

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media menurut Arsyad (2002) mengatakan bahwa media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang diartikan tengah, perantara atau pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar informasi dari pengirim ke penerima informasi. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*).

Sejalan dengan itu, menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth (dalam Arsyad, 2015) media diklasifikasi menjadi ke dalam lima kelompok:

1. Human Based Media

Media berbasis manusia seperti: Guru, Instruktur, dan sebagiannya.

2. Print Based Media

Media berbasis cetak seperti: buku, alat bantu kerja, lembaran, dan sebagiannya.

3. Visual Based Media

Media berbasis visual seperti: buku, gambar, peta, grafik dan sebagiannya.

4. *Audio-Visual Based Media*

Media berbasis Audio-Visual seperti: Video, televisi dan sebagainya.

5. *Computer Based Media*

Media berbasis komputer seperti: video interaktif, pengajaran dengan bantuan komputer, *clip art*, dan sebagainya.

Sejalan dengan itu, menurut Fahy (2004) media memiliki karakteristik yang dapat membantu mengurangi masalah komunikasi dalam pembelajaran yang bersifat terbuka dalam situasi kegiatan belajar mengajar. Menurut Shedroff (dalam Özcan, 2002) mengemukakan bahwa konsep media interaktif berbasis komputer pada saat ini telah dikenal sebagai sebuah media yang menggunakan kombinasi gambar dan suara terbaik untuk aplikasi yang diberikan dan yang desainnya dapat dimanipulasi sesuai dengan keinginan pengguna.

Menurut Rachmat dan Alphone (2006) secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Turban dkk (2002) mengemukakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Dengan demikian, arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi.

Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Sejalan dengan itu, Daryanto (2013) menjelaskan bahwa multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu sebagai berikut.

a. Multimedia Linier

Multimedia Linier adalah salah satu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan pengguna. Contoh multimedia linier adalah televisi dan film.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi *game*.

2.1.2 Syarat Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost (dalam Indriana, 2011) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut (Arief dkk, 2011) mengemukakan pemilihan media antara lain adalah

- a. Bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media,
- b. Merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi,
- c. Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan
- d. Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)

2.2 Kosa Kata Bahasa Jepang (Goi)

2.2.1 Definisi Goi

Menurut Sutedi (2004) kosakata adalah aspek penting karena pemilihan kata yang tepat dalam komunikasi adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan maksud pembicara sehingga dapat dipahami oleh lawan bicara. Dalam bahasa Jepang istilah kosakata sering disebut dengan *Goi* yaitu perbendaharaan kata; kosa kata (Matsuura, 2015). Lebih lanjut Sudjianto (2004) menjelaskan bahwa *Goi* adalah salah satu aspek yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik ragam lisan maupun tulisan. Yuriko (2000) menyebutkan definisi *Goi* kumpulan kata/istilah dengan kata lain merujuk pada keseluruhan bahasa.

2.2.2 *Hinshi*

Secara umum pembagian kelas kata dalam bahasa Jepang disebut dengan *hinshi*. Masuoka dan Takubo (dalam Melani, 2016) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan *hinshi* adalah sebagai berikut.

語は文の材料であり、ぶんの組み立てる上で一定の働きをする。この働きの違いによって語を種類分けしたものが「品詞」である。

“Bahasa merupakan materi dari kalimat dan berfungsi tetap dalam membangun kalimat. Hal yang membagi jenis kata berdasarkan fungsi inilah yang disebut dengan *hinshi*.”

Lalu menurut Iori, et al. (2000) menyatakan bahwa *hinshi* sebagai berikut.

「品詞とは文の中での働きと活用のしかたで分類した語のグループです」。

“*Hinshi* adalah kelompok bahasa yang dibagi berdasarkan cara penerapan kerja didalam kata. Dalam hal keanekaragaman tata bahasa, bahasa Jepang memiliki sepuluh kelompok kelas kata *hinshi*.”

