

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Definisi

Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Asyhar, 2011). 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.

Media untuk pembelajaran membuat pengajar dengan alat bantu pembelajaran melibatkan secara lebih pelajar dalam proses pembelajarannya. Pengajar sebagai sumber dapat efektif apabila paham dengan konsep yang perlu digaris bawahi mengenai pembelajaran yang akan disampaikan kepada murid sebagai penerima informasi. Maka dari itu, media pembelajaran merupakan materi atau kajian yang disampaikan/dialurkan melalui alat atau teknik (media) dalam kegiatan belajar mengajar yang membangun suatu kondisi peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Elemen yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting dalam kegiatan belajar maupun mengajar.

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

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

a) Media Visual

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

b) Media Audio

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan. Membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

c) Media Proyeksi

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

d) Benda Tiruan/Miniatur

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

e) Teks

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

f) Manusia

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

2.2 Multimedia Interaktif

2.2.1 Definisi

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, iteraksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara *user* dan *software/aplikasi* (Munir, 2015). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan media (*software*, aplikasi, CD, produk) yang dirancang oleh desainer agar dapat saling berkomunikasi serta dapat menyampaikan informasi kepada pengguna media tersebut.

2.2.2 Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Munir (2015) menegaskan bahwa multimedia interaktif harus memenuhi beberapa karakteristik dan fungsi sebagai berikut.

1. Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran
 - a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
 - b. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
 - c. Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

2. Kemampuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran
 - a. Mempunyai beberapa kemampuan yang tidak dimiliki oleh media lain.
 - b. Menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
 - c. Memberikan kebebasan kepada pengguna dalam menentukan topik proses belajar mengajar.

Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

2.2.3 *Android*

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mobile Services (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD). Fitur-fitur pada Android antara lain adalah:

- a. Framework aplikasi, memungkinkan daur ulang dan penggantian komponen.
- b. Browser terintegrasi berbasis engine Open Source WebKit yang juga digunakan di browser iPhone dan Nokia S60v3.
- c. Rancangan handset. Platform disesuaikan dengan kebutuhan VGA (Video Graphics Adapter) yang lebih besar, library grafik 2D dan 3D yang berdasarkan pada spesifikasi OpenGL ES 1.0 serta layout smartphone yang tradisional.
- d. Multi-touch. Android memiliki dukungan bawaan untuk multi-touch yang tersedia pada handset terbaru seperti HTC Hero.
- e. Dukungan hardware tambahan. Android mendukung penggunaan kamera, layar sentuh, GPS (Global Positioning System), pengukur kecepatan, magnetometer, akselerasi 2D bit blits (dengan orientasi hardware, scaling, konversi format piksel) dan akselerasi grafis 3D.

Menurut Safaat (2014) Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android memfasilitasi *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.

2.2.4 Adobe Flash

Flash adalah software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari (Akbar, 2008). *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game,

presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud di sini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya, Selain itu software ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs website atau blog, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi website lainnya.

2.2.5 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak (*software*) berbasis desain grafis *vector* yang berfungsi untuk membuat, mendesain dan mengedit gambar *vector*. Aplikasi ini awalnya pendamping *software* desain grafis *Adobe Photoshop* yang diproduksi oleh *Adobe System*. Walaupun kedua *software* tersebut hampir memiliki kesamaan fungsi dalam pengaplikasiannya, ada perbedaan mendasar antara kedua *software* tersebut. *Adobe Illustrator* digunakan untuk mengolah gambar berjenis *vector* sedangkan *Adobe Photoshop* digunakan untuk mengolah gambar *raster* atau *bitmap*. Gambar *vector* dan gambar *raster* dapat dibedakan dengan cara yang cukup mudah, yaitu dengan di *zoom*. Gambar *raster* akan terlihat pecah jika diperbesar hingga batas tertentu. Jika gambar *raster* tampak pecah-pecah saat di *zoom* terlalu besar, maka gambar *vector* tidak akan pecah walau diperbesar hingga maksimal. Meski *Adobe Illustrator* tidak terkenal seperti *Adobe Photoshop*, namun perangkat lunak ini mempunyai tugas khusus untuk memproduksi karya gambar tipe *vector*. Gambar tipe ini biasa digunakan pada berbagai logo perusahaan atau *website*, ikon aplikasi, desain kaos, *banner*, kartun, hingga desain aplikasi serta media promosi dalam bentuk *print out* maupun digital.

