BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Beberapa definisi menurut para ahli tentang multimedia. Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997:2) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi, sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995:136) adalah media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001:4) yaitu 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 terjadi proses belajar. Selain itu, Bovee (1987) dalam http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc bahwa "Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan".

Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Media Interaktif

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2006:36) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif .

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

2.1.3 Jenis-Jenis Media

Menurut Rudi Brets dalam buku Media Pembelajaran (2008 : 52) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

a. Media *audio*

Media *audio* yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media *audio* ini menerima pesan verbal dan *non-*

verbal. Pesan *verbal audio* yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan *non-verbal audio* adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

b. Media *visual*

Media *visual* yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media *visual non-cetak*. Pertama, media visual-verbal adalah media *visual* yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual *non-verbal*-grafis adalah media *visual* yang memuat pesan *non-verbal* yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis , seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual *non-verbal* tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan diorama.

c. Media *audio visual*

Media *audio visual* yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan *non-verbal* yang terdengar layaknya media visual juga pesan verbal yang terdengar layaknya media *audio* diatas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program *audio visual* seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain.

2.2 Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (bahasa Latin) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006). Maswin (2010) dalam mengemukakan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media atau format file yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video interaksi dan lain-lain, sedangkan dari Wikipedia Indonesia ensiklopedia berbahasa Indonesia pengertian multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link)* sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi.

Selain itu menurut Turban dkk (2002) mengemukakan pengertian multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis mengambil kesimpulan, bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, suara, animasi, video dengan memanfaatkan program komputer untuk menyampaikan pesan kepada para pengguna.

2.2.2 Pemanfaatan Multimedia Berbasis Komputer Dalam pembelajaran

Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi :

1. Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun kelompok besar. Media ini cukup efektif, sebab menggunakan multimedia *projector* yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Dalam sudut pandang proses pembelajaran, presentasi merupakan salah satu metode pembelajaran. Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam presentasi ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar, bukan hanya pada pengembangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran, akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya.

2. Sarana Simulasi

Dengan hadirnya generasi *software* yang ampuh dan canggih, komputer masa kini merebakkan jenis-jenis kegiatan yang benar-benar mampu mengefektifkan media pembelajaran. Misalnya, multimedia berbasis komputer ini ditambah *software* tertentu dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam simulasiuntuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu.

3. Video pembelajaran

Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajar, selain dapat digunakan untuk multimedia presentasi, dapat juga dimanfaatkan untuk memutar

video pembelajaran . Video juga dapat memperkaya pemaparan sebagai bahan terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secar terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada Dede, 2008:8). Menurut Latuheru dalam Hamdani (2005) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dengan guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Definisi ini sejalan dengan definisi yang disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Tecnology)* di Amerika, yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Scram (1973) dalam Wilkinson juga mengemukakan tentang kemampuan dari media yang dipakai dalam proses pembelajaran bahwa :

> Kemampuan media tersebut termasuk menggantikan pengajaran berbagai subjek tanpa suatu pengajaran di kelas ddengan pengalaman belajar tambahan member latihan yang terarah dan interaktif, dan dalam hal-hal tertentu, menawarkan kesempatan baru untuk belajar dan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut terlihat bahwa studi tentang media dalam konteks pembelajaran ini bukanlah studi tentang hal-hal yang menyangkut teknis dan mekanis, karena pembelajaran bagian dari ilmu pendidikan. Pembelajaran juga tidak hanya sekedar memberikan materi saja akan tetapi dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembalajaran yang melibatkan mahasiswa secara aktif.

2.3.2 Pengertian Pembelajaran

Dari Wikipedia dalam http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran dapat diketahui pengertian pembelajaran yaitu :

> Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sifat dan kepercayaan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne dan Brigs (1979:3) adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar mahasiswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar mahasiswa yang bersifat internal, sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran di identikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah denga awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

2.3.3 Proses Pembelajaran sebagai Proses Komunikasi

Secara garis besar menurut Onong (1994:11-16) proses komunikasi terbagi dalam dua tahap, yaitu sebagai berikut :

1. Proses komunikasi secara primer ; yaitu proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu "menerjemahkan" pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.
2. Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama…. Surat, telepon, teleteks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi. Media sekunder adalah media yang sering digunakan dalam komunikasi.

2.4 Kosakata (*Goi*)

2.4.1 Pengertian *Goi*

Goi merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa jepang

dalam ragam lisan maupun ragam tulisan (Dahidi dan Sudjianto 2007: 97). Dari Wikipedia dalam http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata bahwa kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.

Selain itu menurut Kindaichi (1997:444), *goi* adalah sekumpulan kata yang digunakan dalam lingkungan tertentu. Hal ini sama dengan pendapat dengan Akahane dkk (1996:40) yang menyatakan bahwa *goi* adalah kumpulan kata dalam lingkungan tertentu. Dalam kamus bahasa jepang-indonesia kenji matsuura,yang dinamakan *goi* adalah perbendaharaan kata dan daftar kosakata.

