

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Multimedia**

Menurut Munir (2013) multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, video, yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara intraktif. Rusman (2005) menyatakan bahwa bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dalam berupa *drill*, *tutorial*, *simulation*, dan *games*. Multimedia memberikan pengalaman multi-indra yang kompleks dalam menjelajahi dunia kita melalui penyajian informasi melalui teks, grafik, gambar, audio dan video, dan ada bukti yang menunjukkan bahwa campuran kata dan gambar meningkatkan kemungkinan orang dapat mengintegrasikan banyak jumlah informasi (Mayer ,2001).

Pada penelitian ini, penulis menggunakan model tutorial. Rusman (2005) menyatakan model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang menggunakan *software* berupa komputer berisi materi pembelajaran. Tutorial dalam program pembelajara multimedia ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur secara langsung, diberikan berupa teks atau grafik pada layar yang telah menyediakan poin-poin pertanyaan atau permasalahan.

Menurut Gilakjani (2012) multimedia dapat memberikan sejumlah besar informasi pengajaran kepada siswa untuk tujuan belajar dan mempercepat proses pencarian informasi. Ketika kita membutuhkan beberapa informasi terkait, kita dapat dengan mudah menemukannya dari sejumlah besar informasi yang tersimpan di internet. Dewi dan Setiana (2020) menyatakan dengan pesatnya perkembangan informasi dan komunikasi teknologi, sains, dan kompetensi global, multimedia populer dikalangan guru yang perlu memperbarui bahan ajar.

## **2.2 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (dalam Asyhar (2011)) yaitu materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuk media pembelajaran biasa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, proyektor, televisi, dan sebagainya. Selain perangkat keras perangkat lunak (*software*) juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Keterampilan dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi tidak sepenuhnya mendukung kemampuan lain dalam *hard skill* (Setiana, 2019).

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi dan pengetahuan) dari suatu sumber yang dapat merangsang minat, perasaan,

dan pikiran peserta didik dalam proses belajar, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat melakukan proses belajar yang efektif.

### **2.2.1 Peranan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2015: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2015) manfaat penggunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata

dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

### **2.2.2 Syarat Media Pembelajaran**

Menurut Lisiswanti (2016) media atau multimedia berpengaruh pada pembelajaran *active learning* (belajar aktif) dimana yang lebih berpengaruh pada *active cognitive learning* (kognitif) daripada *behaviour activity* (prilaku). Pembelajaran dengan *activeinstructional method* (game interaksi dan simulasi) dapat meningkatkan pemahaman terhadap tujuan dan hasil pembelajaran.

Selanjutnya Lisiswanti (2016) menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut:

1. **Tujuan:** media yang dipilih hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.
2. **Kegunaan:** dipilih ketepatan dan kegunaannya untuk pesan yang hendak dikomunikasikan/diinformasikan.
3. **Tingkat kemampuan mahasiswa/peserta didik:** media yang dipilih hendaknya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa/peserta didik, pendekatan terhadap pokok masalah, besar kecilnya kelompok atau jangkauan penggunaan media tersebut.
4. **Biaya:** biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil yang diharapkan dan tergantung kemampuan dana yang tersedia.
5. **Ketersediaan:** Apakah media yang diperlukan tersedia atau tidak? Apakah ada pengganti yang relevan, direncanakan untuk perorangan atau kelompok?
6. **Mutu teknis:** kualitas media harus dipertimbangkan, jika media sudah rusak atau kurang jelas/terganggu sehingga mengganggu proses transfer informasi (tidak menarik dan kurang bisa dipahami).

Menurut Gagne (dalam Lisiswanti (2016)) ada beberapa faktor dalam memilih media, yaitu :

1. Rancangan pengajaran
2. Tujuan yang ingin dicapai

3. Karakteristik mahasiswa

4. Kepraktisan media

### 2.3 Adobe Flash Professional CS6

Berdasarkan *Adobe Flash Professional CS6 Classroom in a Book* (2012), *Adobe Flash CS6* menyediakan lingkungan *authoring* yang komperensif untuk membuat aplikasi yang interaktif. *Flash* juga banyak digunakan untuk membuat proyek media yang interaktif dengan mengintegrasikan video, suara, animasi dan juga grafik. *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS5* ada beberapa fitur baru yang tersedia pada *Adobe Flash CS6*, yaitu:

- a. Akses cepat pada dokumen panel untuk pengaturan dokumen
- b. Kontrol yang lebih kuat untuk mengatur layer
- c. Mengatur ulang *scales* secara proposional
- d. Fitur *auto save & auto recovery* untuk meminimalisir kehilangan data
- e. Kontrol tambahan pada *symbol, convert to bitmap & export as bitmap*, dan memberikan kontrol yang lebih mudah dalam pengolahan grafik
- f. *Outputting* animasi sebagai *sprite sheet & PNG* yang didukung sebagai pendekatan alternative pada animasi

