

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Multimedia**

Menurut Sampaio (2019) multimedia terdiri dari multi dan media. Kata multi berasal dari bahasa latin yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menghantarkan, menyampaikan dan membawa sebuah pesan atau informasi. Multimedia terdiri dari berbagai aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran.

Surjono (2017) mengatakan multimedia yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang sering disebut dengan multimedia pembelajaran. Menurut Yoanes (2010) multimedia dapat diartikan sebagai komunikasi yang menggunakan kombinasi berbagai media yang berbeda dan mungkin melibatkan komputer didalamnya

Besarnya pengaruh multimedia dalam dunia pendidikan di Indonesia menjadikan multimedia sering digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, seorang pendidik akan merasa terbantu jika dalam proses pembelajaran terdapat multimedia. Selain itu, adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih, efektif, dan menyenangkan.

## 2.2 Media Pembelajaran

Dengan perkembangan media digital di era sekarang, media berperan penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (2012). 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.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa media sesuatu hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa informasi dan pengetahuan agar menambah wawasan juga menambah keterampilan pada siswa.

Menurut Arsyad dalam Sukiman (2012), media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras).
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak).
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (film, slide, video, OHP), atau perorangan (modul, komputer, radio, tape/kaset, video recorder).

Menurut Munir (2013) mengatakan untuk memilih media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan suatu faktor yang sistem instruksional secara keseluruhan meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui. Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi dan pengetahuan) dari suatu sumber yang dapat memicu 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 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2015) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menaikkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi dan memicu kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2015) manfaat penggunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian pembelajaran dapat lebih baku.
2. Pembelajaran lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif baik dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan yang diberikan guru kepada siswa.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek karena kebanyakan media memerlukan waktu yang singkat untuk menghantarkan isi pelajaran.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan apabila antara kata dan gambar yang disajikan dapat mengkomunikasikan setiap elemen pelajaran dengan baik.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan dimanapun, diperlukan terutama jika media dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah kearah yang lebih positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar. Tugas guru untuk memberikan penjelasan yang berulang-ulang dapat dikurangi sehingga guru bisa fokus kepada aspek penting lain dalam pembelajaran.

Dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang cukup signifikan seperti meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengefiensiakan pembelajaran sebab guru tidak perlu banyak

menjelaskan, memberikan pengalaman langsung yang berdampak positif terhadap pemahaman dan meminimalkan keterbatasan-keterbatasan dalam pembelajaran

### **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 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 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) saat memilih media terdapat beberapa faktor, yaitu :

1. Rancangan pengajaran
2. Tujuan yang ingin dicapai
3. Karakteristik mahasiswa
4. Kepraktisan media

### **2.3 Adobe Flash Professional CS6**

*Adobe Flash Professional CS6* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Flash juga mempunyai bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis. Selain digunakan untuk membuat animasi di website, *Adobe Flash Professional CS6* juga bisa digunakan untuk membuat animasi logo, CD interaktif, movie, game, banner, menu interaktif, animasi kartun, dan lain-lain (Darmawan, 2014).

Madcoms (2012) menyatakan bahwa *Adobe Flash Professional CS6* merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai macam fitur yang

membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur yang ada pada Program *Adobe Flash Professional CS6* menjadikan program *Adobe Flash Professional CS6* sebagai media animasi dan presentasi yang mampu mengolah teks atau objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.

Komponen kerja *Adobe Flash Professional CS6* menurut Madcoms (2012) meliputi:

- a. *Toolbox*, adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, Text, 3D Rotation dan lain-lain.
- b. *Timeline*, berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, Frame, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya.
- c. Stage, adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat dan mendesain objek yang akan dianimasikan.
- d. *Panel Properties*, berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat memodifikasi dan memaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.
- e. Efek Filter, adalah bagian panel Properties yang menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek.
- f. *Motion Editor*, berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti: mengatur motion, transformasi, pewarnaan, filter, dan parameter animasi lainnya.

- g. *Motion Presets*, menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan.

## 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 *Java Script*. Dalam versi *Flash 5*, sintaks *ActionScript*, konvensi, dan fitur baru diperkenalkan yang membuatnya mirip dengan *Java Script*, 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 Huruf Hiragana

Menurut Soepardjo (2012) penulisan bahasa Jepang dengan menggunakan *hiragana* sudah dikembangkan sejak zaman *Heian* (794- 1192). Pada zaman

tersebut *hiragana* digunakan untuk penulisan waka dan surat-surat pribadi. Selain itu *hiragana* juga digunakan untuk penulisan *nikki*, *hikayat* (*monogatari*) yang pada umumnya digunakan oleh kaum wanita. Sedangkan pada waktu itu kaum laki-laki banyak menggunakan kanji. Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004) mengatakan bahwa pertama kali huruf *hiragana* digunakan oleh kaum wanita sehingga disebut *onnade*. Menurut ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004) huruf hiragana merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan lurus (*chokusenteki*). Selain karakteristik tersebut, *hiragana* terdiri dari *Seion*, *Dakuon*, dan *yoon*.

