatu bahasa. Shinmura (dalam Sudjianto, 2004:97) menyebutkan bahwa *goi* (語彙) adalah keseluruhan kata yang berkenaan dengan suatu Bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Berdasarkan paparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa, dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis dalam suatu bahasa. Berdasarkan kemampuan seseorang kosakata dibagi menjadi dua, yaitu kosakata aktif (*shiyogi*) dan kosakata pasif (*rikaigo*) (Soepardjo, 2012: 88). Kosakata aktif (*shiyogi*) adalah kosakata yang diperoleh dengan kemampuan pembelajaran sendiri, baik itu didapat melalui belajar sendiri maupun belajar dari pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan dan langsung dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan kosakata pasif (*rikaigo*) adalah kosakata yang didapat dari pembelajaran melalui diri sendiri ataupun dari lembaga pendidikan namun tidak dipraktikkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Kosakata adalah bahan dasar pembentuk kalimat. Dengan membentuk kata yang satu dengan yang lainnya seseorang dapat membuat kalimat yang berfungsi untuk menyatakan gagasan, ide, pikiran seseorang kepada orang lain saat

melakukan komunikasi. Kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa, penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin terampil pula seseorang dalam berbahasa.

2.4 Pembelajaran Kosakata

Pengertian pembelajaran menurut Corey (dalam Sagala, 2009 : 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Pengetahuan tentang kosakata adalah pusat keahlian dalam berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata merupakan sesuatu yang sangat penting. Dalam pembelajaran kosakata diperlukan adanya prosedur dan pendekatan. Ada beberapa langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata yaitu: (1) mendengarkan kata, (2) mengucapkan kata, (3) memahami makna, (4) membuat ilustrasi dalam bentuk kalimat, (5) melakukan latihan dalam pengekspresian makna, (6) mengucapkan kata tersebut dengan suara keras, dan (7) menulis kata-kata tersebut (Lado , 1979: 121-126),.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan hal yang paling mendasar yang harus dikuasai seseorang dalam pembelajaran bahasa asing. Bagaimana seseorang dapat mengungkapkan suatu bahasa apabila ia tidak memahami kosakata dari bahasa tersebut. Apabila seorang pembelajar bahasa memiliki perbendaharaan kata yang memadai maka

akan lebih menunjang pada pencapaian empat kompetensi bahasa yaitu membaca, menulis, mendengar, berbicara. Demikian juga sebaliknya tanpa memiliki kosa kata yang memadai seorang siswa akan mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi berbahasa di atas. Untuk memudahkan pembelajaran, kosakata bahasa Jepang dibagi berdasarkan kelas kata.

2.5 Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan dambaan bagi setiap siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran serta dambaan bagi orang tua maupun guru. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar mempunyai arti penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru/dosen (Depdiknas, 2008: 1213). Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan murid untuk mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi-materi (Nawawi, 1981:100).

Prestasi belajar dalam bentuk penilaian dalam dunia pendidikan dapat dinyatakan dalam bentuk simbol huruf atau angka-angka. Dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik dari aktivitas belajarnya yang diwujudkan dengan adanya perubahan sikap dan tingkah laku dan pada umumnya dinyatakan dalam simbol huruf atau angka. Prestasi belajar dapat diketahui setelah diadakannya evaluasi pembelajaran, sehingga dapat diketahui data tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

Terdapat beberapa indikator dalam pengukuran peningkatan prestasi belajar siswa yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan prestasi belajar siswa dalam aspek kognitif dapat dilihat dari peningkatan nilai *pretest* (tes yang dilakukan sebelum diberikannya perlakuan oleh peneliti) dan *posttest* (tes yang dilakukan sesudah diberikannya perlakuan oleh peneliti). Selain itu peningkatan prestasi siswa dalam aspek afektif dapat dilihat dari keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, peningkatan siswa dalam aspek psikomotor dapat dilihat dari kesiapan siswa saat proses pembelajaran.

Tabel 2.1 Kriteria Keberhasilan

No	Interval	Kriteria	Nilai Huruf
1.	91-100	Sangat baik	A
2.	81-90	Baik	B
3.	71-80	Cukup baik	C
4.	61-70	Kurang baik	D
5.	<60	Sangat kurang baik	E

(Sudjana, 2010:110)

2.6 Aplikasi *Handphone* Bahasa Jepang

Aplikasi *Handphone* Bahasa Jepang adalah sebuah aplikasi *offline* untuk membantu pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang bisa digunakan pada *handphone* berbasis *android*. Aplikasi ini dibuat oleh peneliti dan tim yang telah divalidasi oleh ahli media. Aplikasi ini dibuat khusus untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, yang pada penelitian ini difokuskan pada anak kelas XI sekolah menengah atas yang memiliki mata pelajaran bahasa Jepang. Di dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai macam kosakata sesuai dengan kurikulum

yang dipelajari kelas X. Kosakata tersebut dikategorikan kedalam beberapa sub bab, untuk mempermudah pembelajaran kosakata. Sistem pengoperasian aplikasi ini adalah seperti kamus elektronik. Kosakata dalam aplikasi ini ditampilkan dalam huruf *romaji*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Selain itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan suara pelafalan untuk mempermudah pengguna.

