

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Mayer (2001) menyatakan bahwa pembelajaran multimedia yang menggabungkan animasi dengan narasi secara umum meningkatkan kinerja pada teks retensi lebih baik daripada ketika informasi disajikan sebagai teks atau narasi saja.

Cangara (2006:119), Mengemukakan media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah panca indera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Sesuai dengan kutipan diatas, dapat kita pahami bahwa media menurut Arsyad (2015:3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'.

Gerald dan Ely (1971) dalam Arsyad (2015:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar

mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pengelompokan berbagai jenis media yang dikemukakan oleh Leshin, Pollock dan Reigeluth (1992) dalam Arsyad (2015 : 38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

a. Media Berbasis Manusia

Guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*.

b. Media Berbasis Cetak

Buku, penuntun buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas.

c. Media Berbasis Visual

Buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Video, film, program *slide-tape*, televisi .

e. Media Berbasis Komputer Pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif vidco, hypertext.

Mengacu pada media yang berbasiskan komputer dalam penggunaannya, Arsyad (2015.95) mengatakan bahwa simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan.

2.2 Pengertian Multimedia

Menurut Nachimuthu (2012:168) multimedia berarti, kombinasi bentuk teks, audio, gambar diam, animasi, video dan konten interaktivitas disampaikan secara elektronik. Program multimedia menggunakan fitur berbeda yang membuat pembelajaran dan proses pengajaran yang efektif dan unik. Fitur termasuk video /

audio, teks, kuis, studi kasus, bahan referensi, pertanyaan yang sering diajukan dapat membantu untuk mengajar secara efektif. Multimedia dibentuk dengan tujuan untuk memberikan manfaat yang lebih besar bagi penggunanya, dimana suatu manfaat yang diperoleh merupakan gabungan manfaat-manfaat yang dapat diberikan oleh masing-masing media secara individu. Neo (2010) menyatakan bahwa dengan mengatur tugas otentik melalui proyek multimedia ke dalam lingkungan belajar, siswa menjadi sangat termotivasi dan aktif dalam proses belajar mereka dan memberikan dukungan dan dorongan bagi pendidik untuk memasukkan teknologi multimedia dan pembelajaran konstruktivis.

Arsyad (2015:162) mengatakan bahwa meskipun definisi multimedia masih belum jelas, secara sederhana diartikan 'sebagai lebih dari satu media'. Hal tersebut bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Dengan demikian, arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Menurut Daryanto (2013:51) multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Multimedia Linier

Multimedia Linier adalah salah satu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan pengguna hanya berlangsung satu arah. Tanpa ada timbal balik. Contoh multimedia linier adalah televisi dan film

2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi *game*.

2.3 Media Pembelajaran

Dengan perkembangan media digital di era sekarang, bagaimana cara pembelajaran dapat terus bersinergi seiring kemajuan teknologi. Dengan demikian, pergerakan menuju pola alternatif belajar harus dilakukan secara bertahap untuk mengubah pola pembelajaran dari hal yang kaku dan terkotak-kotak . Seperti yang dipaparkan oleh Wang (2016) *Digital Language Learners (DLL)* atau pembelajar bahasa juga harus memiliki kesempatan untuk bergerak melampaui hambatan tradisional dan kekakuan dalam pengajaran bahasa asing. Sebaliknya bahasa harus mencerminkan mode pembelajaran informal agar lebih dinamis seperti melalui teknologi internet, permainan komputer, media sosial, dan perangkat seluler.

Menurut Wahono (2006) terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek *instructional design* (desain pembelajaran) dan aspek komunikasi visual. Kriteria penilaian termasuk mekanisme penjurian tidak digabungkan menjadi satu, tetapi dipisah dan tiap aspek dinilai oleh orang yang kompeten di aspek tersebut. Berikut ini kriteria dari ketiga aspek tersebut:

a. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

1. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
2. *Reliable* (handal).
3. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
4. *Usability* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
5. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
6. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat di instalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
7. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
8. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *troubleshooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dan desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
9. *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

b. Aspek Desain Pembelajaran

1. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan dan realistis).
2. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
3. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
4. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
5. Interaktivitas.

