

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Multimedia**

Kata "multimedia" terbentuk dari dua kata, yaitu "multi" dan "media". Jika dianalisis secara terpisah, "multi" berasal dari bahasa Latin yang merujuk pada kata benda yang artinya banyak. Sementara itu, "media" juga berasal dari bahasa Latin, yakni "medium", yang mengacu pada perantara atau suatu yang digunakan untuk menyampaikan, mengantarkan, atau membawa sesuatu.

Munir (2015) menyatakan berdasarkan makna kedua kata "multi" dan "media", multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai macam media seperti teks, animasi, gambar, video, dan sebagainya. Kemudian, media-media tersebut digabungkan menjadi satu dalam bentuk file digital dengan bantuan komputer, yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Sedangkan Zainiyati (2017) berpendapat bahwa Penggunaan multimedia dalam konteks pembelajaran melibatkan pemanfaatan berbagai jenis media secara simultan, seperti teks, video, gambar, dan lain-lain. Semua media tersebut bekerja bersama-sama dengan tujuan mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan integrasi dari beragam jenis media, termasuk teks, audio, grafis, animasi, dan video, yang digunakan secara interaktif melalui komputer atau perangkat elektronik untuk menyampaikan informasi, serta dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dari pemaparan di atas, multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media, termasuk teks, audio, grafis, animasi,

dan video, yang digunakan bersama-sama melalui komputer atau perangkat elektronik. Tujuannya adalah menyampaikan informasi secara interaktif dan mendukung proses pembelajaran atau komunikasi dengan pendekatan yang lebih beragam. Dengan memanfaatkan multimedia, pengguna dapat mengakses dan berinteraksi dengan berbagai konten visual dan auditif, meningkatkan pengalaman serta pemahaman dalam suatu topik.

Pada buku yang membahas Multi Media Pembelajaran yang Inovatif oleh Supuwingsih (2017) Saat ini jenis multimedia terbagi menjadi 3 klasifikasi yaitu:

1. Multimedia Interaktif: pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirim atau ditampilkan. Contoh: *Game*, CD Interaktif, Aplikasi Program, VR.
2. Multimedia Hiperaktif: multimedia dengan struktur dimana elemen-elemen saling terkait dan pengguna dapat mengarahkannya. Multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*Link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh: World Wide Web, Website, Mobile Banking, Game Online.
3. Multimedia Linear: pengguna hanya menjadi penonton atau menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal sampai akhir. Contoh: *Movie/Film*, *e-book*, musik, Stasiun TV.

Pada penelitian ini penulis menggunakan multimedia hiperaktif yang menggunakan link atau tautan untuk terhubung ke dalam aplikasi yang akan dirancang.

## 2.2 Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Media merupakan komponen penting pada setiap kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu media harus menjadi fokus utama dalam sistem pembelajaran yang ada. Namun kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang betul dan cocok, kurangnya biaya untuk pengembangan media, dan lain-lain.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting sekali dalam kegiatan proses pendidikan dan pelatihan. Menurut Wiroatmodjo & Susanohardjo (2002) Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Media studi yang dimanfaatkan dapat membantu mempermudah studi secara efektif dan efisien, sehingga perananan instruktur sangat berpengaruh baik dalam menggunakan, memanfaatkan dan pemilihan media (Sianipar, 2020)

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut

(Jazilah, 2016):

1. Media cetak/teks, merupakan jenis media dimana pelajar dapat membaca informasi dan mengulanginya tanpa harus dibatasi oleh waktu
2. Media pameran, merupakan jenis media dimana benda sesungguhnya/benda tiruan dipamerkan di suatu tempat sehingga pesan dan informasi dapat diamati dan dipelajari oleh pelajar
3. Media audio, merupakan jenis media yang mudah diperoleh dan digunakan. Media ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran cara pengucapan bahasa asing
4. Media gambar bergerak, merupakan jenis media dimana informasi disajikan dalam gambar bergerak disertai dengan audio
5. Media multimedia, merupakan jenis media yang menggabungkan teks, audio, gambar, video dan animasi secara bersamaan

Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat lima macam media pembelajaran, yaitu media cetak/teks, media pameran, media audio, media gambar bergerak dan media multimedia.

