BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kanji

2.1.1 Pengertian Kanji

Menurut Sholihul (2009) kanji secara harfiah berarti ("aksara dari Han Republik Rakyat Cina") adalah aksara Cina yang digunakan dalam bahasa Jepang. Kanji adalah salah satu dari empat set aksara yang digunakan dalam tulisan modern Jepang selain *kana* (*katakana, hiragana*) dan *romaji*.

Kanji dulunya juga disebut *mana* (真 名) atau *shinji* (真 字) untuk membedakannya dari kana. Aksara kanji dipakai untuk melambangkan konsep atau ide (kata benda, akar kata kerja, akar kata sifat, dan kata keterangan). Sementara itu, *hiragana* (zaman dulu *katakana*) umumnya dipakai sebagai *okurigana* untuk menuliskan infleksi kata kerja dan kata-kata yang akar katanya ditulis dengan kanji, atau kata-kata asli bahasa Jepang. Selain itu, hiragana dipakai menulis kata-kata yang sulit ditulis dan diingat bila ditulis dalam aksara kanji. Kecuali kata pungut, aksara kanji dipakai untuk menulis hampir semua kosakata yang berasal dari bahasa Cina maupun bahasa Jepang

2.1.2 Cara pengucapan

Huruf kanji bisa memiliki cara membaca yang berbeda-beda. Selain itu tidak jarang, satu bunyi bisa dilambangkan oleh aksara kanji yang berbeda-beda. Aksara kanji memiliki dua cara pengucapan, ucapan Cina (*Onyomi*) dan ucapan Jepang (*Kunyomi*).

a. Onyomi

Onyomi (音読み) adalah cara membaca aksara kanji mengikuti cara membaca orang Cina sewaktu karakter tersebut diperkenalkan di Jepang. Pengucapan karakter kanji menurut bunyi bahasa Cina bergantung kepada zaman ketika karakter tersebut diperkenalkan di Jepang. Akibatnya, sebagian besar karakter kanji memiliki lebih dari satu *onyomi*. Kanji juga dikenal orang Jepang secara bertahap dan tidak langsung dilakukan pembakuan.

Menurut Sholihul (2009) On'yomi dibagi menjadi 4 jenis:

1. ***Go-on*** (呉音, "ucapan Wu") adalah cara pengucapan dari daerah Wu di bagian selatan zaman Enam Dinasti Tiongkok. Walaupun tidak pernah ditemukan bukti-bukti, ucapan Wu diperkirakan dibawa masuk ke Jepang melalui Semenanjung Korea dari abad ke-5 hingga abad ke-6. Ucapan Wu diperkirakan berasal dari cara membaca literatur agama Buddha yang diwariskan secara turun temurun sebelum diketahui cara membaca *Kan-on* (ucapan Han). Semuanya cara pengucapan sebelum *Kan-on* digolongkan sebagai *Go-on* walaupun mungkin saja berbeda zaman dan asal-usulnya bukan dari daerah Wu.
2. ***Kan-on*** (漢音, "ucapan Han") adalah cara pengucapan seperti dipelajari dari zaman Nara hingga zaman Heian oleh utusan Jepang ke Dinasti Tang dan biksu yang belajar ke Tiongkok. Secara khusus, cara pengucapan yang ditiru adalah cara pengucapan orang Chang'an.

3. ***Tō-on*** (唐音, "ucapan Tang") adalah cara pengucapan karakter seperti dipelajari oleh biksu Zen antara zaman Kamakura dan zaman Muromachi yang belajar ke Dinasti Song, dan perdagangan dengan Tiongkok.
4. ***Kanyō-on*** (慣用音, "ucapan populer") adalah cara pengucapan *on'yomi* yang salah (tidak ada dalam bahasa Cina), tapi telah diterima sebagai kelaziman.