#### a. *Seion*

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2004) mengatakan bahwa *seion* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang tidak memakai *dakuten* dan *handakuten* huruf *hiragana Seion* terdiri 46 huruf. Pada **gambar 2.1** merupakan huruf-huruf yang menggambarkan *seion*.

あ <sub>a</sub>	い <sub>i</sub>	う <sub>u</sub>	え <sub>e</sub>	お <sub>o</sub>
か <sub>ka</sub>	き <sub>ki</sub>	く <sub>ku</sub>	け <sub>ke</sub>	こ <sub>ko</sub>
さ <sub>sa</sub>	し <sub>shi</sub>	す <sub>su</sub>	せ <sub>se</sub>	そ <sub>so</sub>
た <sub>ta</sub>	ち <sub>chi</sub>	つ <sub>tsu</sub>	て <sub>te</sub>	と <sub>to</sub>
な <sub>na</sub>	に <sub>ni</sub>	ぬ <sub>nu</sub>	ね <sub>ne</sub>	の <sub>no</sub>
は <sub>ha</sub>	ひ <sub>hi</sub>	ふ <sub>fu</sub>	へ <sub>he</sub>	ほ <sub>ho</sub>
ま <sub>ma</sub>	み <sub>mi</sub>	む <sub>mu</sub>	め <sub>me</sub>	も <sub>mo</sub>
や <sub>ya</sub>		ゆ <sub>yu</sub>		よ <sub>yo</sub>
ら <sub>ra</sub>	り <sub>ri</sub>	る <sub>ru</sub>	れ <sub>re</sub>	ろ <sub>ro</sub>
わ <sub>wa</sub>				を <sub>wo</sub>
				ん <sub>n</sub>

**Gambar 2.1** Huruf *Hiragana Seion*

### b. *Dakuon*

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:76-77) dinyatakan bahwa *dakuon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *dakuten*. Huruf-huruf *hiragana* yang menggambarkan *dakuon* terdapat pada **gambar 2.2** di bawah.

が <sup>ga</sup>	ぎ <sup>gi</sup>	ぐ <sup>gu</sup>	げ <sup>ge</sup>	ご <sup>go</sup>
ざ <sup>za</sup>	じ <sup>ji</sup>	ず <sup>zu</sup>	ぜ <sup>ze</sup>	ぞ <sup>zo</sup>
だ <sup>da</sup>	ぢ <sup>ji</sup>	づ <sup>zu</sup>	で <sup>de</sup>	ど <sup>do</sup>
ば <sup>ba</sup>	び <sup>bi</sup>	ぶ <sup>bu</sup>	べ <sup>be</sup>	ぼ <sup>bo</sup>
ぱ <sup>pa</sup>	ぴ <sup>pi</sup>	ぷ <sup>pu</sup>	ぺ <sup>pe</sup>	ぽ <sup>po</sup>

**Gambar 2.2** Huruf *Hiragana Dakuon*

### c. *Yoon*

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2004) dinyatakan bahwa *yoon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf *hiragana* き、し、ち、に、ひ、み、り、ぎ、じ、ひ atau ひ ditambah huruf-huruf や、ゆ、よ

び <sub>ya</sub> pya	び <sub>ya</sub> bya	じ <sub>ya</sub> ja	ぎ <sub>ya</sub> gya	り <sub>ya</sub> rya	み <sub>ya</sub> mya	ひ <sub>ya</sub> hya	に <sub>ya</sub> nya	ち <sub>ya</sub> cha	し <sub>ya</sub> sha	き <sub>ya</sub> kya
び <sub>yu</sub> pyu	び <sub>yu</sub> byu	じ <sub>yu</sub> ju	ぎ <sub>yu</sub> gyu	り <sub>yu</sub> ryu	み <sub>yu</sub> myu	ひ <sub>yu</sub> hyu	に <sub>yu</sub> nyu	ち <sub>yu</sub> chu	し <sub>yu</sub> shu	き <sub>yu</sub> kyu
び <sub>yo</sub> pyo	び <sub>yo</sub> byo	じ <sub>yo</sub> jo	ぎ <sub>yo</sub> gyo	り <sub>yo</sub> ryo	み <sub>yo</sub> myo	ひ <sub>yo</sub> hyo	に <sub>yo</sub> nyo	ち <sub>yo</sub> cho	し <sub>yo</sub> sho	き <sub>yo</sub> kyo

**Gambar 2.3** Huruf *Yoon*

### 2.5.1 Fungsi Huruf Hiragana

Fungsi *hiragana* sendiri berfungsi untuk menulis partikel penanda yang berhubungan dengan tata bahasa Jepang. Contoh : カレーを食べた。 (*Karē wo tabeta*) Aksara Hiragana [を] (*wo*) pada kalimat tersebut berfungsi sebagai penanda objek.

Sebagai panduan membaca untuk huruf Kanji yang jarang dipakai, cara membacanya yang tidak beraturan, dan diletakan di atas huruf *kanji*, huruf *hiragana* pada hal ini juga disebut 振り仮名 (*furigana*) dan sebagai huruf pertama yang dipelajari oleh anak-anak ataupun pemula, sebelum mereka mempelajari huruf *Kanji*.