### **2.2.1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria media pembelajaran sangat penting karena mereka memberikan pedoman dan standar untuk pemilihan, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran. Menurut McAlpine & Weston (1994) Penilaian media pembelajaran dapat dilihat dari empat aspek sebagai berikut: 1.) Materi (Content) 2.) Desain

Pembelajaran (Instructional Design) 3.) Media dan Komunikasi Pembelajaran 4.) Daya Implementasi & Respons Pengguna (Implementability & User Acceptance)

Oleh karena itu untuk memperoleh media pembelajaran yang tepat perlu adanya pertimbangan, Beberapa hal pertimbangan tersebut dipaparkan oleh Kustandi & Sutjipto (2016) terdapat beberapa faktor dalam mamilih media belajar yang akan digunakan, sebagai berikut:

a. Anggaran

Sebagian sekolah tidak memberi fasilitas kepada siswa. Sehingga guru di sekolah tidak menggunakan media untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi karena biaya yang dikeluarkan cukup mahal.

b. Materi pembelajaran

Tidak hanya memperhatikan dana, seorang guru juga harus memperhatikan tentang materi pembelajaran, karena dalam setiap materi yang disampaikan itu beda sehingga media yang akan digunakan juga akan berbeda.

c. Siswa

Pemahaman yang dimiliki oleh setiap individu sangat beragam. Sehingga seorang guru juga harus memperhatikan pemahaman yang dimiliki oleh siswa. Seorang guru juga dapat menangani dengan membuat media semenarik mungkin agar seluruh perhatian siswa yang memiliki pemahaman yang berbeda dapat tertuju kepada media yang digunakan untuk menyampaikan materi.

d. Jenis-jenis Media

Guru juga harus mengetahui jenis-jenis media terlebih dahulu agar dapat menentukan jenis media mana yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Sejalan dengan Zahwa & Syafi'i (2022) menyatakan hal ini bertujuan agar seorang pendidik dapat memberikan stimulus respon dengan siswa dengan baik.

### **2.3 Pembelajaran Kosakata**

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (mayer, 2011:2). Hal ini sesuai dengan pendapat Yamauchi dalam Yuliani (2017) yaitu “semakin banyak jumlah kosakata yang diketahui, maka semakin baik pula keterampilan dalam berkomunikasi”. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan hal yang penting saat seseorang berkomunikasi yaitu untuk menyampaikan ide, gagasan atau pendapat.

Mempelajari bahasa baru tidak dapat dimulai, jika tidak dengan mengetahui kata-kata bahasa sebelumnya. Karena bahasa sebagai sarana komunikasi, pengetahuan leksikal atau pengetahuan kosakata bahasa menjadi hal yang utama dalam pembelajaran bahasa. Mengenai kebutuhan untuk pembelajaran kosa kata, peran peserta didik dalam pengembangan pembelajaran kosa kata mereka adalah masalah yang penting untuk dipelajari. Karena pembelajaran kosa kata tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas tanpa praktik di luar kelas, peserta didik harus membangun strategi belajar mereka, terutama untuk pengembangan kosa kata mereka.

#### **2.3.1 Kesulitan dalam Pembelajaran Kosakata**

Berdasarkan studi terdahulu oleh Rusni (2016) di SMA Nahdlatul Ulama 1

Gresik yang menghasurkskan siswa dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulis menggunakan bahasa dan huruf-huruf Jepang (hiragana, katakana, dan kanji) dengan tepat, Pada kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata baru yang diberikan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Guru SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik yang menyatakan bahwa ada beberapa kendala yang dialami oleh siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Kendalanya adalah banyaknya kosakata baru yang harus dipelajari dalam setiap bab dan perbedaan huruf yang digunakan, serta kurangnya semangat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Guna mengatasi kendala penguasaan kosakata tersebut diperlukan suatu media yang menarik saat melakukan pembelajaran agar siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar bahasa Jepang.

Penelitian lain tentang faktor kesulitan pembelajaran kosakata oleh Rachmawati et al (2023) yang dilakukan pada 15 siswa di MTsM 03 Nogosari, didapatkan beberapa faktor yaitu :

a. Faktor Internal

Merupakan faktor yang mempengaruhi penyesuaian diri siswa selama pembelajaran yang berasal dari dalam diri individu. Faktor internal penyebab kesulitan menghafal umumnya berbeda – beda tiap siswa.

b. Minat Siswa

Minat merupakan kecenderungan hati terhadap sesuatu, gairah dan keinginan. Minat berperan penting dalam proses belajar siswa, karena dengan keinginan dan ketertarikan siswa akan lebih bersemangat untuk melakukan sesuatu tanpa terpaksa.

c. Rendahnya Kemampuan Membaca

Faktor mendasar yang seharusnya siswa kenali sebelum belajar kosakata bahasa asing adalah kemampuan untuk membaca teks bahasa yang dipelajari. Oleh karena itu rendahnya kemampuan membaca teks yang akan dipelajari akan membuat siswa kesulitan dalam menghafal kosakata.

### **2.3.2 Strategi Pembelajaran Kosakata**

Strategi pembelajaran kosakata adalah cabang dari strategi pembelajaran bahasa. Pembelajar bahasa asing sering menemukan kesulitan mengenai strategi pembelajaran kosa kata mereka. Menurut Dick & Carrey (dalam Safitri dan Aziz (2021) Strategi Pembelajaran merupakan seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program.

