

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi yang bersifat timbal balik adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. (Kurikulum dan Pembelajaran, 2002:48)

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. (Ratna Wilis, 1996:11)

Perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui latihan, bukan perubahan dengan sendirinya karena pertumbuhan kematangan atau karena keadaan sementara. (Ari Rahmat Utama, 2005:7)

Definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses timbal balik antara guru dan siswa. Hubungan timbal balik antara guru dan siswa akan menghasilkan suatu proses pengalaman yang diharapkan bisa mengubah perilaku siswa.

2.1.2 Hakikat dan Makna Pembelajaran

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses yang diperoleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang muncul karena adanya pengalaman. Seperti yang dikatakan oleh Mohammad Surya dalam Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran,

“pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Dalam Wikipedia, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan menurut Dimiyati (1999:297), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi

pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya siswa dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan. (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta ketrampilan (aspek psikomotor) seorang siswa. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan mengajar saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan siswa.

Dari penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

2.1.3 Mekanisme Pembelajaran

Beberapa tahapan mekanisme pembelajaran menurut Ibrahim (2002) dalam Apriani (2008), yaitu:

a. Tahap Persiapan

Kesiapan mengajar dalam penguasaan bidang keilmuan yang menjadi kewenangannya, merupakan modal dasar bagi terlaksananya proses pembelajaran yang baik. Pengajar yang profesional dituntut untuk memiliki persiapan dan penugasan yang cukup memadai, baik dalam bidang keilmuan maupun dalam merancang program pembelajaran yang akan disajikan.

Persiapan proses pembelajaran menyangkut pula penyusunan desain kegiatan belajar mengajar yang akan diselenggarakan. Di dalamnya meliputi tujuan, metode, media, sumber, evaluasi dan kegiatan belajar siswa

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran menggambarkan dinamika kegiatan belajar siswa yang dipandu dan dibuat dinamis oleh pengajar. Untuk itu, pengajar dituntut untuk memiliki pengetahuan, kemampuan dan ketrampilan dalam mengaplikasikan metodologi dan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran banyak bertumpu pada sikap dan cara belajar peserta didik, baik perseorangan maupun kelompok. Tujuan pembelajaran merupakan patokan dan arah yang harus dijadikan pedoman oleh guru dalam mengendalikan proses pembelajaran, khususnya proses belajar siswa. Tujuan pembelajaran harus dijabarkan secara operasional ke dalam sejumlah bentuk perilaku (pengetahuan, sikap dan ketrampilan) siswa dapat di ukur.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan alat yang akan digunakan untuk mengungkapkan taraf keberhasilan proses pembelajaran khususnya untuk mengukur hasil belajar siswa. Melalui evaluasi dapat diketahui efektivitas proses pembelajaran dan tingkat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Evaluasi merupakan laporan akhir dari proses pembelajaran, khususnya laporan tentang kemajuan dan prestasi belajar siswa. Evaluasi secara otomatis merupakan pertanggungjawaban pengajar dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Tindak Lanjut

Tindak lanjut dari proses pembelajaran dapat dipilah menjadi dua hal, yaitu:

- 1) Promosi, adalah penetapan untuk melangkahkan dan meningkatkan lebih lanjut atas keberhasilan siswa. Bentuk promosi bisa berupa melanjutkan bahasan atas materi pembelajaran dan atau keputusan tentang kenaikan tingkat.
- 2) Rehabilitasi, adalah perbaikan atas kekurangan yang telah terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya apabila terjadi tingkat keberhasilan siswa yang kurang memadai. Bentuk rehabilitasi dalam proses pembelajaran dikenal dengan istilah pengajaran remedial. Kegiatan ini dilakukan untuk memperkuat penguasaan atau memperbaiki kekurangan yang telah dialami oleh siswa tertentu dalam kegiatan belajar sebelumnya.

2.2 Modalitas Belajar

Modalitas adalah cara seseorang menyerap informasi dengan mudah (Bobbi DePorter (1999:110)).