2.2.6 Adobe Photoshop

Photoshop adalah perangkat lunak aplikasi untuk desain/perancangan foto/gambar, atau disebut *photo design and production tools*. Dengan *photoshop*, beberapa macam manipulasi, diantaranya mengedit gambar, memperkecil, memperbesar, menggabungkan dan lain-lain dapat dilakukan dengan mudah. *Adobe photoshop* diperlukan dalam pengolahan foto dan pembuatan gambar untuk

background dari suatu tampilan. Gambar hasil dari *photoshop* dapat diubah ke dalam format lain untuk digunakan pada pembuatan desain grafis, desain web dan lain-lain (Munir, 2015)

2.3. *Bunpou*

Menurut Yoshio dalam Rosliana (2015) *bunpou* (文法) berasal dari kata (文) yang berarti kalimat, dan *hou* (法) yang berarti aturan. Maka dari itu *bunpou* adalah aturan mengenai struktur yang dibuat dari susunan kata yang digunakan untuk membuat suatu kalimat dari bahasa yang saling bersangkutan. Menurut Kodama (2010) *bunpou* adalah aturan bersama yang digunakan ketika membuat kalimat yang benar yang terdapat pada suatu bahasa. Sedangkan tata bahasa menurut kamus besar bahasa Indonesia tata bahasa adalah kumpulan kaidah tentang struktur gramatikal bahasa, kaidah bahasa ialah meliputi kaidah fonologi, morfologi, dan sintaksis. Maka dapat disimpulkan bahwa *bunpou* adalah aturan yang mengikat sebuah kalimat yang baik dan benar.

Tata Bahasa (*bunpou*) Jepang memiliki perbedaan dengan tata Bahasa Indonesia yaitu jika dalam Bahasa Indonesia memiliki pola kalimat dasar Subjek Predikat Objek Keterangan (SPOK) sedangkan dalam bahasa Jepang memiliki pola kalimat dasar yaitu Subjek Keterangan Objek Predikat. Untuk lebih jelas, perhatikan pola kalimat di bawah ini (*Nihongo Challenge*, terbitan ASK Publishing 2012).

私は(S)家で(K)テレビ(O)を見ます(P)。

Watashi wa (S) ie de (K) terebi (O) o mimasu (P).

Saya (S) menonton (P) TV (O) di rumah (K).

Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan struktural antara tata bahasa Jepang dan tata bahasa Indonesia. Dalam tata bahasa Jepang juga terdapat beragam pola kalimat yang digunakan berdasarkan fungsi kalimat.

2.4 JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*)

Dalam lingkup internasional disebut dengan istilah JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) sedangkan dalam lingkup bahasa Indonesia disebut dengan UKBJ (Uji Kompetensi Bahasa Jepang) dan dalam bahasa Jepang disebut (*Nihongo Nouryoku Shiken*). JLPT adalah ujian kemampuan bahasa Jepang bagi non-penutur asli bahasa Jepang dan akan mendapatkan sertifikat kemahiran bahasa Jepang berdasarkan tingkatan *level*, yaitu *level* N5, N4, N3, N2 dan N1. JLPT dimulai pada tahun 1984, pada permulaan peserta yang ikut tes hanya 7.000 orang di 15 negara dan wilayah di seluruh dunia. Pada tahun 2011 jumlah peserta ujian meningkat menjadi sebanyak 610.000 orang di 26 negara dan wilayah di seluruh dunia. Sampai saat ini JLPT menjadi tes kemampuan bahasa Jepang terbesar di dunia (Japan Foundation, 2018).

2.5 Materi Pembelajaran *Bunpou*

Seperti yang telah dijelaskan pada poin sebelumnya bahwa *bunpou* atau tata bahasa dalam bahasa Jepang memiliki berbagai jenis sesuai dengan klasifikasinya. Untuk penelitian ini penulis mengambil acuan teori pola kalimat menurut pengklasifikasian JLPT, secara spesifik level N4 yang berjumlah 90 pola kalimat.

Untuk menentukan jumlah pola kalimat yang terdapat pada level N4 ini, penulis mengambil sumber data dari buku yaitu “*Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N4*” terbitan ALC tahun 2010 dan buku *Donna Toki Dou Tsukau Nihongo Hyougen Jiten 200* terbitan ALC tahun 2002 yang berisi tentang tata cara penggunaan sebuah pola kalimat bahasa Jepang sebagai referensi.