Iori, et al. (2000) membaginya dalam beberapa jenis kelas kata sebagai berikut.

- a. *Doushi* (verba), merupakan salah satu kelas dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu. *Doushi* dapat mengalami perubahan dan dengan sendirinya dapat menjadi predikat. *Doushi* dapat membentuk sebuah kata walaupun tanpa bantuan kelas kata lain, dan dapat menjadi predikat. Bahkan dengan sendirinya dapat memiliki potensi untuk menjadi sebuah kalimat. Selain itu juga *doushi* dapat menjadi keterangan kelas kata lain pada sebuah kalimat, dalam bentuk kamus selalu diakhiri vokal u dan memiliki bentuk perintah.

Contoh : *dekiru* 「できる」 = dapat
taberu 「食べる」 = makan
yomu 「読む」 = membaca

- b. *I-keiyoushi* (adjektiva-I), *i-keiyooshi* sering disebut juga *keiyooshi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu dengan sendirinya menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. Setiap kata yang termasuk *i-keiyooshi* selalu diakhiri i dalam bentuk kamus, dapat menjadi predikat, dan juga

dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain dalam sebuah kalimat. Tapi ada kata yang berakhiran *i* seperti *yumei* (mimpi), *kirai* (benci) dan *kirei* (cantik, indah, bersih) walaupun berakhiran *i* tapi tidak termasuk *i-keiyoshi* karena dalam bentuk kamusnya berakhiran *da*.

Contoh : *okii* 「大きい」 = besar
hayai 「早い」 = cepat
chiisai 「小さい」 = kecil

- c. *Na-keiyoshi* (adjektiva-na), *na-keiyoshi* sering disebut *keiyodooshi* yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah kata, dapat berubah bentuk dan bentuk perubahannya berakhiran *da* atau *desu*. Karena perubahannya mirip dengan *dooshi* sedangkan artinya mirip dengan *keiyoshi*, sehingga kelas kata ini disebut *keiyodooshi*.

Contoh: *kireina* 「きれいな」 = cantik
shizukana 「静かな」 = tenang
kantanna 「簡単な」 = mudah

- d. *Meishi* (nomina), adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa dan sebagainya. Tidak mengalami konjugasi dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi*. *Meishi* dapat menjadi subjek, predikat, kata keterangan dalam suatu kalimat.

Contoh : *kaban* 「かばん」 = tas
Hikari 「光」 = cahaya
Ningyou 「人形」 = boneka

- e. *Fukushi* (adverbia) adalah kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain. *Fukushi* tidak dapat menjadi subjek, predikat dan objek.

Contoh : *yatto* 「やっと」 = akhirnya
chouto 「ちょっと」 = sebentar
kitto 「きっと」 = pasti

- f. *Rentaishi* (pronomina) adalah kelas kata yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan untuk menerangkan nomina. Oleh karena itu, kelas kata ini tidak dapat dijadikan sebagai subjek atau predikat.

Contoh : *sono* 「その」 = itu
kono 「この」 = ini

- g. *Setsuzokush* (konjungsi) adalah kelas kata yang dapat mengalami perubahan bentuk tapi tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat ataupun kata yang menerangkan kata lain. *Setsuzokushi* berfungsi menyambungkan suatu kalimat dengan kalimat lainnya atau menghubungkan bagian kalimat dengan

kalimat lain.

Contoh : *dakara* 「だから」 = oleh sebab itu

Tatoeba 「例えば」 = misalnya

Shikashi 「しかし」 = tetapi

- h. *Kandoushi* (interjeksi) adalah kelas kata yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, keterangan ataupun konjugasi. Namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat berdiri sendiri walaupun tanpa bantuan kelas kata lain.

Contoh : *ie* 「いいえ」 = tidak

Hai 「はい」 = iya

Un 「うん」 = iya

- i. *Jodoushi* (verba bantu). *Jodooshi* adalah kelas kata yang dapat berubah bentuknya. Tidak dapat membentuk kata dengan sendirinya, tapi dapat terbentuk kata bila digabungkan dengan kata lain.