Untuk dapat belajar dengan efektif dan menyerap informasi sebanyak banyaknya pertama-tama seseorang harus dapat mengidentifikasi bagaimana cara terbaik baginya untuk menyerap dan menyimpan informasi baru tersebut di dalam ingatannya. Terdapat tiga jenis modalitas yang dikemukakan, yaitu modalitas visual, atau belajar melalui apa yang dilihat, modalitas auditorial, atau belajar melalui apa yang didengar dan modalitas kinestetik, atau belajar melalui apa yang disentuh. Meskipun masing-masing dari kita mampu belajar dengan menggunakan ketiga modalitas ini, akan tetap terlihat modalitas mana yang lebih dominan, sedangkan kebanyakan orang lebih cenderung belajar pada salah satu di antara ketiga modalitas tersebut.

Sebagai langkah awal, seorang individu dapat mengenali modalitasnya dalam belajar dengan memperhatikan caranya menyerap informasi, apakah modalitasnya merupakan modalitas visual, modalitas auditorial atau modalitas kinestetik. Bobbi DePorter dalam buku *Quantum Learning* (1999:116) mengidentifikasi karakteristik masing-masing modalitas pembelajar sebagai berikut:

1. Pembelajar dengan Modalitas Visual

- a. Rapi dan teratur.
- b. Berbicara dengan cepat.
- c. Perencana dan pengatur jangka panjang yang baik.
- d. Teliti terhadap detail.
- e. Mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi.
- f. Pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka.
- g. Mengingat apa yang mereka lihat, daripada apa yang mereka dengar.
- h. Mengingat dengan asosiasi visual.
- i. Biasanya tidak terganggu oleh keributan.
- j. Mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulangnya.
- k. Pembaca cepat dan tekun.
- l. Lebih suka membaca daripada dibacakan.
- m. Membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh dan bersikap waspada sebelum secara mental merasa pasti tentang suatu masalah atau proyek.
- n. Lebih suka melakukan demonstrasi dari pada berpidato.
- o. Mencorat-coret ketika berbicara di telepon dan dalam rapat.
- p. Lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain.
- q. Berbicara dengan cepat.
- r. Lebih suka melihat peta daripada mendengar penjelasan.

2. Pembelajar dengan Modalitas Auditorial

- a. Berbicara kepada diri sendiri saat bekerja.
- b. Mudah terganggu oleh keributan.
- c. Menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca.
- d. Senang membaca dengan keras dan mendengarkan.
- e. Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, irama dan warna suara.
- f. Merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita.
- g. Berbicara dalam irama yang terpola.
- h. Biasanya pembicara yang fasih.
- i. Lebih suka musik daripada seni.
- j. Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada apa yang dilihat.
- k. Suka berbicara, suka berdiskusi dan menjelaskan sesuatu panjang lebar.
- l. Mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi, seperti memotong bagian-bagian hingga sesuai satusama lain.
- m. Lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya.
- n. Lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik.

3. Pembelajar dengan Modalitas Kinestetik

- a. Berbicara dengan perlahan.
- b. Menanggapi perhatian fisik.
- c. Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka.
- d. Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang.
- e. Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak.
- f. Mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar.
- g. Belajar melalui memanipulasi dan praktik.
- h. Menghafal dengan cara berjalan dan melihat.
- i. Menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca.
- j. Banyak menggunakan isyarat tubuh.
- k. Tidak dapat duduk diam untuk waktu lama.
- l. Tidak dapat mengingat geografi, kecuali jika mereka memang telah pernah berada di tempat itu.
- m. Menggunakan kata-kata yang mengandung aksi.
- n. Menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot, mereka mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca.
- o. Kemungkinan tulisannya jelek.
- p. Ingin melakukan segala sesuatu.
- q. Menyukai permainan yang menyibukkan.

Melalui pemahaman tentang modalitas belajar diri sendiri, kita akan dapat lebih mudah menentukan cara agar kita bisa belajar dengan lebih baik, demikian pula jika kita belum mengenali modalitas kita, akan lebih sulit untuk menemukan cara untuk belajar lebih efektif. Hal ini sangat penting untuk disadari karena cara belajar seseorang akan menentukan hasil yang akan diperoleh, baik itu kualitas atau pun kuantitasnya.