Kanji	**Arti**	**Go-on**	**Kan-on**	**Tō-on**	**Kan'yō-on**
明	Terang	*myō* (明星 myōjō)	*mei* (明暗 meian)	(*min*)* (明国 minkoku)	—
行	Pergi	*gyō* (行列 gyōretsu)	*kō* (行動 kōdō)	(*an*) (行灯 andon)	—
京	Ibu kota	*kyō* (京都 Kyōto)	*kei* (京阪 Keihan)	*kin* (南京 Nankin)	—
青	Biru	*shō* (緑青 rokushō)	*sei* (青春 seishun)	*chin* (青島 Chintao)	—
清	Murni	*shō* (清浄 shōjō)	*sei* (清潔 seiketsu)	*chin* (青島 Chintao)	—
輸	Mengirim	(*shu*)*	(*shu*)*	—	*yu* (運輸 un-yu)
眠	Tidur	(*men*)	(*ben*)	—	*min* (睡眠 suimin)

b. Kunyomi

Kunyomi (訓読み) adalah cara pengucapan kata asli bahasa Jepang untuk karakter kanji yang artinya sama atau paling mendekati. Kanji tidak diucapkan menurut pengucapan orang Cina, melainkan menurut pengucapan orang Jepang. Bila karakter kanji dipakai untuk menuliskan kata asli bahasa Jepang, *okurigana* sering perlu ditulis mengikuti karakter tersebut.

Seperti halnya *onyomi* sebuah karakter kadang-kadang memiliki beberapa *kunyomi* yang bisa dibedakan berdasarkan konteks dan *okurigana* yang mengikutinya. Beberapa karakter yang berbeda-beda sering juga memiliki *kunyomi* yang sama, namun artinya berbeda-beda. Selain itu, tidak semua karakter memiliki *kunyomi*.

Kata "*kun*" dalam *kunyomi* berasal kata "*kunko*" (訓詁 ?) yang berarti penafsiran kata demi kata dari bahasa kuno atau dialek dengan bahasa modern. Aksara Cina adalah aksara asing bagi orang Jepang, sehingga *kunko* berarti penerjemahan aksara Cina ke dalam bahasa Jepang. Arti kanji dalam bahasa Cina dicarikan padanannya dengan kosakata asli bahasa Jepang.

Sebagai aksara asing, aksara Cina tidak dapat diterjemahkan semuanya ke dalam bahasa Jepang. Akibatnya, sebuah karakter kanji mulanya dipakai untuk melambangkan beberapa *kunyomi*. Pada masa itu, orang Jepang mulai sering membaca tulisan bahasa Cina (*kanbun*) dengan cara membaca bahasa Jepang. Sebagai usaha membakukan cara membaca kanji, satu karakter ditetapkan hanya memiliki satu cara pengucapan Jepang (*kunyomi*).

2.1.3 Urgensi penguasaan kanji

Selain *Hiragana* dan *Katakana*, kanji merupakan salah satu huruf yang digunakan dalam sistem penulisan bahasa Jepang mempunyai peranan penting dalam berkomunikasi dengan orang Jepang melalui tulisan.

Sugihartono dalam (Setiana dan Soetanti, 2003) mengemukakan bahwa dalam bahasa Jepang, kanji memegang peranan yang sangat penting karena apabila akan berkomunikasi dengan orang Jepang dengan bahasa tulisan tanpa menggunakan huruf Jepang maka orang Jepang kurang atau tidak terbiasa, orang Jepang tidak *familier* apabila bahasanya ditulis dengan menggunakan huruf roma atau latin.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, pembelajaran huruf kanji sangat penting, karena huruf kanji selalu digunakan proses belajar mengajar, selain itu soal-soal mengenai kanji selalu muncul dalam tes kemampuan bahasa Jepang (*nōryoukushiken*).

2.1.4 Kesulitan dalam Mempelajari Kanji

Faktor yang menyebabkan kanji sulit yaitu kanji mempunyai dua cara baca yaitu *Onyomi dan Kunyomi.* Seperti yang dikemukanan oleh Sudjianto dalam (Setiana dan Seotanti, 2003), bahwa : "*Onyomi* yaitu pembacaan kanji dengan cara meniru pengucapan Cina jaman dahulu, sedangkan *Kunyomi* yaitu pembacaan kanji yang menetapkan bahasa Jepang sebagai bahasa cara membaca kanji berkenaan dengan arti kanji tersebut".

