

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Media

Rossi dan Breidle (1996) dalam Sanjaya (2013: 163) menyatakan bahwa media adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, televisi, koran dan sebagainya. Menurut Briggs (1979) dalam Indriana (2011: 14) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Indriana (2011: 13) mendefinisikan media adalah saluran komunikasi. Menurut Sadiman, dkk (2014: 7) dalam BN Rohmah (2017), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Menurut Yudasmara & Purnami (2010: 2) dalam Dewi, Murtinugraha, dan Arthur (2018) menyatakan bahwa media berperan penting sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima.

Lestari (2020) menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan yang penting, diantaranya:

1. Media sebagai alat bantu mengajar atau *dependent media*, karena posisi media yang dimaksud adalah sebagai alat bantu (efektivitas).
2. Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh para pembelajar secara mandiri atau *independent media*. *Independent media* dirancang secara teratur sehingga dapat menyalurkan informasi

sistematis atau terarah dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ditentukan.

2.1.1. Media Pembelajaran

Sukoco, Arifin, Sutiman, & Wakid (2014: 2) dalam Dewi, Murtinugraha, dan Arthur (2018) mendefinisikan pembelajaran adalah sebagai proses komunikasi dalam menyampaikan pesan tertentu yang dilakukan sumber pendidik (guru) kepada peserta didik.

Falahudin (2014) dalam Simarmata (2020) menyatakan bahwa proses belajar mengajar yang pada dasarnya adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa sekarang ini adalah media pembelajaran menggunakan komputer, salah satunya adalah multimedia yang berguna untuk membangun suatu kertertarikan dan minat terhadap siswa (Simarmata, Sibarani, dan Silalahi, 2019).

Rusman (2012) dalam Lestari (2020) menyatakan bahwa pada awal sejarah pembelajaran, sebuah media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam penyampaian pelajaran. Berlawanan dengan situasi saat ini, kehadiran media pembelajaran dapat memberikan pengembangan aspek intelektual dan emosional kepada para siswa. Berkembangnya teknologi, komputer dapat

digunakan sebagai alat bantu dalam sebuah proses pembelajaran, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran.

2.1.1.1. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan yakni membantu menyampaikan sebuah materi dan meningkatkan proses belajar mengajar agar lebih baik. Menurut Abi Hamid, dkk (2020) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Dapat membantu proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik menjadi terbantu dalam menyampaikan materi, sedangkan bagi peserta didik, proses menjadi lebih menarik dan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh pendidik.
2. Meningkatkan minat belajar dan adanya motivasi terhadap peserta didik selama proses pembelajaran, keingintahuan yang menjadi tinggi dapat meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, penyampaian materi menjadi lebih konkret.
3. Dapat mengatasi keterbatasan masalah seperti ruang, tenaga, dan waktu. Misalnya, dengan adanya media

pembelajaran online seperti *e-learning*, *mobile learning*, dll, dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Sedangkan manfaat media dalam pembelajaran menurut Nurseto (2012) dalam Simarmata (2020) adalah:

1. Dalam penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Setiap guru memiliki penafsiran berbeda-beda dalam suatu konsep materi pelajaran. Dengan adanya media, penafsiran tersebut dapat dihindari karena setiap siswa yang melihat dan mendengar suatu uraian materi pelajaran melalui media yang sama, mereka akan menerima informasi yang persis, sehingga dengan adanya media dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi kepada siswa di manapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan suatu informasi melalui suara, gambar, gerakan, serta warna, baik alami maupun manipulasi. Dengan adanya media, materi yang disajikan dapat membangkitkan rasa keingintahuan kepada siswa dan merangsang siswa dalam bereaksi secara fisik maupun emosional. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar agar menjadi lebih menarik, lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses belajar menjadi lebih interaktif. Jika media dirancang secara baik, dapat membantu guru dan siswa dalam melakukan komunikasi dari dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Adanya keterbatasan waktu dalam mencapai target kurikulum menjadi suatu keluhan guru selama ini. Guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Dengan media, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal karena guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran tersebut secara berulang-ulang, sebab dengan menggunakan media, siswa menjadi lebih memahami suatu pelajaran dan dapat menghemat waktu serta tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar. Belajar menggunakan media bukan hanya membuat suatu proses pembelajaran lebih efisien, namun juga dapat membantu siswa dalam menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di manapun dan kapanpun. Media pembelajaran dapat dirancang secara sederhana

sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara leluasa.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan adanya sebuah media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut.

Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Guru dapat berbagi peran dengan media, sehingga guru akan lebih banyak memiliki waktu dalam memberikan perhatian kepada aspek edukatif lainnya, seperti membantu siswa yang kesulitan belajar, melakukan pembentukan kepribadian, memberi motivasi belajar kepada siswa, dan lain sebagainya.

