BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Dalam ilmu komunikasi, media bisa diartikan sebagai saluran, sarana penghubung, dan ala-alat komunikasi. Kalimat media sebenarnya berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2002:3).

Menurut Asociation of Education Comunication Technology (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

Sedangkan menurut Sadiman (2012:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat dikatakan bahwa media merupakan salah satu alat penunjang untuk menyampaikan sebuah informasi atau pengetahuan.

2.1.2 Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apapun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran.

Menurut Briggs dalam Haryanto (2012) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.

Anderson (1976) mengelompokkan jenis media pembelajaran menjadi 10 golongan sebagai berikut:

a) Audio : kaset audio, siaran radio, CD, telepon
b) Cetak : buku pelajaran, modul, gambar
c) Audio-cetak : kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
d) Proyeksi visual diam : overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
e) Proyeksi audio : film bingkai bersuara
f) Visual gerak : film bisu
g) Objek fisik : benda nyata, model
h) Manusia dan lingkungan : guru, pustakawan

i) Komputer : CAI (pembelajaran berbantuan Komputer), CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Media *Gakuchi* 3 masuk ke dalam kelompok komputer, karena media pembelajaran ini berbasis komputer atau dibuat dengan salah satu program komputer.

Syarat-syarat media pembelajaran yang baik menurut Simamora (2009:65) adalah:

1. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik.
2. Menstimulus peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan stimulus belajar baru.
3. Menstimulus peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik dengan benar.

Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap isi materi yang dipelajari, serta dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran di kelas.

2.2 Multimedia

2.2.1 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan sistem pengajaran dengan menggunakan teknologi yang saling berhubungan dengan pemakainya.

Menurut Turban dalam Musa (2014) multimedia adalah kombinasi dari dua atau lebih media input dan output dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio (suara/musik), animasi, video, grafik, teks dan gambar.

Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses-proses selanjutnya. Pengguna akan mendapatkan informasi atau umpan balik sesuai dengan aksi atau navigasi yang dipilih, informasi tersebut menggunakan berbagai bentuk format data seperti teks, gambar, audio, video, simulasi dan lain-lain.

Sutopo dalam Mugiyono (2014:20) mengemukakan bahwa sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu:

1. Mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas.
2. Memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar.
3. Memberi informasi multidimensi dalam organisasi.
4. Mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto/gambar.
5. Memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual.

2.2.2 Model Multimedia

Heinich dkk (1986) dalam Munir (2010) mengemukakan lima bentuk interaksi pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam merancang suatu multimedia interaktif. Bentuk-bentuk interaksi tersebut antara lain berupa:

a. Tutorial

Model tutorial adalah program yang didesain untuk berperan sebagai tutor bagi siswa. Artinya bahwa model ini disajikan dalam format dialog dengan siswa. Model tutorial berisi konsep, penjelasan, rumus-rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi, istilah dan latihan. Tujuan utama program tutorial adalah menyediakan dukungan terhadap pembelajaran dengan buku teks atau ceramah.

b. Praktik dan Latihan (*Drill and Practise*)

Drill and practice pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji kemampuan penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan (Erik, 2009: 18). Model ini digunakan untuk melatih siswa menggunakan konsep, aturan atau prosedur yang telah diajarkan sebelumnya.

c. Simulasi

Model simulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang

sebenarnya (Erik, 2009: 21). Tujuan dari pembelajaran melalui model simulasi berorientasi pada upaya dalam memberikan pengalaman nyata kepada siswa melalui peniruan suasana.

d. Penemuan (*Discovery*)

Dalam program yang berbentuk penemuan, siswa dapat mencari informasi dan membuat kesimpulan dari sejumlah informasi yang telah dipelajarinya. Dari proses belajar yang dilakukannya siswa dapat menemukan konsep dan pengetahuan baru yang belum pernah dipelajari sebelumnya.

e. Permainan

Model ini didesain untuk membangkitkan kegembiraan pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya lebih lama konsep, pengetahuan ataupun keterampilan yang diharapkan dapat mereka peroleh dari permainan tersebut. Tujuan dari model permainan adalah untuk menyediakan suasana yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa.