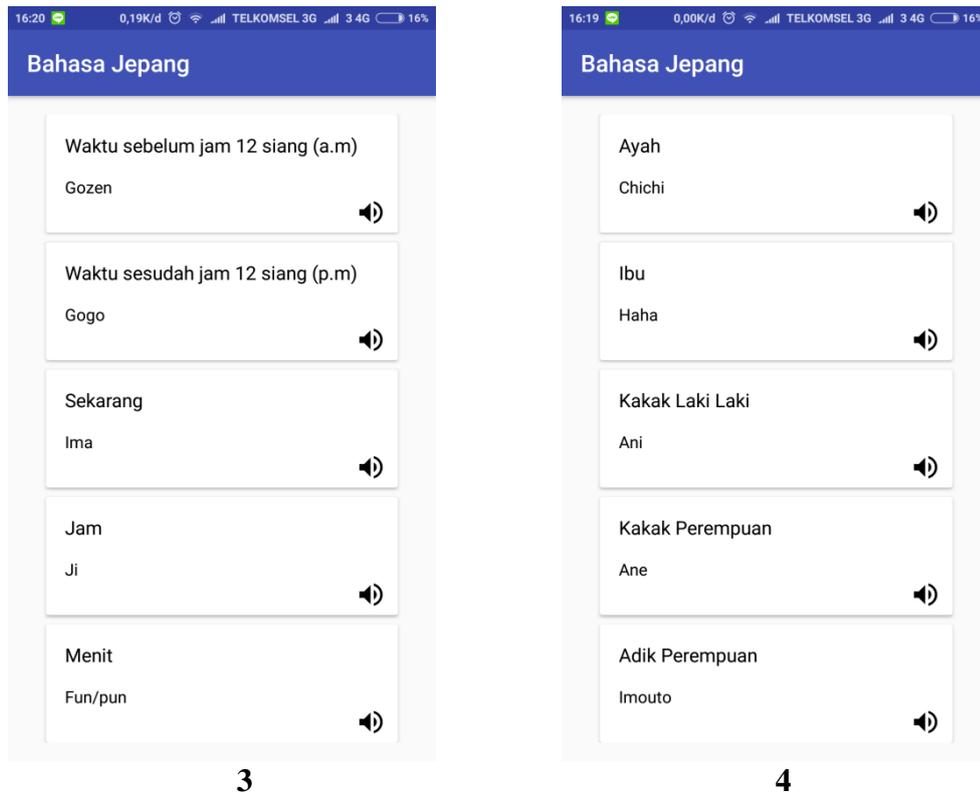
Berikut adalah contoh tampilan aplikasi *handphone* bahasa Jepang berbasis *android*:



1



2



Gambar 2.1 Contoh Tampilan Aplikasi *Handphone* Bahasa Jepang

Adapun rincian kosakata yang terdapat dalam Aplikasi *Handphone* bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kosakata Dalam Aplikasi

No	Kosakata	Arti	No	Kosakata	Arti
Keluarga			49.	Youbi	Hari
1.	Chichi	Ayah	50.	Senshuu	Minggu lalu
2.	Haha	Ibu	51.	Konshuu	Minggu ini
3.	Ani	Kakak (Lk)	52.	Raishuu	Minggu depan
4.	Ane	Kakak (Pr)	53.	Sengetsu	Bulan lalu
5.	Imouto	Adik (Pr)	54.	Kongetsu	Bulan ini
6.	Otouto	Adik (Lk)	55.	Raigetsu	Bulan depan
7.	Kyoudai	Saudara	56.	Kyonen	Tahun lalu
8.	Obasan	Bibi	57.	Kotoshi	Tahun ini
9.	Ojisan	Paman	58.	Rainen	Tahun depan
10.	Obaasan/sobo	Nenek	59.	Getsu	Bulan
11.	Ojiisan/sofu	Kakek	60.	Itsu	Kapan