Selain mempunyai dua cara baca (*Onyomi dan Kunyomi*), kanji mempunyai coretan yang banyak. Menurut Takebe dalam (Setiana dan Soetanti, 2003) mengemukakan bahwa "Selain itu hal yang rumit pada kanji ialah jumlah coretan kanji, coretan paling sederhana berjumlah satu coretan sedangkan yang paling banyak sekitar 64 coretan".

Takebe dalam (Setiana dan Soetanti, 2003) mengemukakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan tentang kanji adalah bahwa :

1. Kanji bukan huruf seperti *romaji*.
2. Kanji adalah simbol yang menunjukan arti.
3. Kanji terdiri atas satuan atau unit yang menjadi dasar.
4. Kanji tidak dihapal dengan mata, melainkan dengan tangan.
5. Cara baca kanji berdasarkan pada cara mengungkapkannya.

2.1.5 Pembelajaran kanji

Bagi pembelajar bahasa Jepang, mempelajari kanji merupakan hal yang sulit dikarenakan Banyaknya huruf kanji, cara baca huruf kanji (*Onyomi* dan *Kunyomi*) serta banyaknya coretan dalam kanji dapat menjadi kendala dalam mempelajari huruf kanji. Menurut Takebe dalam (Setiana dan Soetanti, 2003) bahwa "orang-orang yang mempelajari bahasa Jepang, semakin bertambah dan mengatakan bahwa kanji itu sulit"

Kimura Muneo dalam (Setiana dan Soetanti, 2003) mendefinisikan sebagai berikut :

> “yang dimaksud dengan jam belajar sedikit dalam seminggu, misalnya pelaksanaan proses belajar mengajar dalam seminggu hanya satu kali atau dua kali pertemuan, sehingga terjadi rentang waktu yang agak lama antara pertemuan yang satu dengan pertemuan berikutnya”.

Kondisi tersebut dapat menimbulkan masalah dalam mempelajari kanji. oleh karena itu, dalam mempelajari kanji dan mendapatkan hasil yang baik, mahasiswa dituntut untuk dapat belajar dan berlatih kanji diluar jam kuliah. Menurut Toyoda dalam (Setiana dan Soetanti, 2003) kanji dapat dipelajari lebih efektif dengan melakukan tiga cara :

1. Mempelajari terlebih dahulu.
2. Menguji ingatan.
3. Mengulangi kembali kanji yang telah dipelajari 3-4 minggu yang lalu.

Tanaka dalam (Setiana dan Soetanti, 2003) menguraikan urutan pengajaran kanji sebagari berikut:

1. Pertama, melatih pengucapan kata.
2. Mambaca kartu kanji yang masih disertai dengan *furigana*nya.
3. Membaca kartu kanji tanpa furigana, guna membiasakan siswa membaca kanji.
4. Memperlihatkan cara menulis kanji tersebut di papan tulis.
5. Memerintahkan pembelajar untuk menulis kembali di papan tulis.
6. Memperlihatkan urutan penulisan kanji tersebut sebanyak satu atau dua kali.
7. Memerintahkan pembelajar untuk membaca ulang kartu kanji yang telah diajarkan hari itu.

8. Melakukan tes, pada tes ini dapat dengan memperlihatkan gambar atau benda atau dapat pula dengan memperlihatkan kartu kana, kemudian pembelajar menulisnya dengan kanji.

2.2 Media

2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari kata latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mnat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

2.2.2 Jenis-jenis Media

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

1. Media *audio*

   Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

2. Media *visual*

   Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: *film slide*, foto, *transparansi*, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

3. Media *audio visual*

   Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Jerold Kemp dan Diane K. Dayton dalam Laria (2004) mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut :

1. Media cetak
2. Media yang dipamerkan (*displayed media*)
3. *Overhead transparency*
4. Rekaman suara
5. Slide atau film strip
6. Prentasi multi gambar
7. Video dan film

8. Pebelajaran berbasis komputer *(computer based learning)*

Jerold Kemp dalam Pribadi (2004) mengemukakan beberapa faktor yang yang merupakan karakteristik dari media, antara lain :

1. Kemampuan dalam menyajikan gambar (*presentation*)
2. Faktor ukuran (*size*): besar atau kecil
3. Faktor warna (*colour*): hitam putih atau berwarna
4. Faktor gerak: diam atau bergerak
5. Faktor bahasa: tertulis atau lisan
6. Faktor keterkaitan antara gambar dan suara: gambar saja, suara saja, atau gabungan antara gambar dan suara.