Media *Gakuchi* 3 termasuk kedalam model *drill and practice*, karena konsep pembelajaran dalam media ini disesuaikan dengan aturan kurikulum di SMA/sederajat atau sesuai dengan buku sakura jilid 1.

2.2.3 Karakteristik Multimedia dalam Proses Pembelajaran

Berikut karakteristik multimedia pembelajaran:

1. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna.

2. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa.
3. Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

2.3 Adobe Flash

Adobe flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, pembuatan web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa file *movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu, *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

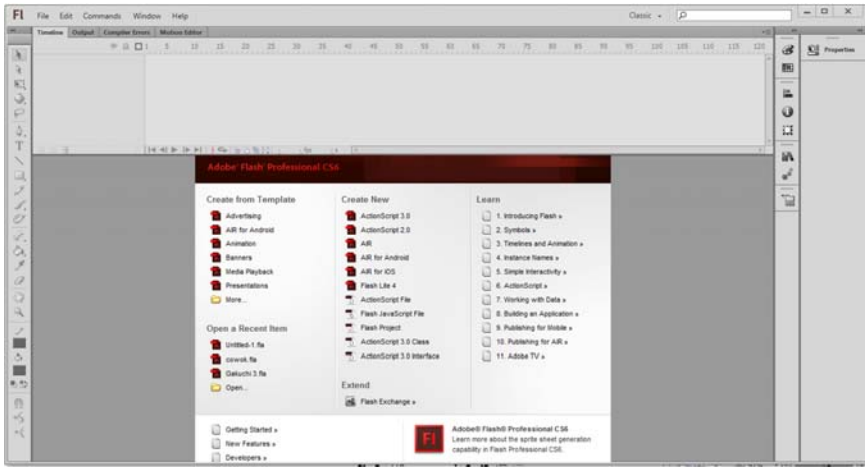
Flash adalah program grafis yang diproduksi pertama kali oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah vendor *software* yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia flash* 8. Sekarang *Flash*

telah berpindah vendor ke *Adobe*. Semua tools pada dasarnya sama, hanya yang membedakan disini adalah adanya jenis *Actionsript* 3.0. *Actionscript* ini merupakan versi terbaru dari penulisan *actionscript* di *flash*. Namun, *actionscript* 2.0 masih berlaku di *Adobe Flash*. *ActionScript* adalah bahasa pemrograman yang di pakai oleh software Flash untuk mengendalikan object-object ataupun movie yang terdapat dalam Flash.

Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan *Database.* Serta *file output*-nya kecil.

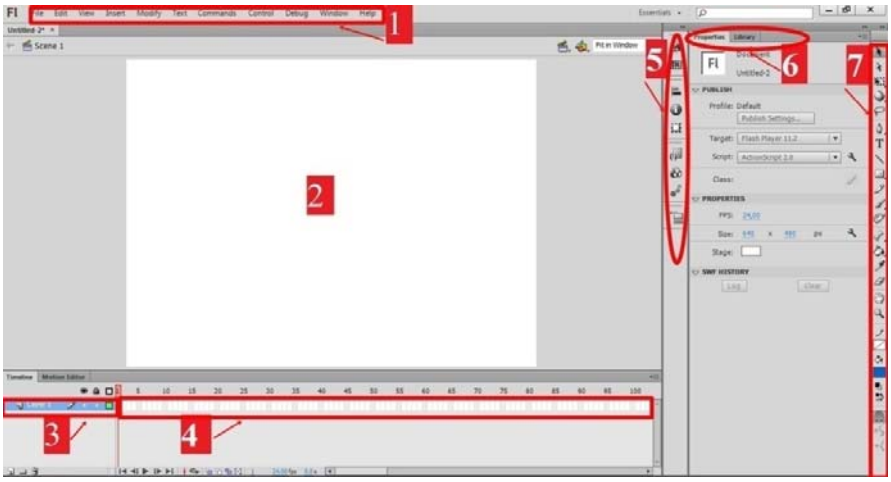
2.3.1 Adobe Flash CS6

Adobe Flash Creative Suite 6 atau lebih dikenal dengan *Adobe Flash CS*6 adalah salah satu versi *Adobe Flash* yang di luncurkan *Adobe System*.