Belajar merupakan suatu proses untuk menerima pengetahuan baru kemudian menyimpannya dalam memori. Kendala yang sering terjadi adalah seorang pembelajar kesulitan untuk mengingat kembali pengetahuan baru yang telah dia pelajari, atau dalam kata lain pembelajar lupa akan pengetahuan tersebut. Memori akan menyimpan apa pun yang kita dengar, baca atau lakukan, tetapi memori hanya akan mengingat apa yang diperlukan dan memiliki arti dalam hidup kita.

Pengetahuan yang melibatkan penglihatan, bunyi, sentuhan, rasa atau gerakan umumnya sangat jelas dalam memori kita. Dan jika melibatkan lebih dari satu indera suatu pengetahuan bahkan menjadi lebih mudah diingat. Misalnya ketika seorang pembelajar bahasa Jepang berusaha mengingat kosakata, pembelajar dapat melakukannya dengan membaca cara baca huruf kanji tersebut dengan bersuara kemudian menuliskannya di atas selembar kertas, sambil menyebutkan arti kosakata tersebut. Akan lebih baik bila hal tersebut diulang selama beberapa kali. Cara mengingat seperti itu akan lebih memungkinkan untuk dapat mengingat pelajaran yang dipelajari, karena

pembelajar melibatkan indera penglihatan, indera pendengaran dan indera peraba dalam satu proses pembelajaran.

Cara belajar seperti tersebut di atas selain melibatkan lebih banyak indera, juga menggunakan tiga modalitas belajar secara sekaligus. Pembelajar visual mempelajari dengan melihat (membaca), pembelajar auditorial belajar dengan mendengar (berbicara) dan pembelajar kinestetik belajar dengan melakukan (menulis).

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media

Kata media dalam bahasa latin menurut AECT (1977:162) berarti tengah yang dalam bentuk jamak adalah medim. Kata medim dalam bahasa Indonesia berarti antara atau sedang. Pengertian media mengarah pada suatu alat yang mengantar atau meneruskan informasi. Media adalah segala suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Menurut Oemar Hamalik (1986:21) hubungan komunikasi interaksi dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang maksimal bila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sedangkan menurut Rivai (1991:17) "Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide, sehingga ide yang dikemukakan tersebut dapat sampai pada penerima".

Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media dalam suatu proses belajar akan membantu pembelajar untuk mencapai hasil yang diinginkan pada suatu proses pembelajaran.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat ditelaah dalam ulasan di bawah ini.

a. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar

siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

b. Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa

2.3.3 Peranan Media Pembelajaran

Tentunya Anda tahu bahwa peran media sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemp dkk (1985) menjabarkan peran media di dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- a. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
- b. Penyusunan media yang terencana dan terstruktur dengan baik membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan kualitas dan kuantitas yang sama dari satu kelas ke kelas yang lain.

- c. Penyusunan media yang terencana dan terstruktur dengan baik membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan kualitas dan kuantitas yang sama dari satu kelas ke kelas yang lain.
- d. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- e. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif
- f. Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas.
- g. Media dapat mempersingkat penyajian materi pembelajaran yang kompleks, misalnya dengan bantuan video. Dengan demikian, informasi dapat disampaikan secara menyeluruh dan sistematis kepada siswa.
- h. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- i. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara terorganisasi. Dengan menggunakan media yang lebih bervariasi, maka siswa akan mampu belajar dengan lebih optimal.

j. Dengan media yang makin lama makin canggih maka kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja tetapi bisa di mana saja. Misalnya, dengan teleconference pengajar dari luar kota bisa memberikan materinya, atau dengan CD peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran melalui media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini seperti halnya Anda yang jarak jauh bisa menggunakannya.

Peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya.

