

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Arsyad (2009) media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas. Lebih jelasnya dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah media sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan dapat merangsang pikiran pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Susilana dan Riyana (2009) dalam bukunya mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah wadah dari pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan materi atau isi yang mampu merangsang pikiran pembelajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan dari pembelajaran tercapai.

2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis, menurut Heinich, dkk (2009) terdapat 6 jenis dasar dalam media pembelajaran yaitu :

a. Teks

Dasar dalam menyampaikan informasi yang memiliki berbagai jenis dan bentuk tulisan untuk memberi daya tarik dalam penyampaian informasi atau materi.

b. Media Audio

Menyampaikan informasi dengan lebih berkesan. Menambah daya tarik terhadap suatu informasi. Jenis-jenis audio termasuk suara latar, music, atau suara rekaman lainnya.

c. Media Visual

Media yang mampu memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti foto, gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

d. Media Proyeksi Gerak

Seperti media visual tetapi dapat bergerak, seperti film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

e. Benda-benda Tiruan atau Miniatur

Media seperti benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh para siswa. Media ini dibuat untuk menutupi keterbatasan baik objek maupun situasi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan lancar.

f. Manusia

Media ini meliputi pengajar, pakar/ahli dibidang tertentu

Menurut Sadiman (2008) media pembelajaran terdiri dari :

- a. media grafis atau media visual seperti gambar/foto, grafik, kartun, poster, sketsa, diagram, bagan/*chart*.
- b. Media audio yang berkaitan dengan pendengaran seperti radio, alat perekam piata magnetik, piringan laboratorium bahasa.
- c. Media proyeksi diam seperti film bingkai, film rangkai, media transparan, film, televisi, video.

2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi menurut Sadiman (2008) fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra, seperti objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dsb. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat *film*, video, foto, atau *film* bingkai.
- c. Meningkatkan minat belajar, memungkinkan pembelajar belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif pembelajar.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat memberi pengalaman dan persepsi pembelajar terhadap isi pelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010) fungsi media pembelajaran adalah

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar karena menarik perhatian pembelajar
- b. Materi atau isi bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan tujuan pengajaran
- c. Metode pengajaran menjadi beragam, tidak semata hanya komunikasi verbal melalui kata-kata
- d. Pembelajar menjadi lebih banyak melakukan aktivitas dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga bisa mengamati, mendemonstrasikan dan melakukan langsung.

2.4 Multimedia Sebagai Media Pembelajaran

Multimedia adalah gabungan dari dua atau lebih media yang terdiri teks, gambar, grafis, *audio*, foto, video dan animasi secara terintegrasi. Robin dan Linda (2001) multimedia adalah alat yang mampu menciptakan presentasi yang interaktif dan dinamis yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu Multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya : tv dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya, sehingga pengguna dapat

memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif : multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar, sehingga siswa dapat mendapat isi atau materi yang disampaikan. Jika konsep multimedia dan pembelajaran digabungkan, maka multimedia pembelajaran berarti media atau aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga terjadi proses belajar yang terkendali

2.5 Adobe Flash

Adobe Flash merupakan program yang didesain dan digunakan untuk membuat animasi. Program ini dapat digunakan untuk membuat presentasi, animasi 2 dimensi, tampilan interaktif dan juga untuk mendukung pembuatan desain sebuah web.

Sebelum 2005, Flash merupakan bagian dari Macromedia yang versi terakhirnya adalah Macromedia Flash 8. Pada tahun 2005 Adobe mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya termasuk flash, sehingga Flash tidak lagi menjadi bagian Macromedia dan berubah nama menjadi *Adobe Flash*.

Menurut Andi (2013) *Adobe Flash* merupakan program yang digunakan untuk membuat sebuah objek bergerak atau animasi. program ini dapat digunakan untuk

beberapa keperluan seperti pembuatan presentasi, animasi kartun, dan tampilan interaktif, serta digunakan sebagai program pendukung pembuatan desain web.