Gambar 2.1
Tampilan *start page Adobe Flash CS*6

2.3.2 Area Kerja *Adobe Flash CS*6



Gambar 2.2
Area Kerja Adobe Flash CS6

1. **Menubar** berisi kumpulan perintah, fungsi, dan lain sebagainya yang terdapat dalam masing-masing menu.
2. **Stage** digunakan untuk merancang objek dan melihat jalannya animasi.
3. **Layer** digunakan untuk memisahkan perancangan objek kedalam lapisan-lapisan stage yang berbeda agar pengerjaan satu objek dan animasi tidak mengganggu objek lainnya.
4. **Timeline** digunakan untuk mengatur jalannya animasi dalam kotak-kotak frame. Angka yang tertera pada timeline merupakan jumlah frame, bukan merupakan satuan waktu. Durasi dari animasi dalam timeline tergantung jumlah frame rate yang diatur sebelumnya.

5. **Panel** digunakan untuk mengatur dan modifikasi objek. Secara standar, panel yang ditampilkan yaitu panel pewarnaan, perataan, transformasi objek, dan lain sebagainya.
6. **Panel Properties** digunakan untuk mengatur property dari objek yang dipilih.
7. **Toolbox**, digunakan untuk membuat dan modifikasi objek yang berada dalam stage.



Gambar 2.3
Toolbox Adobe Flash CS6

a. **Selection Tool** berfungsi untuk menyeleksi objek.
b. **Subselection Tool** berfungsi untuk menyeleksi bagian objek untuk proses editing.

c. **Free Transform Tool** berfungsi untuk mengubah bentuk objek secara bebas.

d. **3D Rotation Tool** berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y dan Z.

e. **Lasso Tool** berfungsi untuk menyeleksi objek dengan pola seleksi bebas.

f. **Pen Tool** berfungsi untuk menggambar objek.

g. **Text Tool** berfungsi untuk mengetik teks dan paragraf.

h. **Line Tool** berfungsi untuk menggambar objek garis lurus.

i. **Rectangle Tool** berfungsi untuk menggambar objek kotak.

j. **Pencil Tool** berfungsi untuk menggambar dengan bentuk goresan pensil.

k. **Brush Tool** berfungsi untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas.

l. **Deco Tool** berfungsi untuk menggambar corak dekorasi dengan menggunakan simbol grafik.

m. **Bone Tool** berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek.

n. **Paint Bucket Tool** berfungsi untuk memberi warna bidang objek.

o. **Eyedropper Tool** berfungsi untuk mengambil *sampel* warna dari sebuah objek.

p. **Erasser Tool** berfungsi untuk menghapus bidang objek.

q. **Hand Tool** berfungsi untuk menggeser area lembar kerja atau *stage*.

r. **Zoom Tool** berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja atau *stage*.

2.4 *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengolah gambar berbasis bitmap/raster. *Adobe Photoshop* adalah aplikasi pengolah foto yang lazim digunakan untuk keperluan editing foto pribadi maupun editing foto di studio foto.

Bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4*, versi kedua belas adalah *Adobe Photoshop CS5*, dan versi yang terakhir adalah *Adobe Photoshop CS6*.