Contoh : *~rareru* 「~られる」 = bentuk pasif

~nai 「~ない」 = bentuk negative

~eru 「~える」 = bentuk potensial

- j. *Joshi* (partikel), adalah kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri, dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi.

Contoh : *wa* 「は」 , *ga* 「が」 , *ni* 「に」

2.3 *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi utama. *Android* juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang yang berkeinginan untuk menciptakan aplikasi buatan sendiri seperti aplikasi *Android Studio*. *Android* adalah sistem operasi yang paling banyak digunakan lebih dari satu miliar *smartphone* dan *tablet*, karena perangkat ini membuat hidup kita begitu manis, maka setiap versi *Android* dinamai dari makanan penutup (*dessert*) (Putra dkk, 2016).

2.4 *Android Studio*

Android Studio adalah *IDE (Integrated Development Environment)* yang di gunakan sistem operasi *Android*, dibangun di atas perangkat lunak *IntelliJ IDEA JetBrains* (Verma dkk, 2018). Peluncuran *Android Studio* ini diumumkan oleh *Google* pada 16 mei 2013 pada *event Google I/O Conference* untuk tahun 2013. Sejak saat itu, *Android Studio* menggantikan *Eclipse* sebagai *IDE* resmi untuk mengembangkan aplikasi *Android*. (<https://developer.android.com/studio/intro>) bahwa *Android Studio* memiliki fitur sebagai berikut:

- a. *Projek* berbasis pada *Gradle Build*.
- b. Alat dan kerangka kerja pengujian yang luas.
- c. *Refactory* dan pembenahan *bug* yang cepat.

- d. *Tools* baru yang bernama “*Lint*” dikalim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibelitas aplikasi dengan cepat.
- e. Mendukung *Proguard And App-signing* untuk keamanan.
- f. Memiliki *GUI* aplikasi *android* lebih mudah.
- g. Didukung oleh *Google Cloud Platfrom* untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

2.5 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah program pengeditan gambar yang dapat membuka gambar yang ditangkap oleh pemindai atau kamera digital, membuat dokumen baru di *Photoshop*, termasuk *vector file* gambar berskala grafis yang dapat diskalakan. *Photoshop* pada dasarnya digunakan untuk mengedit gambar dengan set lengkap *retouching*, lukisan, dan alat menggambar.

2.6 Table Plus

Table Plus adalah *GUI client modern* yang mengijinkan *Developer* dan *DBA* mengakses, *query*, *edit* dan mengelola berbagai *Database* termasuk *MySQL*. *TablePlus* awal mulanya dirilis untuk *Mac* namun sekarang juga sudah bisa digunakan pada Sistem Operasi *Windows*. *TablePlus* mendukung berbagai macam *Relational DBMS* seperti *MySQL*, *PostgreSQL*, *SQLite*, *Microsoft SQL Server*, *Amazon Redshift*, *MariaDB*, *CockroachDB*, *Vertica*, *Oracle*, *Cassandra* dan *Redis*.

2.7 Heroku

Heroku adalah sebuah *cloud platform* atau tempat penyimpanan yang menjalankan bahasa pemrograman tertentu *platform* untuk memungkinkan pengguna menjalankan, mengembangkan, dan mengelola aplikasi tanpa kompleksitas membangun serta memelihara infrastruktur data yang sudah terkait ke dalam pengembangan dan peluncuran aplikasi proyek.

2.8 Figma

Figma adalah editor grafis *vektor* dan alat *prototyping* dengan berbasis *web* serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi *desktop* untuk *Mac OS* dan *Windows*. Aplikasi pendamping *Figma Mirror* untuk *Android* dan *iOS* memungkinkan untuk melihat *prototype Figma* pada perangkat seluler. Rangkaian fitur *Figma* berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata.