

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Definisi

Kata “media” atau dalam bentuk jamaknya “medium” berasal dari bahasa Latin secara harfiah yang berarti “perantara atau pengantar”. Media merupakan suatu alat yang membantu dalam penyampaian atau penyaluran pesan yang bertujuan untuk pengajaran (Djamarah dan Zain 2013). Menurut Asyhar (2011) media adalah semua bentuk medium yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan dapat tersampaikan kepada pendengar. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1992) media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Warsita (2008) juga memaparkan bahwa pembelajaran yaitu kegiatan atau suatu bentuk usaha yang bertujuan untuk membuat peserta didik atau pembelajar dapat belajar dengan baik (Dirman dan Juarsih 2014). Kustandi dan Sutjipto (2013) juga menyatakan bahwa pembelajaran adalah berbagai usaha yang terkonstruksi dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar demi terjadinya proses belajar dalam

diri pembelajar. Berdasarkan semua defnisi yang terpaparkan di atas maka pembelajaran bisa diartikan sebagai kegiatan yang memiliki tujuan membantu seseorang atau suatu kelompok untuk melakukan kegiatan belajar sehingga proses dari belajar itu sendiri dapat berlangsung efektif. Media pembelajaran memiliki cakupan yang begitu luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Adapun media pembelajaran menurut Sanaky (2011) memberikan pengertian bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan yang disampaikan media harus dapat diterima oleh penerima dengan satu atau beberapa gabungan dari alat indera mereka.

Jadi yang dimaksud media pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu media atau alat bantu untuk belajar atau mengajar yang dapat digunakan atau bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang pengguna untuk meningkatkan minat belajarnya.

Media pembelajaran memiliki dua unsur penting, yaitu:

1. Unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*), yaitu sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan.
2. Unsur pesan yang dibawanya (*message/software*), yaitu informasi atau materi atau bahan ajar dalam tema atau topik pembelajaran tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari.

Dengan demikian, jika sudah memiliki dua unsur penting tersebut, maka bisa dikatakan sebagai media pembelajaran (Hasnida 2014).

Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif. Dimana dalam aplikasi yang telah dibuat, terdapat unsur multimedia interaktif seperti desain aplikasi yang menarik, konten dengan pembahasan yang mudah dipahami, dan yang diharapkan dapat menarik minat para pembelajar untuk lebih giat dalam memahami suatu objek pembelajaran.

Selain itu menurut Daryanto (2013) dan Arsyad (2011) menyatakan definisi dari fungsi media pembelajaran yang senada yakni media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat membantu menyampaikan informasi atau materi belajar secara lebih jelas, rinci, dan menarik.

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich (2005) terdapat 6 jenis dari media pembelajaran yaitu:

1) Teks

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang dapat memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2) Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan visual seperti gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster dan papan buletin.

3) Media Proyeksi

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, videokaset (CD, VCD, atau DVD).

4) Manusia

Termasuk di dalamnya pengajar dan pembelajar, atau ahli dalam bidang materi tertentu.

5) Media Suara

Membantu menyampaikan informasi atau materi dengan lebih berkesan. Membantu meningkatkan daya tarik terhadap suatu presentasi. Jenis audio yang termasuk antara lain suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

6) Benda Tiruan atau Miniatur

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh pembelajar. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

2.2 Multimedia

Azhar (2011) menyatakan meskipun definisi dari multimedia itu sendiri masih seimpang siur, sederhananya multimedia dapat diartikan “lebih dari satu media”. Multimedia dapat berupa suatu perpaduan antara teks, grafik, animasi, gambar, dan suara. Tetapi pada bagian ini perpaduan atau kombinasi dua atau lebih jenis dari media ditumpu oleh komputer sebagai penggerak dari perpaduan ini.

Dengan begitu, arti dari multimedia pada umumnya seperti sekarang ini merupakan perpaduan dari berbagai macam unsur seperti grafik, teks, gambar, suara, dan animasi. Penggabungan ini menjadi satu kesatuan dengan memiliki fungsi sebagai penyalur dengan cara menampilkan informasi atau pesan, dapat juga isi dari suatu pelajaran.

Dalam paparannya, Munir (2009) menyatakan istilah dari multimedia saat ini dipergunakan untuk menampilkan suatu gambaran yang diatur dalam suatu sistem komputer dimana semua unsur media menjadi satu dalam satu software komputer.

Dari pendapat ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah pemanfaatan dari fungsi komputer untuk membuat atau menggabungkan berbagai unsur media seperti grafik, gambar, teks, animasi atau suara, sehingga dalam penampilannya atau penyampaiannya akan menyampaikan atau menampilkan informasi yang lebih interaktif.

Dalam Multimedia Interaktif pengguna dapat menggunakan dengan baik mengenai apa elemen dari multimedia yang ditampilkan. Contoh dari multimedia interaktif diantaranya adalah: *Game*, aplikasi program, *virtual reality*, dan lain sebagainya.