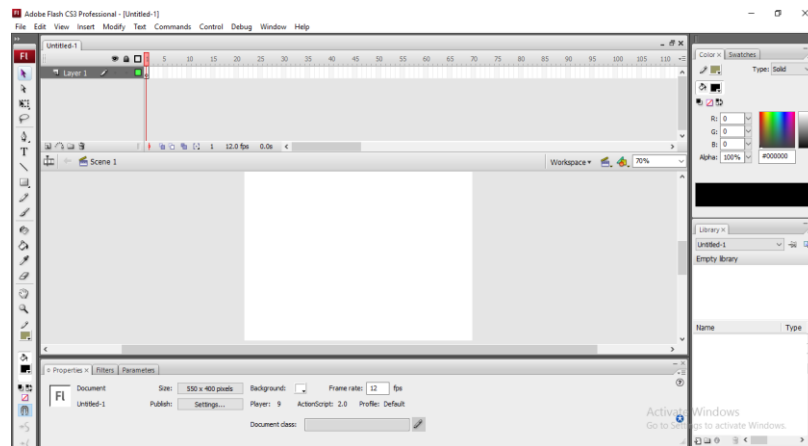
2.5.1 Adobe Flash CS3

Adobe Flash yang digunakan dalam pembuatan media *Yoku Aisatsu* adalah *Adobe Flash CS3* yang merupakan salah satu versi dari *Adobe Flash*.



Gambar 2.1
Tampilan awal Adobe Flash CS3

Layer Flash terbagi menjadi 7 area utama, yaitu *menu bar*, *toolbar*, *Timeline*, *Stage*, *Panel*, *Panel Properties*, *layer*.



Gambar 2.2
Area kerja *adobe Flash CS3*

1. *Menu bar*

Menu bar berisi kumpulan menu-menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Adobe Flash CS3*

2. *Tool bar*

Tool bar berisi berbagai macam *tool*, terbagi menjadi 4 macam yaitu *Tools*; digunakan untuk membuat dan mengedit gambar, *View*; digunakan untuk mengatur tampilan lembar kerja, *Color*; digunakan untuk memberi warna, *Option*; alat bantu untuk mengedit gambar.

3. *Timeline*

Komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari *layer* dan *frame*.

4. *Stage*

Stage merupakan area kerja yang digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi.

5. *Panel*

Berisikan komponen-komponen yang digunakan untuk mempermudah dalam membuat dan mengedit animasi.

6. *Panel Properties*

Panel Properties merupakan tempat menampilkan informasi dari objek yang kita pilih. *Panel Properties* akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti objek mana yang kita pilih.

7. *Layer*

Layer berisikan lembar kerja yang kita gunakan dalam pembuatan suatu animasi. *Layer* terdiri dari *frame-frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi.

2.6 *CorelDraw 2017*

Corel Draw adalah *software* atau aplikasi buatan *Corel*, sebuah perusahaan perusahaan *software* yang digunakan untuk membuat atau melakukan editor grafik vektor. Menurut Alimudin dan Sasono (2015) *Corel Draw* merupakan salah satu alat untuk mendesain grafis dengan menggunakan komputer, keunggulan dari *corel draw* ini berbasis vektor, sehingga menghasilkan desain gambar yang lebih detail sesuai dengan keinginan desainer. *Corel Draw 2017* ini berbeda dengan versi-versi sebelumnya. *Corel Draw 2017* ini lebih kuat dan lebih mudah digunakan. Kelebihan-kelebihan lain dari *Corel Draw 2017* dari versi-versi sebelumnya adalah

1. Dapat merancang logo, iklan, situs web dan lainnya.
2. Dukungan lebih maksimal untuk grafik vektor.

3. Penyesuaian kualitas gambar dan warna
4. Tata letak yang intuitif dengan banyak pilihan canggung
5. Gaya dan harmoni warna yang berbeda
6. Masalah *print view* pada pada versi sebelumnya sudah teratasi karena komabilitasnya dengan windows 10.

2.7 Aisatsu

Aisatsu merupakan hal yang sangat penting dalam masyarakat Jepang, karena seseorang dinilai memiliki sopan santun dan beretika dilihat dari bagaimana mereka mengucapkan salam pada orang yang ditemuinya. *Aisatsu* ini wajib dilakukan karena masyarakat Jepang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam hal menghormati orang lain.

