

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

Multimedia secara etimologi berasal dari kata multi dan kata medium. Multi berarti bermacam-macam atau banyak, sedangkan medium merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai proses penyampaian informasi. Suyanto (2005) dalam *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (20-21) menyebutkan bahwa Dalam industri elektronika, multimedia merupakan gabungan dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia pada umumnya merupakan gabungan dari tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996) atau multimedia adalah kombinasi dari sedikitnya dua input atau media keluaran. Dari sudut pandang data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban et al., 2002) atau multimedia adalah alat yang dapat membuat presentasi dinamis dan interaktif yang dikombinasikan dengan teks. , Grafik, animasi, audio dan video, gambar video (Robin dan Linda, 2001). Berdasarkan penjelasan di atas, Niken & Dany (2010) menggambarkan multimedia pembelajaran sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang proses pembelajarannya terarah dan terkendali.

Multimedia pembelajaran memiliki 3 karakteristik, yaitu:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Tanoshii Bunpou Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Bunpou* Tingkat Dasar bersifat interaktif guna mengakomodasi respon pengguna.

2.2 Media Pembelajaran

Menurut nikench, dkk (1985) dalam Jennah (2009) Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang ditargetkan mempelajari atau mengandung tujuan pembelajaran. *National Education Asociation* (NEA) dalam Susilana (2009) menyatakan bahwa media merupakan tempat komunikasi yang berbentuk cetak atau audio visual, termasuk teknologi *hardware*. Menurut Miftah (2013). Media berarti komponen bahan dan komponen alat dalam suatu system pembelajaran. Yang berarti media memanfaatkan semua komponen system dan sumber belajar secara maksimum untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa definisi di atas disimpulkan secara garis besar bahwa media pembelajaran adalah suatu rangsangan atau stimulus yang digunakan untuk mengantarkan pesan yang mengarah pada pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa dan memperlancar proses pembelajaran.

2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran

Berikut manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam jannah (2009) yang menunjukkan hasil positif dari penggunaan media :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun

7. Sikap positif pembelajar

8. Peran pembelajar dapat berubah kearah yang lebih positif.

2.2.2 Jenis Jenis Media Pembelajaran

Berikut adalah Jenis pembelajaran menurut Leshin (1992) :

1. Media berbasis manusia

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

2. Media berbasis cetak

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

3. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang 13 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.

4. 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.

5. Media berbasis komputer

Komputer memilih 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.

2.2.3 Media Interaktif

Menurut Kurniawati (2018) Pengertian multimedia tergantung dari cakupan aplikasi dan perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia tidak hanya memiliki arti antara teks dan grafik sederhana, tetapi juga memiliki suara, animasi, video dan interaksi. Menurut Suyanto (2003) dalam Kurniawati (2018) Multimedia adalah komputer yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi, berinteraksi, membuat, dan berkomunikasi melalui gabungan penggunaan tautan dan alat. Komputer digunakan untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (video dan animasi).

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media

Menurut kriteria pemilihan media yang dikutip Musfiqon dalam Fauziyah (2014), ada beberapa prinsip: efisien, relevan dan produktif. Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, pendidik harus melakukan segala persiapan terlebih dahulu, terutama media. Media semacam ini sangat penting dan berperan sangat baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui media, siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran yang sulit untuk dinalar. Ketika pendidik membuat media, mereka harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar dapat melakukan pembelajaran yang efektif. Jika guru salah memilih media akan berakibat fatal bagi siswa, alih-alih memahami materi, siswa akan semakin bingung. Setyosari (2017) Agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria pemilihan media, yaitu:

a. Kesesuaian

Saat memilih media, harus disesuaikan dengan bahannya. Seperti halnya pendidik ingin siswanya menyalakan komputer, pendidik harus

menyiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah menyalakan komputer.

b. Tingkat Kesulitan

Media yang disediakan sekolah hanya buku dan papan tulis. Gambar-gambar dalam buku biasanya tidak jelas, dan kalimatnya terlalu panjang untuk dipahami siswa. Khusus dalam pembelajaran TIK, biasanya ada gambar di buku TIK, dan langkah-langkah menyalakan komputer dilingkari, tetapi gambar dan teksnya tidak jelas, dan sulit dipahami oleh siswa. Jadi guru harus menggunakan medianya sendiri untuk menjelaskan.

c. Biaya

Biaya merupakan masalah utama ketika memilih media. Jangan memilih media yang mahal tetapi tidak berguna bagi siswa, pilihlah media yang relatif murah tetapi memiliki banyak manfaat bagi siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami suatu topik.

d. Ketersediaan

Biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan komputer tetapi sekolahnya tidak memiliki komputer, maka guru harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di papan tulis.

e. Kualitas Teknis

Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahamkan siswa dalam belajar.