12.	Kodomo	Anak-anak	Salam		
Perkenalan			61.	Ohayou gozaimasu	Selamat pagi
13.	Hajimemashite	Perkenalkan	62.	Konnichiwa	Selamat siang
14.	Watashi	Saya	63.	Konbanwa	Selamat malam
15.	Karakimashita	Saya dari	64.	Shitsureishimasu	Permisi
16.	Yoroshiku onegai shimasu	Senang berkenalan dg. anda	65.	Hajimemashite	Salam kenal
17.	Douzo yoroshiku	Senang berkenalan dg. anda	66.	Ogenki desuka	Apa kabar?
Waktu			Kehidupan Di Sekolah		
18.	Gozen	Waktu sebelum jam 12 siang (a.m)	67.	Hon	Buku
19.	Gogo	Waktu sesudah jam 12 siang (p.m)	68.	Jisho	Kamus
20.	Ban (yoru)	Malam	69.	Noto	Catatan
21.	Ima	Sekarang	70.	Enpitsu	Pensil
22.	Ji	Jam	71.	Borupen	Bolpoin
23.	Fun/pun	Menit	72.	Tokei	Jam
24.	Han	Setengah	73.	Kaban	Tas
25.	Ototoi	Dua hari yang lalu	74.	Tsukue	Meja
26.	Kinou	Kemarin	75.	Isu	Kursi
27.	Kyou	Hari ini	76.	Sensei	Guru
28.	Ashita	Besok	77.	Seito	Murid
29.	Asatte	Lusa	Melakukan Kegiatan		
30.	Getsuyoubi	Senin	78.	Okimasu	Bangun tidur
31.	Kayoubi	Selasa	79.	Nemasu	Tidur
32.	Suiyoubi	Rabu	80.	Hatarakimasu	Bekerja
33.	Mokuyoubi	Kamis	81.	Yasumimasu	Istirahat
34.	Kinyoubi	Jumat	82.	Benkyoushimasu	Belajar
35.	Doyoubi	Sabtu	83.	Ikimasu	Pergi

36.	Nichiyoubi	Minggu		84.	Kimasu	Datang
37.	Tsuitachi	Tgl. Satu		85.	Kaerimasu	Pulang
38.	Futsuka	Tgl. Dua		85.	Tabemasu	Makan
39.	Mikka	Tgl. Tiga		86.	Nomimasu	Minum
40.	Yokka	Tgl. Empat		87.	Mimasu	Melihat
41.	Itsuka	Tgl. Lima		88.	Kikimasu	Mendengar
42.	Muika	Tgl. Enam		89.	Yomimasu	Membaca
43.	Nanoka	Tgl. Tujuh		90.	Kakimasu	Menulis
44.	Youka	Tgl. delapan		91.	Kaimasu	Membeli
45.	Kokonoka	Tgl. sembilan		92.	Torimasu	Mengambil
46.	Tooka	Tgl. sepuluh		93.	Shimasu	Melakukan
47.	Juuyokka	Tgl. empat belas		94.	Aimasu	Bertemu
48.	Hatsuka	Tgl. dua puluh		95.	Hanashimasu	Berbicara

2.7 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis *android*. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Singgih Yuntoto mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul penelitian “*Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih*”. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* bertujuan untuk mendukung dan meningkatkan prestasi belajar siswa serta kualitas pembelajaran siswa pada kompetensi pengoperasian sistem pengendali elektronik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut kedua ahli media menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran pengoperasian sistem pengendali elektronik secara

keseluruhan memperoleh skor 75.50 dan dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Afied Hutomo yang berjudul “*Pengembangan Aplikasi Android Kamus Command Line (FYComm) sebagai Media Bantu Belajar Siswa SMKN 1 Bantul Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan*” Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis android bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan dan unjuk kerja aplikasi *android* kamus Command Line sebagai media bantu belajar siswa SMKN 1 Bantul berdasarkan aspek *functionality, efficiency, usability, dan portability*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Achmad Ali Yafie yang berjudul “*Efektivitas Penggunaan Media Visual Sederhana Berupa Kartu ことわざかるた (Kotowaza Karuta) Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMAN 1 Pandaan*”. Penelitian ini menghasilkan peningkatan kemampuan siswa kelas x bahasa SMAN 1 Pandaan dalam membaca huruf hiragana, hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan *t-test* yang menyatakan metode tersebut efektif

Penelitian Singgih Yuntoto dan Afied Hutomo sebelumnya tersebut berbasis *android* sama seperti yang akan dikembangkan. Perbedaan yang sangat terlihat dari penelitian sebelumnya adalah isi bentuk pembelajaran dalam aplikasi tersebut berupa kamus sedangkan peneliti menggunakan bentuk aplikasi kumpulan kosakata dasar bahasa Jepang. Sedangkan penelitian ketiga memiliki

persamaan menggunakan perhitungan *t-test*, dan perbedaannya adalah media pembelajarannya yang digunakan yaitu media visual berupa kartu ことわざかるた (*Kotowaza Karuta*).