2.4.2 Jenis-Jenis *Goi*

Menurut Iwabuchi (1989 : 115) dalam Sudjianto dan Dahidi (2007 : 99), jenis-jenis *goi* berdasarkan asal-usulnya yaitu sebagai berikut :

1. *Wago*

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* masuk ke Jepang, Semua *Joshi* dan *jodoushi,* dan sebagian besar adjektiva, konjungsi, dan interjeksi (Tanimitsu dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:99). Michiaki (dalam Kitahara, 1995 : 70) menyatakan bahwa *wago* mengacu pada bahasa Jepang asli yaitu bahasa yang dibuat di Jepang yang biasa

disebut juga *yamato kotoba.* Wago dalam bahasa Jepang, selain hiragana juga ditulis dengan menggunakan huruf katakana dan kanji.

2. *Kango*

Kango adalah kata-kata yang dibaca dengan cara *on'yomi* yang terdiri dari satu buah huruf kanji atau tang merupakan gabungan dua buah huruf kanji atau lebih. *Kango* merupakan kosakata yang berasal dari China, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasa sendiri. Pamakaian kango meluas dalam kehidupan sehari-hari bangsa Jepang seiring dengan perkembangan zaman. Tamamaura (2001:101-102) menerangkan bahwa kango pada awalnya adalah sebutan orang China terhadap bahasa negaranya yaitu bahasa China.

3. *Gairaigo*

Gairaigo adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing (*gaikokugo*) lalu dipakai sebagai bahasa nasional (*kokugo*). Kata-kata yang termasuk dalam *gairaigo* bahasa Jepang pada umunya adalah kata-kata yang berasal dari bahasa Negara-negara Eropa tidak termasuk *kango* yang terlebih dahulu dipakai di dalam bahasa Jepang sejak jaman dahulu kala (Kindaichi, 1989: 318). *Gairaigo* adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada didalam bahasa Jepang.

2.4.3 Kelas Kata Gramatika Bahasa Jepang

Tango dibagi menjadi dua bagian yakni *jiritsugo* (kelas kata yang dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu*) dan *fuzokugo* (kelas kata yang dengan sendirinya tidak dapat menjadi *bunsetsu)*. Berdasarkan karakteristik

gramatikalnya terdapat kata-kata yang tergolong *doush*i (verba), *i-keiyoushi* atau ada yang menyebutnya *keiyoushi* (adjektiva i), *na-keiyoushi* atau ada yang menyebutnya *keiyoudoushi* (adjektiva na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodoushi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel). Berikut ini adalah salah satu jenis kelas kata dalam gramatika bahasa Jepang yang dipakai dalam penelitian ini yang termasuk pada j*iritsugo* (Sudjianto dan Dahidi, 2007 : 136-166).

a. *Meishi* (nomina)

Meishi adalakata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi* (Matsuoka, 2000 : 342). Sementara itu menurut Murakami Motojiro dalam Sudjianto dan Dahidi (2007 :156) menyimpulkan bahwa *meishi* disebut juga *taigen*, merupakan *jiritsugo* yang tidak mengalami perubahan bentuk (konjugasi).

Terada Takanao dalam Sudjianto dan Dahidi (2007 : 158) membagi *meishi* menjadi lima macam, yaitu sebagai berikut :

1. *Futsuu meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa dan sebagainya yang bersifat umum misalnya :

Yama	gunung
Hon	buku
Gakkou	sekolah
Hoshi	bintang
Tsukue	meja

2. *Koyuu meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus seperti nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku, dan sebagainya, misalnya :

Yamato	Yamato
Taiheiyou	Samudra Pasifik
Chuugoku	Cina
Fujisan	Gunung Fuji

3. *Suushi*, yaitu nomina yang menyatakan bilangan , jumlah, kuantitas, urutan, dan sebagainya, misalnya :

Mitsu	tiga
Gohon	lima batang
Daiyonshoo	bab empat
Rokko	enam buah

4. *Keishiki meishi*, yaitu nomina yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki hakekat atau arti yang sebenarnya sebagai nomina, misalnya : *koto, tame, wake, hazu, mama, toori.*
5. *Daimeishi*, yaitu kata-kata yang menunjukkan sesuatu secara langsung tanpa menyebutkan nama orang, benda, barang, perkara, arah, tempat, dan sebagainya. Kata-kata yang dipakai untuk menunjukkan orang disebut *ninshoo daimeishi* (pronominal persona), sedangkan kata-kata yang dipakai untuk menunjukkan benda, barang, perkara, arah, dan tempat disebut *shiji daimeishi* (pronominal penunjuk.

2.5 *Macromedia Flash*

Software untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet, misalnya, untuk membuat situs, *banner* iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya. *Flash* dikembangkan dari suatu aplikasi yang bernama *SmartSketch*. *SmartSketch* sendiri merupakan aplikasi untuk menggambar yang diluncurkan pada 1994 oleh *FutureWave*, bukan oleh *macromedia*. Aplikasi ini cukup sukses ditengah pasar aplikasi menggambar yang dikuasai Illustrator dan Freehand.

Macromedia Flash yang sekarang menjadi *Adobe Flash* adalah *software* (perangkat lunak) komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat vector maupun animasi gambar tersebut. *Software* ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kali pada *Flash 5*.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedi*a. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah adalah *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat persentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya.

Proyek yang dibangun dengan *Flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. *Macromedia Flash 8* diproduksi oleh *Macromedia Corporation*, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembangan sistem *web* dan multimedia. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.