

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Multimedia

2.1.1. Pengertian Multimedia

Menurut Munir (2015), kata multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin yaitu *nouns* yang memiliki arti banyak. Sedangkan media adalah kata dari bahasa latin yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan. Sejalan dengan itu, Vaughan (2004) mengemukakan bahwa multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.

Multimedia sering digunakan untuk bidang hiburan. Selain dari bidang hiburan, Multimedia juga sekarang sudah mulai digunakan untuk bidang pendidikan. Berdasarkan definisi oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan melalui komputer atau peralatan

elektronik untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

2.1.2. Multimedia Pembelajaran

Pengertian multimedia pembelajaran menurut Sadiman (2008) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Hamalik (dalam Arsyad, 2002) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan misi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima, dimana dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar.

2.1.3. Jenis Jenis Multimedia Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002) adalah sebagai berikut :

A. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi

B. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

C. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

D. Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

E. Media berbasis komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

2.1.4. Video Interaktif

Prastowo (dalam, Wardani 2018) mengemukakan bahwa video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Sedangkan Niswa (2012), mengemukakan bahwa video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan cd interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri.

2.1.5. Kriteria Penilaian Multimedia Pembelajaran

Menurut Surjono (2017), ada beberapa kriteria dalam menilai kualitas multimedia pembelajaran interaktif yaitu:

A. Aspek Isi

Aspek isi atau materi berkaitan dengan kualitas isi atau materi pembelajaran yang disajikan. Aspek isi atau materi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran interaktif perlu untuk dievaluasi oleh ahli materi yang sesuai. Aspek isi atau materi dalam multimedia pembelajaran interaktif perlu memenuhi berbagai standar kualitas, berikut beberapa contoh penjabaran aspek isi:

1. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan keakuratan isi materi yang disajikan.
2. Kebenaran struktur materi, tata bahasa, ejaan, istilah, tanda baca.
3. Kesesuaian tingkat kesulitan multimedia pembelajaran interaktif dengan pengguna dan ketergantungan materi yang disajikan dengan budaya atau etnik.

B. Aspek Instruksional

Aspek insruksional yang seharusnya diuji oleh ahli pembelajaran atau instruksional, namun praktik yang terjadi yaitu dijadikan satu untuk dievaluasi oleh ahli media. Dalam aspek instruksional ini dikaitkan dengan peran multimedia pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk alat bantu pembejaran agar memudahkan siswa dalam mempelajari mareri yang disampaikan. Berikut beberapa contoh penjabaran aspek instruksional:

1. Ketepatan Tema.

2. Metodologi / cara penyajian & interaktivitas.
3. Kapasitas kognitif & strategi pembelajaran.
4. Kontrol pengguna, kualitas pertanyaan dan umpan balik.

C. Aspek Tampilan

Aspek tampilan berhubungan dengan tampilan multimedia pembelajaran interaktif yaitu antarmuka yang dilihat oleh pengguna yang berisikan materi pembelajaran. Ahli yang harus mengevaluasi aspek tampilan adalah ahli media. Berikut beberapa contoh penjabaran aspek tampilan antara lain:

1. Tata letak dan spasi.
2. Penggunaan warna dan kontras latar belakang dengan objek depan.
3. Kualitas teks (ukuran, jenis font, warna).
4. Kualitas gambar, animasi dan audio/video (resolusi, relevansi dengan materi).
5. Fungsi navigasi dan konsistensi navigasi.

Sedangkan Thorn (dalam Novaliendry 2013), mengemukakan enam kriteria suatu media interaktif sebagai berikut :

1. Kemudahan Navigasi

2. Media interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan kemampuan yang kompleks tentang media.

3. Kandungan Kognisi

Dalam media interaktif terdapat pengetahuan yang jelas.

4. Presentasi Informasi

Digunakan untuk menilai isi dan program media interaktif itu sendiri.

5. Integrasi Media

Media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.

6. Artistik dan Estetika

Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.

7. Fungsi Secara Menyeluruh

Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa kriteria dari multimedia pembelajaran adalah multimedia yang memiliki tampilan yang mudah untuk digunakan, menarik, interaktif, dan dapat memperkuat pembelajaran siswa dengan pengetahuan yang jelas dan menyediakan lingkungan belajar yang baik sehingga dapat mengembangkan pemikiran penggunanya.

2.3. Pembelajaran Kosakata

Menurut Wood (2001), penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata. Dalam multimedia pembelajaran dapat

disajikan dalam bentuk permainan, *hyperlink*, *hypertext*, dan animasi. Bentuk permainan dapat memberi stimulasi eksternal dan menampilkan berbagai bentuk grafik. Bentuk *hyperlink* memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh kata-kata baru dalam berbagai konteks melalui akses yang cepat ke teks dan grafik yang diinginkan siswa. Bentuk *hypertext* memungkinkan siswa mengklik kata-kata yang diinginkan untuk mendengar pengucapannya dan meningkatkan pemahaman terhadap kata-kata baru yang dipelajari. Sementara itu, animasi dapat meningkatkan pembelajaran kosakata apabila digabungkan dengan narasi yang informatif dan menarik.

Canning (dalam Ningrum 2012) mengemukakan bahwa mengungkapkan salah satu teknik untuk mengilustrasikan dan mengklarifikasikan suatu arti kata dalam pembelajaran kosa kata dapat menggunakan media gambar sebagai stimulus visual. Hal ini membantu pembelajar dalam memprediksikan informasi.

2.3. Kosakata

2.3.1 Pengertian Kosakata

Suatu bahasa tidak dapat terlepas dari peranan kosakata. Kosakata merujuk pada kekayaan kata suatu bahasa tertentu. Istilah kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi atau ilmu kosakata. Leksikologi atau ilmu kosakata adalah ilmu yang mempelajari seluk beluk kata.

Menurut Nurgiyantoro (2001) kosakata merupakan komponen yang sangat penting bahkan bisa disebut sebagai kunci dalam mempelajari bahasa asing, karena kekayaan kosakata seseorang turut menentukan kualitas keterampilan berbahasa orang tersebut. Sejalan dengan itu, Kridalaksana (2001) mengemukakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembaca atau penulis atas suatu bahasa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah suatu komponen bahasa yang sangat penting dalam mempelajari bahasa asing dan merupakan kekayaan yang dimiliki seorang pembaca atau penulis atas suatu bahasa.

2.3.2 Kosakata Bahasa Jepang (Goi)

Sudjianto dan Dahidi (2009) mengemukakan bahwa kosakata bahasa Jepang atau *goi* (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun dalam ragam tulis. Lalu Asano (dalam Sudjianto dan Dahidi 2009) berpendapat bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah dengan penguasaan *goi* yang memadai.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan guna menunjang

kelancaran berbahasa Jepang dan menjadi faktor penunjang untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan secara lisan maupun tulisan.