2.3 Adobe Flash Profesional CS6

Menurut Pranowo (2011) *Adobe Flash* merupakan software yang dapat melakukan hal-hal yang berhubungan dengan multimedia. Kinerja Flash juga dapat digabungkan dengan program lain. Flash dapat digunakan untuk membuat animasi kartun, animasi interaktif, efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan sebagainya. *Adobe Flash Profesional CS6* menyediakan beberapa pembaruan, pembaruan ini memberikan lebih banyak fitur untuk digunakan. Fitur seperti efek atau transformasi 3D dapat digunakan untuk membuat efek animasi 3D yang menarik. *Adobe Flash Profesional CS6* merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya (CS5). *Adobe Flash* menyediakan bahasa scripting untuk menghasilkan aplikasi sederhana hingga rumit. Bahasa scripting di Flash disebut ActionScript. Actionscript memudahkan untuk membuat dan mengontrol aplikasi dan animasi yang membutuhkan banyak frame.

Menurut Deni Darmawan (2014) *Adobe Flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector maupun bitmap dan multimedia interaktif.

Berikut adalah Komponen kerja *Adobe Flash CS6*

- **Toolbox** : merupakan panel yang berisi tombol-tombol yang dapat digunakan untuk membuat desain animasi mulai dari tombol seleksi, pulpen, pensil, teks, rotasi 3D, dan lain-lain.
- **Timeline** : digunakan untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, jumlah frame, penempatan script dan kebutuhan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada lapisan di timeline.
- **Stage** : adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat di lembar kerja dapat berupa objek vektor, klip video, teks, tombol, dan lain-lain.

- **Panel Properties** : Digunakan untuk menampilkan parameter tombol yang dipilih, sehingga dapat memodifikasi dan memaksimalkan fungsi tombol. Panel properti menampilkan parameter sesuai dengan tombol yang dipilih.
- **Efek Filter** : adalah bagian dari panel properties yang menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek. Filter hanya dapat diaplikasikan pada objek, *text*, *movie clip* dan *Button*.
- **Motion Editor** : berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti mengatur *motion*, transformasi, pewarnaan, *filter* dan parameter animasi lainnya.
- **Motion Presets** : Panel motion presets menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan. Ada berbagai pilihan animasi dalam *panel motion* presets, seperti *spring-3D*, *smoke*, *fly-out-top*, dan lain-lain.

2.4 Tata Bahasa Jepang

Setiap bahasa di dunia pasti memiliki tata bahasanya sendiri. Seperti halnya tata bahasa Inggris atau *grammar*, begitu juga dengan tata bahasa Jepang atau *Bunpou*. Di dalam *Bunpou* terdapat banyak pengaturan pola kalimat. Karena banyaknya pola kalimat dalam bahasa Jepang, terkadang pembelajar sering mengalami kesulitan untuk menemukan arti yang sesuai saat menerjemahkan ke bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa khususnya bahasa Jepang merupakan masalah yang kompleks, khususnya di bidang tata bahasa. Secara umum gramatika atau tata bahasa memiliki fungsi sebagai pengetahuan yang mendasari kemampuan dalam menghasilkan dan memahami kalimat dalam suatu bahasa. Oleh karena itu, pengajaran tata bahasa masih mendapat perhatian lebih dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Zulfahriani (2017).

2.4.1 Pentingnya Pembelajaran Pola kalimat

Sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia, bahasa memegang peranan penting. Ketika kita mengkomunikasikan ide, pikiran, keinginan, dan

keinginan kepada seseorang dalam bentuk lisan dan tulisan, orang tersebut dapat memahami apa yang kita maksud, hanya karena ia memahami makna yang diungkapkan melalui bahasa (Sutedi, 2003: 2). Saat kita belajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang. Pola kalimat sangat penting bagi pembelajar bahasa Jepang, karena setiap penempatan kata kerja bantu (助詞) atau perubahan bentuk kata kerja (動詞) akan berubah artinya ketika kita menerjemahkan.

Jika kita sudah menguasai banyak pola kalimat bahasa Jepang, maka tidak akan sulit untuk berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Karena kosakata dan pola kalimat memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa.

2.4.2 Prinsip Pembelajaran Tata Bahasa

Mitchel (2000), seperti yang disitir oleh Sandra Fotos (2001), dalam Madya (2013: 150), menyajikan seperangkat prinsip umum pembelajaran tata bahasa sebagai berikut:

- a) Pengajaran tatabahasa hendaknya direncanakan dan sistematis, yang dirumuskan berdasarkan visi strategis tentang hasil akhir yang diinginkan;
- b) Pengajaran bahasa hendaknya “diperkirakan secara kasar” agar memberikan sederet kesempatan kepada siswa yang berbeda sedikit tahap pembelajarannya untuk menilai peningkatan pemahaman mereka tentang tatabahasa;
- c) Pengajaran tatabahasa dapat mencakup penerimaan alih-kode kelas dan penggunaan bahasa ibu siswa, paling tidak bagi pemula;
- d) Pengajaran bahasa hendaknya “sedikit dan sering”, dengan banyak perbaikan dan pengulangan bahan yang sulit;
- e) Kegiatan tatabahasa yang memecahkan masalah dan berbasis teks dapat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan aktif terartikulasi siswa tentang tatabahas;

- f) Umpan balik korektif aktif dan elisitasi akan meningkatkan kendali aktif siswa terhadap tatabahasa;
- g) Pengajaran tatabahasa perlu didukung dan dilekatkan pada kegiatan berorientasi makna untuk tujuan praktik dan penggunaan bahasa.