6. Pemberian motivasi belajar.
7. Kontekstualitas dan aktualitas.
8. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
9. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
10. Kedalaman materi.

c. Aspek Komunikasi Visual

1. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
2. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
3. Sederhana dan memikat
4. Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)
5. Visual (*layout design*, *typography*, warna)
6. Media bergerak (animasi, *movie*)
7. *Layout Interactive* (ikon navigasi)

1.3.1 Syarat Media Pembelajaran

Dalam membuat media pembelajaran yang baik tentu ada kriteria yang harus dipenuhi untuk mendapatkan kualitas media yang baik dan dapat memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2013), kriteria media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa kriteria atau syarat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran haruslah didasari oleh tujuan instruksional di mana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran tidak berubah arah dari tujuannya. Media pembelajaran juga tidak hanya dapat mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek sikap dan perbuatan.

b. Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidaklah harus mahal dan selalu berbasis kepada teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan hal yang sederhana akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Mudah untuk digunakan, tidak mahal dalam segi harga, dapat bertahan lama, dan juga dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

c. Mampu dan Terampil Menggunakan

Keterampilan pengajar menggunakan media pembelajaran mempengaruhi nilai dan manfaat media pembelajaran tersebut. Selain itu, keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran ini kemudian nantinya dapat diturunkan kepada pembelajar sehingga mampu menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

d. Pengelompokan Sasaran

Pembelajar terdiri dari berbagai macam kelompok belajar di mana antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak sama. Untuk itu, pengajar tidak bisa menyamaratakan seluruh pelajarnya untuk menggunakan media pembelajaran yang

sejenis. Media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran yang cocok untuk masing-masing kelompok.

e. Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Pengajar tidak bisa dengan mudah menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Produk yang dijadikan media pembelajaran haruslah memenuhi standar agar produk tersebut layak digunakan, jika produk tersebut belum memenuhi standar pengajar harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2.4 Pengertian *Augmented Reality*

Augmented Reality merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. *Augmented Reality* sering juga disebut dengan realitas tertambat. Dengan menggunakan *Augmented Reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik bagi siswa. Manfaat lain yang diperoleh adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Melalui *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi modul pembelajaran yang ada saat ini.

2.5 *Game* Edukasi

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasikan bahwa *game* edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif (Handriyantini, 2009).

Menurut Bourgonjon et al. (2010) menemukan bahwa pengalaman adalah prediktor kuat dari preferensi video *game* dan penggunaannya diterima dengan mudah di kalangan anak-anak. Selain itu, lebih sederhana, namun hasil yang signifikan ditemukan antara pengalaman, peluang belajar, dan kegunaannya.

Pembuatan *game* edukasi ini bertujuan agar pembelajaran tidak monoton dan membuat jenuh.

2.6 Huruf Hiragana

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang digunakan oleh sekitar 130 juta orang di Jepang sebagai bahasa komunikasi nasional yang memiliki karakter dan relasi terhadap beberapa bahasa lain di Asia Timur terutama bahasa China dan Korea. Hal ini menjadikan bahasa Jepang cukup sulit untuk dipelajari.

Untuk mempelajari bahasa Jepang pembelajar wajib menguasai huruf *hiragana* sebagai dasar untuk bisa membaca bahasa Jepang. Huruf *hiragana* adalah huruf dasar untuk belajar bahasa Jepang, dulunya dikenal sebagai *onna de* (女手) atau 'tulisan wanita' karena biasanya digunakan oleh kaum wanita, namun semenjak abad ke 10 Masehi, huruf *hiragana* mulai digunakan secara umum.

2.6.1 Fungsi Huruf Hiragana

Huruf hiragana memiliki 3 fungsi dasar yaitu, membentuk imbuhan dalam kalimat (disebut “okurigana”), menjelaskan bacaan kanji (disebut “furigana”), menuliskan partikel dan honorifik. Berikut penjelasan dari 3 fungsi tersebut:

a. Huruf Hiragana sebagai Okurigana

Okurigana 送り仮名, berarti kata yang mengikuti, dalam fungsi ini, huruf hiragana ditulis mengikuti huruf kanji, untuk menjelaskan arti dari kanji tersebut.

b. Huruf Hiragana sebagai Furigana

Furigana 振り仮名, pada fungsi ini huruf hiragana ditulis mengikuti huruf kanji untuk menjelaskan pelafalan, jika dalam tulisan mendatar, atau disebut yokogaki, huruf hiragana ditulis di atas huruf kanji, sedangkan pada tulisan menurun atau tategaki, huruf hiragana terletak di samping huruf kanji.

Fungsi hiragana sebagai furigana ini biasanya banyak kita temui dalam bacaan anak-anak, di mana anak-anak belum terlalu mengenal huruf kanji.

Furigana juga sering ditulis di papan nama stasiun kereta api selain huruf romanji, untuk membantu cara membaca nama stasiun tersebut. Selain itu, furigana dipakai dalam peta untuk membantu pelafalan nama-nama tempat yang tidak umum.

c. Hiragana untuk Menulis Partikel dan Honorifik

Semua partikel dalam bahasa Jepang ditulis menggunakan huruf hiragana, *Honorific*, atau penyebutan perorangan, juga ditulis dengan huruf hiragana, contohnya seperti menulis san, kun, chan, dan tan. nama dalam bahasa Jepang.