2.4 Kosakata

2.4.1 Pengertian Kosakata

Untuk mencapai tujuan pengajaran bahasa diharapkan siswa dapat menguasai empat aspek kebahasaan yaitu membaca, mendengar, menulis dan berbicara salah satunya diperlukan penguasaan kosakata yang baik seperti yang diungkapkan *Asano Yuriko* yang dikutip dari buku linguistik bahasa Jepang oleh Sudjianto dan Dahidi (2004:97) mengatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang

baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *Goi* atau kosakata bahasa Jepang yang memadai.

Pengertian kosakata menurut Soejito dalam Mariska (1988 : 11) adalah sebagai berikut,

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa
2. Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara
3. Kata yang dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan
4. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Menurut Keraf dalam Hasanah (1991 : 68) Mengemukakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata yang tidak jauh dari daftar kata-kata dan dapat segera diketahui artinya bila diperdengarkan kembali, walaupun jarang atau tidak pernah digunakan lagi di dalam percakapan atau tulisan sendiri.

Sedangkan menurut *Yuriko* dan *Shoozoo* dalam Sudjianto dan Dahidi (2004 : 97) *goi* atau kosakata adalah *atsumeru koto* ‘kumpulan’ atau ‘himpunan’ oleh sebab itu *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* ‘kumpulan kata.

Selain itu menurut *Shinmura* dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97) *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya.

Dari beberapa penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwa kosakata adalah kumpulan kata yang terdapat dalam suatu bahasa dalam bidang tertentu.

2.4.2 Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata menurut Tarigan (1986:54) dikelompokkan sebagai berikut,

1. Penguasaan kosakata represif atau proses decoding, artinya proses memahami apa-apa yang dituturkan oleh orang lain. Represif diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, pemahaman hanya dalam proses pemikiran
2. Penguasaan Produktif atau proses encoding yaitu proses mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk kebahasaan atau dengan kata lain pemahaman kosakata dengan cara mampu menerapkan kosakata yang bersangkutan dalam suatu konteks kalimat dengan demikian akan jelas makna yang dikandung oleh kosakata tersebut.
3. Penguasaan penulisan yang juga tidak kalah pentingnya dengan penguasaan kosakata secara produktif dan resertif. Oleh sebab itu, walaupun seseorang mampu memahami makna suatu kata dan mampu pula dalam menerapkannya dalam rangkaian kalimat, tetapi bila ia tidak menguasai penulisannya yang benar dan sesuai dengan aturan, maka hal itu berarti bahwa ia belum menguasai kata atau kosakata yang bersangkutan secara sempurna.

Dari pernyataan diatas bisa disimpulkan bahwa, penguasaan kosakata mencakup penguasaan represif, produktif, dan penguasaan penulisan, dari

ketiga aspek tersebut penguasaan kosakata yang diharapkan adalah penguasaan yang mampu menggabungkan ketiga aspek tersebut.

2.4.3 Manfaat Kosakata

Untuk memenuhi kemampuan bahasa yang baik hendaknya mempunyai penguasaan kosakata yang baik pula seperti yang diungkapkan (Tarigan, 1993 : 2-3) “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Sehingga bisa dikatakan bahwa kuantitas dan kualitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya”

Pernyataan itu diperkuat oleh Gorys dalam Mariska (1980:22) yang mengungkapkan bahwa “mereka yang menguasai banyak gagasan dengan kata lain mereka yang luas kosakatanya dapat dengan mudah dan lancar mengadakan kemungkinan dengan orang lain”

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan memiliki penguasaan kosakata yang baik diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Keterampilan berbahasa menjadi meningkat
2. Dapat berkomunikasi dengan baik

3. Mengemukakan gagasan secara tepat dengan penempatan kata yang tepat pula.
4. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

2.5 Game

2.5.1 Pengertian Game

Dalam bahasa Indonesia *game* diartikan sebagai permainan. Tetapi akhir-akhir ini terdapat banyak *game* yang digunakan untuk simulasi dan training. Hal ini berkembang karena fungsi *game* yang semakin banyak. Oleh karena itu dibutuhkan definisi *game* yang cukup beragam, sehingga perlu adanya definisi dari *game* yang lebih jelas jelas.