### 2.5.2 Kesulitan dalam Mempelajari Huruf Hiragana

Menurut Sutedi (2009) salah satu tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMA adalah mengembangkan pemahaman siswa untuk dapat mengenal huruf-huruf hiragana. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mempelajari huruf Jepang, tidak akan lepas dengan huruf hiragana. Hal ini sependapat dengan Danasasmita (2002) masalah utama yang dihadapi siswa ketika pertama kali belajar bahasa Jepang, diantaranya: perbedaan huruf, perbedaan pengucapan, perbedaan struktur bahasa, perbedaan penggunaan bahasa, gender dan *politenes* bahasa, perbedaan *social-cultural*. Sedangkan kesulitan yang sering dihadapi oleh pembelajar bahasa Jepang pada saat mempelajari hiragana di antaranya:

- a. Kesulitan dalam mengingat bentuk huruf masalah utama yang dihadapi siswa ketika mempelajari bahasa Jepang adalah mengingat huruf yang

bentuknya asing dalam jumlah yang banyak yaitu 46 huruf. Padahal pada kenyataannya, mengingat huruf adalah langkah awal untuk dapat membaca dan menuliskan bahasa Jepang dengan baik dan benar.

- b. Kesulitan dalam membaca atau mengucapkan Masalah ini sering muncul disebabkan oleh siswa yang tidak mampu mengingat huruf *hiragana* dengan baik sehingga berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam membaca dan menulis.
- c. Kesulitan dalam membedakan huruf dan banyak jumlah *hiragana* cukup menyulitkan siswa ketika mengingatnya, ditambah lagi dengan bentuknya yang mirip. Contohnya huruf に dan た, あ dan お, さ dan き, は dan ほ lalu ね, れ dan わ.
- d. Kesulitan dalam menulis huruf dengan urutan yang benar dalam menuliskan huruf *hiragana* ada urutan yang harus selalu diperhatikan oleh setiap pembelajar bahasa Jepang. Urutan dalam penulisan tersebut tidak bisa dilakukan berdasarkan keinginan sendiri. Tetapi, sudah ada ketentuan yang telah ditetapkan.

Dapat disimpulkan bahwa kesulitan dalam mempelajari bahasa asing sebenarnya tidak hanya terjadi pada bahasa Jepang saja, tetapi hampir pada semua bahasa asing umumnya..

## 2.6 Huruf Katakana

Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto & Dahidi (2004) mengatakan bahwa katakana adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti ア、イ、ウ、エ、オ、

dan sebagainya. Katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*), sedangkan hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Bentuk garisan serta coretan inilah yang membedakan ciri katakana dengan hiragana. Huruf *katakana* berjumlah 46 karakter yang melambangkan suku kata. Menurut Kawarazaki dalam Dahidi (2009) Pada Bahasa Jepang seperti dalam bidang fonologi, katakana biasa digunakan untuk penulisan sebuah lambang bunyi serta lambang pengucapan, sering juga dipakai untuk menulis *ingo* (bahasa rahasia) dan *zokugo* (bahasa slang)..

### 2.6.1 Fungsi Huruf Katakana

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004) *Katakana* memiliki beberapa fungsi, seperti berikut:

1. Berfungsi untuk menulis kata serapan atau kata pinjaman yang berasal dari bahasa asing yang disebut dengan 外来語 (*gairaigo*). Contoh : アイスクリーム (*aisukurīmu*), yang diserap dari bahasa Inggris “Ice Cream” yang berarti “es krim”.
2. Berfungsi untuk menuliskan kata-kata atau nama-nama asing, contoh: nama negara, ataupun nama orang, seperti berikut : インドネシア (*Indoneshia*) artinya Indonesi, ジョン = John
3. Berfungsi sebagai penekanan dan penegasan pada sebuah kata.
4. Untuk penulisan “onomatope” sebuah kata atau kalimat yang mencontoh bunyi-bunyi yang digambarkan, seperti suara anjing menggonggong ワンワン (“wanwan”) dan lainnya.

5. Berfungsi untuk penulisan nama produk, merk atau lainnya. Contoh : ホンダ (“Honda”).

### 2.6.2 Kesulitan Mempelajari Katagana

Menurut kurniah (2013) Hal yang paling penting dalam mempelajari bahasa Jepang yaitu mengenal baik huruf *hiragana* dan *katakana*. Saat mempelajari huruf hiragana dan katakana memiliki kesulitan masing-masing. Berikut hal yang sering dihadapi oleh siswa SMA saat mempelajari *katagana* di antaranya:

- a. Jarang menggunakan huruf *katagana* saat belajar bahasa Jepang karna seringnya menggunakan huruf *hiragana* saat pembelajaran.
- b. Peserta didik sering melihat huruf *hiragana* dibandingkan *katagana*
- c. Penggunaan huruf *katagana* hanya digunakan saat serapan bahasa asing serta pengucapan sulit karna berasal dari bahasa asing.
- d. Jumlah huruf *katagana* yang banyak dan huruf *katagana* mirip dengan huruf *kanji* sehingga sulit dihapal siswa.