Menurut Ina, Mael dan Nurhadi (2018) *Aisatsu* adalah ungkapan kepada seseorang yang diucapkan dengan ekspresi ramah, penuh kasih sayang dan hormat pada kehidupan sehari-hari. *Aisatsu* merupakan hubungan timbal balik, dimana setiap *aisatsu* yang diucapkan menuntut untuk direspon oleh lawan bicara. *Aisatsu* juga digunakan sebagai pembuka sebuah percakapan atau sebagai penutup sebuah topik yang akan dibicarakan.

Menurut Youichi (1999) *aisatsu* atau salam adalah kata yang diucapkan pada saat bertemu atau berpisah dengan seseorang, misalnya ucapan terima kasih atau ucapan selamat, dan lain-lain.

Menurut Kuraesin (2012) *aisatsu* adalah media untuk menjaga hubungan baik antar sesama manusia. Melalui *aisatsu* ini komunikasi antar sesama akan terbina, sehingga hubungan sosial akan terjalin dengan baik.

Aisatsu dikelompokkan menjadi 6 kelompok besar yang terdiri dari 30 *aisatsu* yang sering digunakan oleh masyarakat Jepang, di antaranya adalah :

1. Ucapan salam

Ohayougozaimau (selamat pagi), *Konnichiwa* (selamat siang), *Konbanwa* (selamat malam), *Oyasuminasai* (selamat tidur), *Sayounara* (selamat tinggal), *Dewa mata/ Ja mata* (sampai bertemu), *Mata ashita* (sampai jumpa besok), *Mata raishuu* (sampai jumpa minggu depan), *Mata aimashou* (ayo berjumpa lagi), *Ohisashiburi* (lama tak jumpa), *Ogenkidesuka* (apa kabar)

2. *Aisatsu* meminta maaf

Gomennasai (maaf), *Sumimasen* (maaf/permisi), *Shitsureishimasu* (permisi)

3. *Aisatsu* berterima kasih

Arigatougozaimasu (terima kasih), *Doumo arigatougozaimasu* (terima kasih banyak), *Douitashimashite* (sama-sama)

4. *Aisatsu* memberi selamat

Omedetougozaimasu (selamat), *Otanjoubi omedetougozaimasu* (selamat ulang tahun), *Akemashite omedetougozaimasu* (selamat tahun baru)

5. *Aisatsu* saat berkenalan

Hajimemashite (perkenalkan), *Douzo yoroshiku onegaishimasu* (senang bertemu dengan anda), *Kore kara osewaninarimasu* (mulai sekarang mohon bantuannya)

6. *Aisatsu* lainnya

Itadakimasu (selamat makan), *Gochisousamadeshita* (terima kasih makanannya), *Ittekimasu* (saya berangkat), *Itterasshai* (hati-hati), *Tadaima* (saya pulang), *Okaerinasai* (selamat datang kembali), *Odaijini* (lekas sembuh)

2.8 Buku *Nihongo Kirakira*

Buku *Nihongo Kirakira* merupakan buku pelajaran bahasa Jepang yang diterbitkan oleh penerbit Erlangga yang bekerja sama dengan *Japan Foundation*. Buku ini disusun untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran bahasa Jepang di SMA/ sederajat sesuai kurikulum 2013 revisi 2016. Ada 3 seri yaitu seri 1, seri 2, dan seri 3 yang secara keseluruhan terdiri dari 32 bab. Seri 1 diperuntukan untuk siswa kelas X SMA/ sederajat yang berisi bab 1 sampai dengan bab 12. Seri 2 diperuntukan untuk siswa kelas XI SMA/ sederajat yang berisi bab 13 sampai dengan bab 24. Seri 3 diperuntukan untuk siswa kelas XII SMA/ sederajat yang berisi bab 25 sampai dengan bab 32. Adapun materi *aisatsu* dalam buku ini terdapat pada bab 2 sub-bab 4. Materi buku *Nihongo kirakira* tidak hanya tertulis di dalam buku, tetapi juga disampaikan dalam bentuk *audio*.