Selain itu mengenai strategi pembelajaran kosakata, Ghazal (2007) mengatakan bahwa meskipun belajar kosa kata merupakan tantangan bagi pelajar bahasa asing, peserta didik dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran kosa kata untuk mengatasi tantangan tersebut. Oleh karena itu, strategi yang digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah topik penting untuk di bahas dalam menentukan strategi yang tepat pada proses pembelajaran kosakata.

Adapun definisi strategi pembelajaran kosa kata, sebelumnya telah disebutkan oleh para peneliti. Behbahani (2015) menyebutkan beberapa hal penting

mengenai strategi pembelajaran kosakata yang digunakan oleh siswa; (1) metode kata kunci; (2) kartu flash kosa kata (flash card); (3) menebak kata dari konteks; (4) pembelajaran bagian kata (5) pengulangan. Adapun strategi lainnya dalam proses penguasaan kosakata. Hatch & Brown (1995) menunjukkan lima strategi dalam menguasai kosakata, yaitu *encountering new words*, *getting the word form*, *getting the word meaning*, *consolidating word form and meaning in memory*, dan *using the word*. Langkah pertama, siswa menemukan kata baru. Kata baru tentu menjadi kata sulit baik dari ejaan, makna, maupun penggunaan. Untuk mengetahuinya, siswa perlu menempuh langkah kedua dengan memperhatikan ejaan dan ucapannya. Langkah ketiga ditempuh untuk memahami makna kata. Langkah keempat dan kelima ditempuh untuk benar-benar menguasai 5 kata baru, yaitu dengan menyatukan bentuk dan makna dalam ingatan, dan menggunakannya dalam tindak komunikasi

### **2.3.3 Metode Pembelajaran kosakata**

Menurut Sumiati (2009) terdapat 2 metode pembelajaran kosakata yang biasanya ditemukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

#### **1. Metode Langsung**

Oleh Roe, Stoodt, & Burns (1995) metode langsung merupakan desain pengajaran yang berfokus pada tujuan untuk mengajarkan kosakata, mengajarkan cara mempelajari kosakata, dan menyediakan penguraian berulang-ulang untuk kosakata penting). Menurut Beck & McKeown (1991) pengajaran kosakata secara langsung menguraikan situasi dimana informasi makna kata diberikan secara

intensif kepada siswa yang meliputi pengajaran yang dipimpin oleh guru dan kerja individual dengan bahan tertulis.

Secara tradisional, metode langsung dalam pengajaran kosakata meliputi metode definisi dan kontekstual (Klesius & Searls, 1991). Metode definisi berupa pemberian tugas kepada siswa atau bertanya kepada mereka untuk menentukan definisi kosakata dan kemudian menuliskannya dalam kalimat dengan kata itu. Sedangkan Metode kontekstual pada umumnya meliputi pengenalan kosakata baru dalam konteks kalimat atau wacana pendek yang menyediakan petunjuk untuk kosakata itu, maknanya, dan kadang-kadang meliputi pengajaran penggunaan tipe khusus petunjuk konteks.

## 2. Metode Tidak Langsung

Membaca bebas atau tanpa ditentukan oleh guru merupakan salah satu contoh pengajaran kosakata tidak langsung (Kleus & Searls, 1991). Biasanya guru memberikan waktu kepada murid untuk membaca rekreasi, bertukar pengalaman membaca buku, dan menyediakan berbagai macam buku yang sesuai di ruang kelas yang dapat meliputi surat kabar, majalah, daftar menu, katalog, dan sebagainya.

### 2.3.4 Articulate Storyline

Pada media yang akan di rancang dalam penelitian ini, penulis membutuhkan software untuk membantu penulis dalam merealisasikannya. Untuk itu, software yang digunakan oleh penulis adalah Articulate Storyline.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media

komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan software ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya (Purnama & Asto, 2014). Adapun pendapat lainnya mengenai Articulate Storyline menurut Darnawati, et., al.(2019) mengungkapkan aplikasi Articulate Storyline merupakan software yang diluncurkan pada tahun 2014 oleh Global Incorporation yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. Software ini telah tersedia dalam format .exe sehingga bisa digunakan langsung pada PC/laptop dan tidak menginstal ulang. Software ini dapat di jalankan pada windows 7, 8 dan 10. Selain itu, Husain & Ibrahim {2021) menyatakan bahwa Articulate Storyline telah banyak digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yaitu multimedia digital yang memungkinkan siswa dan guru memodifikasi isi dari multimedia. Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline telah banyak dikembangkan di antaranya di sekolah dasar.