2.1.2. Media Interaktif

Menurut Arifin (2012) kualitas menerima informasi pelajaran akan lebih baik apabila adanya pendukung dari media interaktif. Menurut Susilana, Rudi, dkk (2007: 128) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan media yang mengajak peserta didik untuk berinteraksi mengikuti pembelajaran yang tidak hanya memperhatikan sebuah media atau objek saja, seperti berinteraksi

dengan sebuah aplikasi media tertentu, dengan mesin misalnya media pembelajaran, simulator, atau kombinasi video tutorial.

Kelebihan dari media interaktif dapat memberikan informasi dan pengalaman langsung terhadap siswa karena mereka langsung dapat berinteraksi terhadap konsep yang sedang dipelajari.

Lestari (2020) mengemukakan bahwa dalam multimedia interaktif, sebuah interaksi merupakan salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajar aktif (*active learning*) tidak hanya dalam melihat atau mendengar (*see and hear*), tetapi juga dapat melakukan sesuatu berupa memberikan sebuah respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang disediakan oleh komputer.

2.1.3. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Sebuah interaksi dalam pembelajaran selalu diperlukan agar penyampaian materi pelajaran mudah diserap dan dimengerti dapat menghindari kebosanan para pembelajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, dapat membuat bermacam-macam metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran. Menurut Kustiono (2010) dalam Lestari (2020) mengemukakan bahwa media audio visual dalam bentuk multimedia dapat memberikan suatu kontribusi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, yakni dapat membantu mengembangkan daya imajinatif siswa, dapat menyampaikan pesan

dari sebuah peristiwa secara visual, serta mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Menurut kegunaannya, ada 2 jenis multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Multimedia sebagai sarana presentasi pembelajaran. Multimedia dapat dijadikan sebagai alat bantu guru dalam sebuah pembelajaran di kelas. Multimedia dapat dikembangkan dengan bantuan *software* seperti *Microsoft Power Point*, *Preezy*, *Powtoon*, dan sebagainya.
2. Multimedia sebagai sarana pembelajar mandiri. *Software* pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. *Software* yang dapat dijadikan dalam membantu proses pembelajaran semacam *Macromedia Flash*, *Adobe Flash*, *Swishmax*, dan lain sebagainya.

Lawrence J. Najjar (1996: 5 (2), 129-150) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa "*Multimedia is the use of text, graphics, animation, pictures, video, and sound to present information.*" Dari pengertian tersebut, Lawrence J. Najjar menjelaskan multimedia adalah penggunaan teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara untuk menyajikan sebuah informasi. Karena media sekarang ini dapat diintegrasikan menggunakan komputer.

Sedangkan Roblyer & Doering (2010: 170) dalam Susilawati 2017 mengungkapkan bahwa "*multiple media*" or "*a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound,*

motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.”

Dari pengertian tersebut Roblyer & Doering menjelaskan multimedia” atau “kombinasi media. Media dapat berupa grafik dan foto, suara, video gerak, animasi, atau item teks yang digabungkan dalam suatu produk yang tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan informasi dalam berbagai cara.”

Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) dalam Susilawati 2017 “multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”.

Dengan adanya multimedia maka sebuah informasi bisa disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan sekaligus dapat mempermudah pengguna dalam memahami informasi tersebut. Terdapat sebuah penelitian tentang multimedia yang telah dilakukan oleh *Computer Technology Research*, hasilnya adalah seseorang hanya dapat menangkap 20% informasi dari apa yang dia lihat, dan 30% dari apa yang mereka dengar.

2.1.3.1. Elemen Multimedia

Limbong dan Simarmata (2020) memberikan penjelasan dalam lima elemen multimedia, yaitu:

1. Teks

Teks merupakan suatu elemen dasar untuk menyampaikan informasi. Dengan berbagai jenis dan bentuk sebuah tulisan, bisa memberi daya tarik dan penyampaian informasi, serta memberi penekanan untuk suatu materi yang ingin disampaikan.

2. Grafis

Grafis adalah elemen paling penting dalam memberikan penekanan secara visual terhadap suatu presentasi. Dapat membantu menyampaikan sebuah informasi dengan lebih berkesan dan menjadikan suatu kegiatan presentasi atau penyampaian informasi dengan lebih menarik.

3. Audio

Audio dapat membantu dalam menyampaikan suatu informasi dengan lebih efektif. Hal ini bertujuan untuk membantu pengguna dalam meningkatkan daya tarik terhadap suatu tampilan tayangan dan membantu meningkatkan daya tarik isi yang dipresentasikan.

4. Video

Video menyediakan sebuah metode informasi yang menarik dan lebih hidup sesuai

dengan dunia nyata. Video merupakan elemen yang sangat dinamis dan efektif dalam penyampaian suatu informasi.

5. Animasi

Animasi berperan sebagai penarik pada sebuah presentasi dan dapat membantu dalam menjelaskan suatu konsep kompleks dengan mudah yang bisa berbentuk simulasi.

2.2. Kosakata

2.2.1. Pengertian Kosakata

Menurut Ditansya, Rahmawati, dan Setiana (2017) kosakata adalah suatu hal yang penting dan sangat diperlukan untuk mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang.