Pada awalnya *game* adalah aplikasi atau *console* komputer, yang fungsinya adalah untuk menyajikan hiburan pada pemainnya. (Erik wijaya, 2005:11). Tujuan utama pembuatan *game* yang paling banyak untuk menyajikan hiburan. Tapi sekarang banyak *game* yang digunakan sebagai training dan simulasi maka definisi *game* pun berkembang.

Game merupakan suatu struktur atau semi struktur dari sebuah kegiatan, yang biasanya digunakan untuk kesenangan dan digunakan juga sebagai media pendidikan. (Definisi “*game*” bisa juga digunakan untuk mendeskripsikan berbagai macam kegiatan simulasi seperti, *training*, analisis, prediksi, dan lain-lain). (www.wikipedia.com,2007)

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan fisik dan mental. *Game* bisa juga diartikan juga sebagai simulasi, training, analisis dan prediksi, sehingga bisa dikembangkan sebagai media pembelajaran.

2.5.2 Sejarah Pengertian Game

Sejarah awal mulanya *game* dimulai pada tahun 1948, dan idenya dipatenkan oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann. Di tahun 1958, *game* pertama kali diperkenalkan pada publik. Pada tahun 1972, *game* yang berjudul *Magnavox Odyssey* diluncurkan, *game* pertama yang keluar di Nitendo. *Game* ini merupakan *game* yang pertama kali dijual ke pasaran. (www.wikipedia.com, 2007)

Pada jaman sekarang ini bukan hanya *console* (*game-game* yang membutuhkan TV seperti PS3 dan XBOX360, atau bisa disebut *video game*) yang ada di pasaran, sekarang berkembang mesin permainan yang bernama *handheld*. *Handheld* merupakan mesin permainan yang mudah dibawa kemana-mana dan biasanya ukurannya sebesar HP. *Handheld* yang sekarang banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia adalah PSP, *Gameboy Advance*, NDS, dan lain-lain.

Pada awalnya *game-game* yang ada di *handheld* tidak ada *game* yang bertemakan pendidikan. Pada puncak kejenuhan perkembangan *game* sekitar tahun 2004, orang Jepang memikirkan *game* yang bermanfaat bagi anak-anak

yang memiliki handheld. Dari beberapa perusahaan Jepang yang membuat game hanya beberapa perusahaan yang membuat game yang bertemakan pendidikan, salah satu perusahaan Jepang yang mengangkat tema pendidikan adalah Rocket Company.

Perusahaan *game* Jepang Rocket Company merupakan perusahaan Jepang produsen yang menjual *game-game* gameboy advance. Tidak semua *game* yang mereka buat tidak mempunyai sisi pendidikan. Hal ini terbukti dengan pembuatan *game* “Kotoba No Puzzle moji-pittan” .Seri-seri *game* pada perusahaan *game* Rocket Company pun tidak berpusat pada pembelajaran kosakata, tapi ada juga seri-seri yang bertemakan sejarah Jepang dan kebudayaan Jepang.

2.5.3 Manfaat Game

Berbagai *game* dikenal oleh masyarakat di Indonesia banyak membawa pengaruh buruk. Hal ini terjadi karena *gamers* banyak melihat *game* dari sisi negatif dan kurangnya kontrol bermain anak oleh orang tua..Jika kita melihat dari sisi positif, *game* membutuhkan keahlian untuk memainkannya. Hal ini ditegaskan oleh Steven Johnson’s di dalam bukunya “*Everything Bad Is Good For You,*” dia mengemukakan bahwa video *games* lebih membutuhkan berbagai macam keahlian daripada *game* tradisional seperti monopoli. Untuk mendapatkan pengalaman yang lebih dari sebuah *game*, pemain harus bisa menentukan tujuannya, dan bagaimana cara

menyelesaikan masalah yang ditawarkan oleh *game* tersebut. *Gamer*(pemain *game*) harus berintraksi dengan *controller*, yang berfungsi sebagai interaksi manusia dengan mesin, selain itu keahlian yang diperlukan para *gamer* termasuk menguasai bahasa dan panel-panel yang tersedia di *game*. Keahlian seperti ini merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh para *gamers*, video *game* membutuhkan kemampuan navigasi dari *gamer*, serta memecahkan komplek sistem permainan *game* dan bermacam variabel. Hal ini membutuhkan daya analisa, fleksibilitas, dan adaptasi dari *gamer*. Untuk mencapai tujuan yang ada di dalam *game* itu *gamer* membutuhkan beberapa area fungsi kognitif. (www.wikipedia.com,2007)

