

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Multimedia

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran. Multimedia merupakan salah satu solusi untuk mempermudah akademisi untuk melakukan belajar dan mengajar. Menurut penelitian Farida & Rahayu (2017), terjadinya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar dengan menggunakan multimedia ketimbang menggunakan buku teks. Multimedia adalah presentasi interaktif dan dinamis yang mengkombinasikan audio, video, animasi, teks dan grafik yang tercipta oleh alat (Robin dan Linda 2011).

Multimedia terdiri dari program komputer yang mencakup “teks bersama dengan setidaknya satu dari yang berikut: audio atau suara canggih, musik, video, foto, grafik 3D, animasi, atau grafik resolusi tinggi” (Maddux, Johnson, & Willis, 2001). Proses belajar siswa dapat mengalami peningkatan dengan adanya media belajar karena penyajian pesan atau informasi materi lebih jelas (Azhar 2002).

1.2 Media Pembelajaran

Menurut Mahnun (2012), media berasal dari bahasa Latin yaitu “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Lautfer (1999) mengatakan bahwa

media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dari pernyataan tersebut, artinya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sanaky (2009) menyatakan manfaat media pembelajaran yaitu membuat proses pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Kemudian media pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan menguasai pembelajaran. Media pembelajaran juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan siswa menjadi tidak cepat bosan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2.2.1 Prinsip Media Pembelajaran

Dalam merancang materi pembelajaran multimedia, Mayer (2002) mengemukakan tujuh prinsip multimedia yaitu sebagai berikut.

- 1 *Generative Learning*, yaitu daripada hanya menggunakan teks, menggunakan teks dan gambar dapat membuat peserta didik belajar dengan lebih baik.
- 2 *Spatial Contiguity*, yaitu dengan adanya gambar dan teks yang sesuai disajikan dekat satu sama lain, peserta didik dapat belajar dengan baik.
- 3 *Temporal Contiguity*, yaitu Ketika animasi disajikan bersamaan dengan narasi yang sesuai, peserta didik akan belajar dengan lebih baik.

- 4 *Coherence*, yaitu media pembelajaran yang baik tidak menggunakan teks, gambar, audio, animasi, dan video yang berlebihan dan sesuai dengan kebutuhan.
- 5 *Modality*, daripada menggunakan teks dan animasi, penggunaan teks disertai narasi akan membuat peserta didik belajar dengan lebih baik.
- 6 *Redundancy*, daripada menggunakan teks, narasi dan animasi di layar, animasi disertai narasi cukup untuk membuat peserta didik belajar dengan lebih baik.
- 7 *Personalization*, yaitu daripada teks disampaikan menggunakan gaya bahasa formal, lebih baik menggunakan gaya bahasa yang komunikatif agar peserta didik dapat belajar dengan lebih baik.

Namun, menurut salah satu penelitian terdahulu oleh Ayub, Thalib, dkk (2018), prinsip *redundancy* dan *personalization* tidak berlaku untuk pembelajaran multimedia bahasa Jepang. Karena ini adalah studi bahasa asing, pelajar bahasa Jepang dapat meningkatkan pemahaman mereka dengan membaca informasi yang diberikan dalam bentuk teks. Hal ini melanggar prinsip *redundancy*. Gaya bahasa formal pada bahasa Jepang tidak memperumit teks dan mudah dipahami oleh pelajar bahasa Jepang dasar, sehingga prinsip *personalization* tidak digunakan dalam bahasa Jepang selama memberikan petunjuk yang jelas dan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik.

1.3 Animasi Dua Dimensi

Fernandez (2002) mengatakan bahwa animasi merupakan suatu proses perekaman dan memainkan kembali serangkaian gambar yang statis untuk menciptakan sebuah ilusi seolah-olah gambar itu bergerak. Animasi dapat diartikan sebagai sebuah teknik yang membuat suatu obyek diam menjadi bergerak dan terkesan hidup.

Animasi dibagi menjadi animasi 2 dimensi (2D), *stop motion*, dan animasi 3 dimensi (3D) (Aditya, 2009). Menurut Purnomo dan Andreas (2013: 11), animasi 2 dimensi adalah jenis animasi yang memiliki sifat *flat* secara visual.

Tahap pembuatan animasi 2D terdiri dari: (1) tahap pra produksi, di mana penyusunan ide, cerita, dan *storyboard* dilakukan untuk membuat sebuah konsep; (2) tahap produksi, yaitu pengembangan dari konsep dan pembuatan animasi dilakukan; (3) tahap pasca produksi, yaitu proses *finishing* hasil produk dan mengevaluasi hasilnya.

1.4 Pembelajaran Tata Bahasa (*Bunpou*)

Setiap bahasa di dunia memiliki tata bahasa, seperti halnya bahasa Inggris dengan tata bahasanya, begitu juga pada *bunpou* dalam bahasa Jepang. *Bunpou* berarti tata bahasa dalam bahasa Indonesia. Jumlah pola kalimat pada bahasa Jepang diperkirakan ada ratusan.

Ada banyak pola kalimat dalam bahasa Jepang, dari yang mudah dipahami hingga yang sulit. Seiring berjalannya waktu, bahasa Jepang memiliki beberapa kosakata dan pola kalimat yang jarang digunakan seperti bahasa samurai, dan bahasa Jepang memiliki pola baru yang diciptakan oleh anak muda Jepang. Meski bahasa Jepang mengadaptasi pola-pola baru yang muncul tetapi tentu saja pola kalimat dalam bahasa Jepang yang umum tetap yang sering dipergunakan.

Menurut Sutedi dalam Wahidati (2019) secara tata bahasa dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia memiliki perbedaan yang jauh. Dalam bahasa Jepang terdapat banyak partikel dengan bermacam fungsi dan struktur kalimat bahasa Jepang menempatkan predikat pada akhir kalimat (S-O-P).

Menurut Sutedi (2009) kendala dalam memahami pola kalimat yang muncul ketika mempelajari bahasa Jepang diantaranya adalah adanya partikel yang tidak dapat dipadankan ke dalam bahasa Indonesia, serta banyaknya partikel yang fungsinya berbeda tetapi dalam bahasa Indonesia menjadi sama (bersinonim). Selain itu, kesulitan mengingat banyaknya pola kalimat dalam bahasa Jepang. Beberapa pola kalimat terkadang sulit jika hanya dipelajari melalui buku, harus ada orang yang lebih tahu dan menjelaskan setiap maknanya.