Rahayu (2013) menjelaskan bahwa tanda kelayakan suatu media belajar multimedia interaktif adalah memiliki beberapa aspek yaitu berupa aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek media. Aspek media meliputi aspek interface, lalu aspek navigasi yang meliputi navigasi aids (alat bantu/link), konsistensi navigasi,

konsistensi tombol, index, previous, next, exit, dan user control. Aspek terakhir adalah aspek daya tahan yang meliputi kemudahan dalam mengakses, daya tahan dalam penggunaan untuk aktifitas formal, daya tahan dalam penggunaan mandiri, daya tahan saat digunakan pada perangkat yang lain.

2.3 Sistem Operasi

Sistem operasi adalah sebuah perangkat lunak yang menghubungkan pengguna kepada perangkat. Ada berbagai macam sistem operasi, baik untuk perangkat keras komputer (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*software*). Sistem operasi yang akan digunakan adalah perangkat komputasi ringan. Sistem operasi yang dipilih adalah sistem operasi *android* yang dibangun oleh *google*, karena sistem operasi tersebut sangat umum dan mudah didapatkan dimana saja dikalangan pemakai *smartphone*.

2.3.1 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang didesain untuk perangkat mobile. Android pertama kali dirilis kepada public pada 12 November 2007 dan *smartphone* pertama dengan system operasi ini adalah HTC Dream yang dirilis pada 22 Oktober 2008.

Menurut Ahmad (2015) *Android* merupakan sistem operasi open source yang didasarkan pada kernel Linux yang memungkinkan pengembang untuk menulis dan memodifikasi aplikasi awalnya di *Java*. *Android* juga mendukung C/C++ yang merupakan bahasa pemrograman. Lalu menyediakan akses mudah

bagi pengguna ke situs publik seperti *YouTube*. Wajah buku dan integrasi yang mulus dengan Gmail dan Google calendar dan lain-lain menjadi lebih populer di kalangan produsen perangkat keras dan juga dalam masyarakat umum di tahun baru-baru ini. Satu hal terbaik yang memainkan peran yang sangat penting dalam popularitas android adalah sistem operasi ini benar-benar gratis perangkat mobile dan telah dipilih oleh banyak pembuat perangkat keras untuk menjalankan sistem operasi ini pada beberapa perangkat seperti *smartphone*, *netbook*, *tablet*, dan sebagainya.

Android merupakan generasi baru *platform mobile* yang memberikan kesempatan kepada pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem operasi yang mendasari Android merupakan lisensi di bawah naungan GNU, General Public License Version 2 (GPLv2), yang biasa dikenal dengan istilah copyleft. Istilah copyleft ini merupakan lisensi yang setiap perbaikan oleh pihak ke tiga harus terus jatuh dibawah terms.

Pengembang memiliki beberapa pilihan dalam membuat aplikasi berbasis android. Namun kebanyakan pengembang menggunakan Eclipse sebagai IDE untuk merancang aplikasi mereka. Hal ini dikarenakan Eclipse mendapat dukungan langsung dari Google untuk menjadi IDE pengembangan aplikasi android.

2.4 Adobe Animate CC 2015

Adobe Animate CC adalah versi terbaru dari Adobe Flash CS6 yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe itu sendiri. Adobe Animate CC menjadi

software pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di Adobe Flash. Tentunya fitur-fitur terbaru yang ada pada Adobe Animate CC telah mendukung HTML5 dan WebGL.

Sebelumnya, banyak isu yang memberitakan bahwa Flash sudah mati, ternyata pernyataan itu ditepis oleh Adobe. Adobe terus mengembangkan Flash hingga berganti nama menjadi Adobe Animate CC dan mendukung pengembang web untuk mendesain animasi HTML5, membuat *editing publishing*, media iklan animasi, video animasi, media pembelajaran, *game* versi web, dan masih banyak lagi.

2.5 Dialek

Istilah dialek berasal dari kata dialektos, yaitu bahasa Yunani yang awalnya dipergunakan dalam hubungannya dengan keadaan bahasanya (Ayatrohaedi, 1983). Meillet dalam Ayatrohaedi (1983) menyatakan bahwa di Yunani terdapat adanya perbedaan dalam bahasa yang digunakan oleh masyarakat penuturnya sehingga ciri utama dialek adalah perbedaan dalam kesatuan, dan kesatuan dalam perbedaan.

Selain itu Meillet dalam Ayatrohaedi (1983) juga menyatakan dua ciri lain yang dimiliki dialek yaitu:

- 1) Dialek merupakan seperangkat bentuk ujaran setempat yang berbeda-beda, yang memiliki ciri-ciri umum dan masing-masing lebih mirip sesamanya dibandingkan dengan bentuk ujaran lain dari bahasa yang sama.

2) Dialek tidak harus mengambil seluruh bentuk ujaran dari sebuah bahasa.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 324), dialek merupakan variasi bahasa yang berbeda-beda menurut pemakai.

Kridalaksana (1984) menyatakan bahwa Dialek adalah variasi bahasa yang berbeda-beda menurut pemakai, variasi bahasa yang dipakai oleh kelompok bahasawan ditempat tertentu (dialek regional), atau oleh golongan tertentu dari suatu kelompok bahasawan (dialek sosial), atau oleh kelompok bahasawan yang hidup dalam waktu tertentu (dialek temporal). Contoh dialek regional adalah Dialek Kansai di Jepang, contoh dialek sosial adalah dialek Kansai yang dipakai oleh para samurai, contoh dialek temporal adalah Bahasa Jepang Klasik.