Penggunaan *game* itu sendiri harus mempunyai tujuan yang jelas agar *game* yang dimainkan bisa menjadi pembelajaran. *John Kirriemuir* mengemukakan bahwapada sebuah proyek pengembangan komputer *games* terhadap pendidikan yang dilakukan BECTA (British Education Comumunications and Technology Agency) di Inggris,didapatkan beberapa kesimpulan dan kriteria penggunaan *game* sebagai pembelajaran yaitu :

- a. *Gamer* harus mengetahui hal-hal apa saja yang ditawarkan dalam judul *game* tersebut. Dan juga, *gamer* dituntut untuk mengetahui kontrol, menu dan level skill dari *game* agar dapat digunakan secara efektif.
- b. Untuk konteks sebagian *game*, dengan menggunakan elemen atau bagian yang spesifik dan relevan dari *game* tersebut akan lebih berguna daripada menggunakan keseluruhan bagian dari *game* itu.

- c. *Game* dapat menawarkan scenario yang cerdas untuk dapat mendukung diskusi post-*game* yang berarti.
- d. *Game* yang baik dan imajinatif akan lebih fleksibel dan kompleks untuk dapat menjangkau kesempatan belajar.
- e. *Game* dapat menumbuhkan motivasi, menyalurkan kemampuan dan membangun kerjasama.
- f. *Game* mempunyai keuntungan yang signifikan terhadap kecepatan respon pembelajar dalam hal melakukan dan memutuskan sesuatu, memacu minat menjelajah dan melakukan percobaan.

Dapat disimpulkan bahwa *game* bisa berguna tergantung pemakaiannya. Memilih *game* yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, akan lebih meningkatkan manfaat *game* tersebut.

2.5.4 Game Kotoba No Puzzle Mojipittan

Game Kotoba no Puzzle Mojipittan (ことばのパズルもじびったん) merupakan seri video games puzzle (word puzzle) Bahasa Jepang yang didesain oleh Hiroyuki Goto serta diproduksi oleh Namco. Seri video games ini diawali dengan sebuah arcade game namun sejak dibuat ketersediaannya untuk Sony PlayStation 2 (PS2), Nintendo Game Boy Advance (GBA), Sony PlayStation Portable (PSP), Nintendo DS and Wii via WiiWare dan beberapa

handphone Jepang, sehubungan dengan sifat dasar game tersebut, Mojipittan sudah tidak pernah dirilis di luar wilayah Jepang.

Cara memainkan Mojipittan sama halnya seperti dalam memainkan Scrabble.

Bermain melawan komputer atau orang sebagai lawan dalam permainan ini, pemain menggunakan “ekor”(huruf terakhir dari kata yang telah terbentuk) dengan menggunakan huruf-huruf hiragana dalam membentuk kata-kata. Tetapi tidak seperti Scrabble, yang memperbolehkan setiap pemainnya menempatkan hanya satu ekor/ujung dalam setiap gilirannya. Dalam Mojipittan ujung/ekornya harus ditempatkan dekat ekor kata manapun pada papan permainan, boleh ada jeda (spasi), tapi satu kata setidaknya harus dibentuk oleh setiap ekor yang ditempatkan, pada keadaan ini, sebuah ekor boleh ditempatkan dimana saja dalam papan permainan, dan ekor baru terhubung untuk membentuk kata baru.

Untuk panel dan navigasi dapat ditentukan sendiri oleh pemain dengan mengubah di option-control setup. Adapun settingan awal berupa:

Space : start

Enter : select

Alt : rewind huruf

Up : ↑

Down : ↓

Left : ←

Right : →