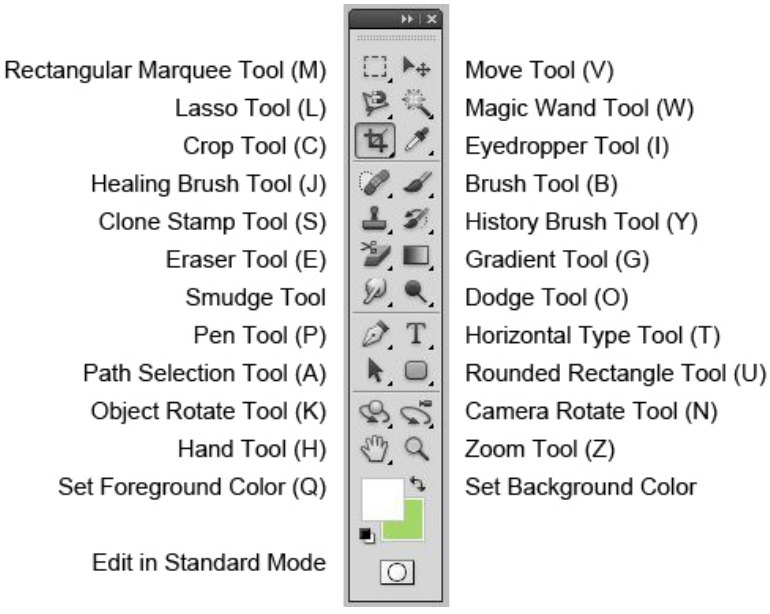
2.4.1 *Adobe Photoshop CS5*

Adobe Photoshop Creative Suite 5 atau biasa disebut *Adobe Photoshop* CS5 adalah *Adobe Photoshop* versi ke 12 yang diluncurkan *Adobe System* diawal tahun 2010 lalu.



Gambar 2.4
Tampilan *Adobe Photoshop* CS5

Pada *Adobe Photoshop* CS5 ada beberapa fitur yang digunakan, antara lain sebagai berikut :



Gambar 2.5
Fiture Adobe Photoshop CS5

a. **Move Tool**, digunakan untuk memindahkan posisi layer dalam satu foto ataupun memindahkan sebuah foto atau layer dalam sebuah foto ke foto yang lain/foto yang berbeda.
b. **Rectangular Marquee Tool**, digunakan untuk menyeleksi objek yang berbentuk kotak.
c. **Lasso Tool**, digunakan untuk menyeleksi objek dengan bentuk bebas.
d. **Polygonal Lasso Tool**, digunakan untuk menyeleksi objek dengan bentuk bebas bersudut.
e. **Magnetic Lasso Tool**, digunakan untuk menyeleksi objek dengan bentuk bebas.
f. **Magic Wand Tool**, digunakan untuk menyeleksi satu jenis warna (warna solid) pada foto.
g. **Crop Tool**, digunakan untuk memotong gambar.
h. **Eyedropper Tool**, digunakan untuk mengambil sample warna.
i. **Hand Tool**, digunakan untuk menggeser/memindahkan bidang pandang foto atau gambar.
j. **Zoom Tool**, digunakan untuk memperbesarkan ataupun memperkecil tampilan foto atau gambar.

2.5 OJAD

OJAD (*Online Japanese Accent Dictionary)* adalah kamus aksen bahasa Jepang *online* untuk pembelajar dan pengajar bahasa Jepang. Di dalamnya

tercakup lebih dari 9.000 aksen kata benda dalam dialek Tokyo. Selain itu, ada sekitar 3500 kata yang memiliki konjugasi (kata kerja, kata sifat-i, kata sifat-na), yang terkonjugasi dalam 12 bentuk perubahan, dan mencakup sekitar 42.300 aksen (setiap bentuk konjugasi diberikan dalam kamus dengan disertai audio pria dan wanita). Selain itu, aksen dialek yang ada dalam kamus *online* ini dapat di download.



Gambar 2.6
OJAD

Kamus ini juga menyediakan tiga fitur lainnya yang berguna. Dengan Penelusuran sufik-verba, dapat dicari jenis aksen dari verba yang diikuti oleh akhiran. Dengan menggunakan “Penelusuran Teks”, dapat melihat jenis aksen dari kata-kata dalam kutipan teks. Selanjutnya, dengan menggunakan *Suzuki-kun*, dapat menampilkan pola tinggi rendahnya aksen untuk kutipan teks.