- g. Fitur baru untuk *invers kinematic* yang disebut *pinning* dengan kontrol yang lebih halus
- h. *Tab ruler* untuk memposisikan teks TLF secara presisi sesuai tata letak
- i. Meningkatkan fitur *code snippet panel* dengan cepat dan menerapkan *visual way* kepada *object on the stage*
- j. Penyesuaian pada *code snippet panel*
- k. *Dialog box* yang lebih disederhanakan
- l. Berbagi sumber daya file FLA dengan alur kerja yang lebih baik
- m. Tampilan yang dirubah untuk *adobe media econdor* agar pemrosesannya lebih efisien
- n. Simulator untuk *mobile device* yang lebih memungkinkan untuk mencoba *gesture & swipe* dengan *flash*
- o. Banyak fitur tambahan dan kinerja lebih baik

## 2.4 ActionScript

Menurut Rouse (2005) *ActionScript* adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang dirancang khusus untuk animasi situs *Web*. Awalnya dirilis dengan *Macromedia Flash 4* dan disempurnakan untuk *Flash 5*, *ActionScript* adalah versi canggih dari bahasa skrip yang diperkenalkan dalam *Flash 3*.

*ActionScript* memungkinkan para pengembang untuk membuat lingkungan pada layar (seperti *game*, *tutorial*, dan

aplikasi *e-commerce*) yang dapat menanggapi input pengguna melalui *keyboard* atau *mouse*. *ActionScript* adalah bahasa berbasis peristiwa: seperti halnya dalam kehidupan nyata, tindakan dipicu oleh peristiwa.

*ActionScript* dimodelkan pada *ECMA (European Computer Manufacturers Association)*, standar internasional untuk *JavaScript*. Dalam versi *Flash 5*, sintaks *ActionScript*, konvensi, dan fitur baru diperkenalkan yang membuatnya mirip dengan *JavaScript*, yang pada gilirannya membuat bahasa secara otomatis akrab bagi sebagian besar pengembang *Web*. *Flash 5* juga menyertakan lingkungan pengeditan *ActionScript* baru yang mengotomatiskan tugas pengeditan dan mengurangi waktu pengembangan.

## **2.5 Sistem Kepercayaan Bangsa Jepang**

Koentjaraningrat (2000) memaparkan bahwa kebudayaan berarti hasil cipta, karsa, dan rasa manusia. Adapun wujud kebudayaan itu sendiri mencakup tiga hal, yaitu : pertama adalah wujud kebudayaan sebagai kompleks ide-ide, kedua adalah wujud kebudayaan sebagai kompleks aktivitas, dan yang ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai artifak atau benda-benda hasil karya manusia.

Menurut Nishikawa dalam Tai (2003) konsep budaya Jepang muncul pada akhir abad ke-19. *Bunka* pertama kali



digunakan pada akhir 1880-an sebagai terjemahan *culture*, sedangkan istilahnya sendiri diambil dari Cina klasik tetapi tidak digunakan secara luas dalam wacana akademik atau politik sampai tahun 1910-an. Salah satu unsur kebudayaan itu adalah kepercayaan.

Kepercayaan bisa berupa cerita anonim yang berakar dalam kebudayaan primitif, diartikan sebagai imajinasi yang sederhana untuk menyusun suatu cerita. Kepercayaan disampaikan melalui bahasa dan mengandung pesan-pesan yang dapat diketahui lewat proses penceritaannya.

Orang Jepang memiliki kata untuk agama yang dilambangkan 宗教 (*shuukyou*), kata itu menunjukkan perkembangan yang agak baru, sebagian, pada pengaruh ide-ide barat tentang "agama". Jauh lebih tertanam di Jepang adalah gagasan agama kehidupan religius sebagai jalan atau cara apa pun (*do, michi*) yang mencari kedalaman spiritual dan mengikuti disiplin spiritual. Kata *do* adalah pengucapan bahasa Jepang dari kata China, *Tao, Way, The Great Path*, di mana semua yang ada bergerak, dan setiap jalan yang lebih rendah yang akhirnya selaras dengannya (Ellwood, 2016).

Sistem kepercayaan mengalami perkembangan dari zaman ke zaman. Menurut Haryanti (2013), sejarah Jepang terbagi atas beberapa zaman berikut :

- 1) Zaman Prasejarah
- 2) Zaman Kuno
- 3) Zaman Kodai/Zaman Klasik Jepang
- 4) Zaman Chuuse atau Zaman Feodal
- 5) Zaman Kinsei/Pra Modern Jepang
- 6) Zaman Kindai/Modern Jepang

Selama beberapa ribu tahun terakhir, Jepang telah mengalami naik dan turun berkali-kali dalam perkembangannya.