2.5.1 Dialek Kansai

Menurut DC Palter dan Kaoru Horiuchi dalam Jansen (2008) menyatakan, wilayah Kinki terdiri atas dua kota administrasi (Fu), yaitu Osaka dan Kyoto beserta lima prefektur (Ken), yaitu Hyogo, Nara, Mie, Wakayama, dan Shiga. Meskipun kata “Kansai” lebih sering digunakan daripada “Kinki”, definisi “Kansai” itu sendiri kurang jelas. Secara resminya, Kansai itu sama dengan Kinki, tapi dalam penggunaannya, Kansai hanya mencakup wilayah Kyoto, Osaka, dan Kobe.

Dalam bahasa Jepang selain bahasa Jepang standar yang selanjutnya disebut *hyoujungo*, adapula dialek atau *hougen* di setiap wilayahnya, salah satunya adalah Kansai. Dalam dialek Kansai, ada beberapa perbedaan dengan *hyoujungo*, seperti kosakata, aksen, dan intonasinya. Menurut DC Palter dan Kaoru Horiuchi (2014) kosakata-kosakata khusus juga dimiliki oleh dialek Osaka yang tidak digunakan

oleh daerah lain, khususnya Tokyo, salah satu contohnya adalah *nambo* yang berarti berapa. Kata tersebut hanya digunakan di daerah Kansai termasuk Osaka. Digunakan untuk menanyakan suatu nominal.

Menurut Prabowo (2010) ciri-ciri yang menonjol dalam dialek Kansai adalah sebagai berikut:

- 1) Penggantian bunyi “masen” atau “nai” dalam bahasa Jepang standar menjadi “mahen” atau “hen” dalam dialek Kansai, contohnya:

(1) 食べない = 食べへん

Tabenai=Tabehen

Tidak makan

- 2) Pemendekan kosakata. Orang-orang Kansai sering sekali dalam memendekan kosakata, contohnya:

(2) 面白い = おもしろい

Omoshiroi=Omoroi

Lucu

Juga beberapa perbedaan dialek Kansai dengan bahasa Jepang standar yang penulis temukan dalam buku *Kiiteboeru Kansai(Osaka)ben* adalah sebagai berikut:

(3) 勉強せなあかん = 勉強しなければならない

Benkyou senaakan = Benkyou shinakerebanaranai

Harus belajar

(4) 借りてもええか? = 借りてもいいですか?

Karitemoeeka? = Karitemoiidesuka?

Tidak apa-apa (saya) pinjam?

(5) 見ててや = 見ていてね

Miteteya = Miteitene

Perhatikan ya

(6) テレビ見てんと寝え = テレビを見ていないで寝なさい

Terebi mitento nee = Terebi o miteinaide nenasai

Jangan nonton TV terus, tidurlah

(7) よう分からん = よく分からない

Youwakaran = Yokuwakaranai

Tidak bisa dimengerti

(8) 何してはるの? = 何していらっしゃるの?

Nanishiteharuno? = Nanishiteirassharuno?

Sedang apa? (Sopan)

(9) 行くんやったら買うてきて = 行くんだったら買ってきて

Ikun'yattara kautekite = Ikundattara kattekite

Kalau jadi pergi, tolong belikan

(10) 結婚しよってん = 結婚したんだ

Kekkon shiyotten = Kekkon shitanda

Telah menikah

(11) 食べてしもた=食べてしまった

Tabeteshimota=Tabeteshimatta

(Tidak sengaja) Termakan

(12) なんで? お金がないさかい=なんで? お金がないから

Nande? Okane ga nai sakai=Nande? Okane ga nai kara

Kenapa? Karena tidak punya uang

(13) そんなこと言うかいな=そんなこと言わないよ

Sonna koto iukaina=Sonna koto iwanai yo

(Saya) tidak akan mengatakan hal semacam itu

(14) 何すんねん! =何するんだ!

Nani sunnen!=Nani surunda!

Kamu ngapain!

(15) チャック開けとるわ=チャック開いているよ

Chakku aketoruwa=Chakku aiteiruyo

Resletingnya terbuka

(16) いっぺん食べてみ=一度食べてみなさい

Ippen tabetemi=Ichido tabeteminasai

Coba makan sekali

(17) そんなん買うかたて…=そんなの買っても…

Sonnan kaukatate...=Sonnano kattemo

Walaupun beli yang seperti itu...

(18) やめときい=やめておけば…

Yametokii=Yameteokeba...

(Sudahlah) Hentikan

(19) ええやんか=いいじゃないか

Ee yanka=Ii janaika

Bukankah itu bagus

(20) 何でも買うたった=何でも買ってやった

Nandemo kautatta=Nandemo katteyatta

Apapun ku belikan

(21) なんもみみっちない=ちっともけちじゃない

Nanmo mimicchinai=chittomo kechi janai

Tidak selalu pelit juga