Menurut Chaer (2007) dalam Ardiyanti, A., Bandu, I., & Usman, M. (2018) ada beberapa pengertian mengenai kosakata, yakni:

1. Semua kata yang ada di dalam suatu Bahasa.
2. Kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau sekelompok orang di suatu lingkungan yang sama.
3. Istilah yang digunakan dalam suatu bidang kegiatan dan ilmu pengetahuan.
4. Sejumlah kata dari suatu bahasa yang disusun secara alfabet, seperti sebuah kamus yang memiliki makna.

Matsuura (2005) dalam Sasadhara (2013) istilah kosakata dalam bahasa Jepang sering disebut dengan *Goi* 「語彙」 yang memiliki arti perbendaharaan kata, kosakata. Sudjianto (2004) dalam Sasadhara (2013) melanjutkan bahwa *Goi* 「語彙」 merupakan salah satu aspek yang wajib diperhatikan dan dikuasai, guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik dalam lisan maupun tulisan. Asano Yuriko (1991) dalam Sasadhara (2013) menyebutkan bahwa *Goi* 「語彙」 merupakan kumpulan kata atau istilah kata lain yang merujuk pada keseluruhan bahasa.

2.2.2. Jenis-jenis Kosakata

Petty, Herold, & Stoll (1968) dalam Syamsi (1998) mengemukakan bahwa ada beberapa penelitian yang telah berusaha dalam pengelompokkan kosakata menjadi kosakata berbicara, menulis, mendengar, dan membaca. Anglin (1993) dalam Syamsi (1998) membuat sebuah kategori menjadi akar kata, kosakata infleksi, kosakata derivasi, kata majemuk, dan idiom. Kesimpulannya adalah penguasaan semua jenis kosakata tersebut akan selalu bertambah dengan seiringnya usia dan tingkat kelas, namun idiom adalah jenis kosakata paling akhir yang diketahui dari semua tipe kosakata tersebut.

2.2.3. Metode Pembelajaran Kosakata

Menurut Klesius & Searls (1991) dalam Syamsi (1998) pengajaran kosakata meliputi pengajaran secara tidak langsung dalam peningkatan kosakata umum dan pengajaran secara langsung terhadap kosakata khusus untuk topik tertentu yang akan dibaca.

1. Metode Langsung

Metode langsung merupakan desain pengajaran yang berfokus pada tujuan dalam mengajarkan kosakata, mempelajari kosakata, dan menyediakan penguraian berulang-ulang untuk kosakata yang penting (Roe, Stoodt, & Burns, 1995) dalam (Syamsi, 1998). Petty, Herold, & Stoll (1968) dalam Syamsi (1998) menyatakan bahwa metode ini berupa pemberian tugas kepada siswa untuk menentukan sebuah definisi kosakata dan kemudian menuliskannya dalam sebuah kalimat dengan kata tersebut.

2. Metode Tidak Langsung

Kleus & Searls (1991) dalam Syamsi (1998) membaca bebas adalah salah satu contoh dari pengajaran kosakata tidak langsung. Sebagai contoh adalah guru menyediakan waktu kepada para murid untuk membaca rekreasi, bertukar pengalaman membaca buku, dan menyediakan berbagai macam jenis buku yang sesuai di ruang kelas.

2.3. Adobe Flash

Menurut Sheeba & Begum (2018) “*Adobe Flash is the multimedia software platform used for creating interactive multimedia applications. It is not only used for animation but also used for aesthetic purposes. The use of Adobe Flash in interactive multimedia applications helps user for the realization of a good media process because it becomes easier for viewers to receive the content in a more interactive way.*” Dari pengertian tersebut, Sheeba & Begum (2018) menjelaskan, Adobe Flash adalah platform perangkat lunak multimedia yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Tidak hanya digunakan untuk animasi tetapi juga digunakan untuk tujuan estetika. Penggunaan Adobe Flash dalam aplikasi multimedia interaktif membantu pengguna untuk merealisasikan proses media yang baik karena menjadi lebih mudah bagi penonton untuk menerima konten dengan cara yang lebih interaktif. Aplikasi utama Adobe Flash ada di situs web di mana ia digunakan untuk menampilkan halaman web interaktif, game online dan untuk memutar video dan konten audio.

Pratomo (2019) mengemukakan bahwa *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan salah satu produk unggulan dari *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vector dan animasi gambar. Hasil file dari *Adobe Flash* adalah .swf.. Selain dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif, *Adobe Flash* juga mampu membuat animasi logo, film, *game*, navigasi situs web, tombol animasi, menu interaktif, *banner*, format isian interaktif, dan lain sebagainya. Dalam *software* ini, terdapat beberapa teknik membuat animasi,

fasilitas *ActionScript*, filter, dan dapat memasukkan sebuah video dengan fasilitas *playback* berupa FLV. Adapun keunggulan *Adobe Flash* adalah mampu diberikan sedikit kode pemrograman.