Kamus *online* ini dapat digunakan untuk belajar bahasa Jepang secara mandiri, atau dapat pula digunakan untuk pelatihan prosodi bahasa Jepang di lembaga bahasa ataupun program pelatihan pengajar bahasa Jepang. Selain itu dapat pula digunakan sebagai referensi dialek Tokyo bagi orang Jepang sendiri.

2.6 Buku Sakura Jilid 1

Buku sakura merupakan program bantuan buku ajar untuk sekolah (SMA/SMK/MA) dari The Japan Foundation yang bekerjasama dengan Dit.Pembinaan SMA, Ditjen Manajemen Dikdasmen Depdiknas. Buku ini diberikan secara gratis ke Sekolah yang menerapkan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing.

Materi dalam buku pembelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 1 yang ada dalam multimedia yang akan dibuat penulis adalah bab 14 – bab 20:

- **BAB 14 Nihon-Go No Jugyou Wa Dou Desu Ka** (にほんごのじゅぎょうはどうですか)

  Bab ini berisi latihan untuk mengungkapkan kesan tentang mata pelajaran yang diikuti. Pola kalimat yang digunakan untuk menjelaskan sifat, ciri khas, atau keadaan suatu benda, serta pola kalimat yang digunakan untuk menggabungkan dua kalimat yang artinya berlawanan.

  Pola kalimat:

  1. KB (mata pelajaran) は KS desu.
  2. Kalimat 1 でも, kalimat 2.

- **BAB 15 Tosho-Shitsu De Hon O Yomimasu (としょしつでほんをよみます)**

  Dalam bab ini menjelaskan kegiatan yang biasa dilakukan di sekolah agar dapat menginformasikan kegiatan yang dilakukan di sekolah. Terdapat pula pola kalimat untuk menjelaskan tempat melakukan kegiatan dengan menggunakan partikel “de”.

  Pola kalimat:

  1. KB (tempat) で KB (benda) を KK(bentuk-masu) ます.

- **Bab 16 Watashi No Kazoku (わたしのかぞく)**

  Bab ini menginformasikan mengenai bagaimana menyebutkan anggota keluarga dan jumlah anggota keluarga. Serta pola kalimat yang digunakan untuk menyebutkan jumlah anggota keluarga dan untuk menyebutkan jumlah saudara kandung yang dimiliki..

  Pola kalimat :

  1. KB (jumlah orang) かぞく / きょうだい　です。
  2. KB (saudara kandung) が KB　(jumlah orang) います。

- **Bab 17 Ayu-San No Kazoku (アユさんのかぞく)**

  Dalam bab ini terdapat kosakata untuk menyebutkan anggota keluarga orang lain. Terdapat pola kalimat yang digunakan untuk menyebutkan saudara kandung orang lain.

  Pola kalimat:

1. KB (orang) *は* KB　(saudara orang lain) *が* KB　(jumlah orang) います。

- **Bab 18 Chichi Wa Kyoushi Desu (ちちはきょうしです)**

Bab ini menjelaskan ungkapan untuk menyatakan usia, dan menyebutkan profesi, serta terdapat pula pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan usia serta profesi orang.

Pola kalimat:

1. KB (orang) は KB (bilangan) さいです。
2. KB (orang) *は* KB (status) です。
3. KB (jenis usaha) をやっています。

- **Bab 19 Donna Hito Desu Ka (どんなひとですか)**

Bab ini berisi kosakata tentang sifat dan gambaran fisik, serta ungkapan dengan pola kalimat:

1. KB (orang) は (sifat/gambaran fisik) です。

- **Anak 20 Donna Fuku O Kite Imasu Ka (どんなふくをきていますか)**

Dalam bab ini terdapat kosakata tentang pakaian dan aksesoris yang biasa dipakai orang, serta mengungkapkannya dengan menggunakan pola kalimat：

1. KB (pakaian/aksesoris) をきて・かけて・かぶって・はいて・しています。