2.3 Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Pembelajaran

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.

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan

evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar (Knirk & Gustafson dalam Sagala, 2005).

Instruction atau pembelajaran adalah suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Gagne & Briggs (1979).

2.3.2 Proses Pembelajaran

Menurut Eggen & amp dalam Kauchak (1998) menjelaskan bahwa ada 6 ciri pembelajaran yang efektif yaitu :

1. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
3. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
4. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengambangan keterampilan berfikir.
5. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Menurut Joesafira dalam definisi pembelajaran, 2010 menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran nerupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen yaitu :

1. Siswa, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru, seorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan, pernyataan tentang perubaah perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Materi Pembelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode, cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
7. Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir, menurut Gagne (dalam Sadiman. 2002). Sedangkan menurut Brigs (dalam Sadiman. 2002) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002).

Latuheru (dalam hamdani, 2005) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, latal, atau tehnik yang digunakan dalam dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunkasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Berdasarkan pengertian yang telah diberikan, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam

menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan komplek.

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi dilain sisi ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Manfaat media pembelajaran menurut Harjanto (1997) adalah :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata – katanya, tetapi tidak tahu maksudnya)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa.
4. Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat dalam media pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran dapat menjadi jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi interaktif.
4. Efesiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

2.4.3 Prinsip-prinsip Memilih Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing – masing, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Wijaya kusumah (2009) menyatakan bahwa "Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu ":

1. Harus adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individu, apakah sasarannya siswa TK, SD, SLTP, SMU, atau siswa pada Sekolah Dasar Luar Biasa, masyarakat pedesaan ataukah masyarakat perkotaan. Dapat pula tujuan tersebut akan menyangkut perbedaan warna, gerak atau suara. Misalnya proses kimia (farmasi), atau pembelajaran pembedahan (kedokteran)

2. Karakteristik Media Pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya pemilihan media pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi
3. Alternatif Pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan

2.4.4 Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui

perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata (Degeng,1999).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad,2002) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fiksatif (*fixative property*)

   Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.

2. Manipulatif (*manipulatif property*)

   Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.*

3. Distributif (*distributive property*)

   Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

2.4.5 Teori Pengembangan Media

Berkembangnya komunikasi elektronik, membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Satu hal yang harus dihindari yaitu anggapan bahwa kedudukan guru akan digantikan oleh alat elektronik. Dengan keberadaan komunikasi elektronik, menambah pentingnya kehadiran guru. Berubahnya fungsi guru dan peranan guru dikaitkan dengan upaya untuk memecahkan salah satu masalah pendidikan yaitu, (1) dengan membebaskan guru kelas dari kegiatan rutin

yang banyak, (2) melengkapi guru dengan teknik-teknik keterampilan kualitas yang paling tinggi, (3) pengembangan penyajian kelas dengan tekanan pada pelayanan perorangan semaksimal mungkin dalam setiap mata pelajaran, (4) mengembangkan pengajaran yang terpilih didasarkan pada kemampuan individual siswa. Dari penjelasan diatas tentang peran baru guru dalam dunia pendidikan diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan, sehingga penggunaan berbagai macam media pembelajaran akan menggantikan berberapa fungsi instruksional dari guru (Sulaeman, 1988).

Pengembangan media pembelajaran di dasarkan pada tiga model pengembangan yaitu model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memerikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Sedangkan model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Berdasarkan hal yang dikemukan diatas, pengembangan media berbantuan komputer interaktif yang dikembangkan mengikuti model prosedural dari *The ASSURE*, dimana langkah yang harus diikuti bersifat deskriptif yang terdiri dari enam langkah yaitu analisis karakteristik siswa, penetapan tujuan, pemilihan media dan materi, pemanfaatan materi, pengikutsertaan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, evaluasi/revisi. Sedangkan model konseptual dari pengembangan media berbantuan komputer ini mengikuti teori belajar behavior

yang dikemukakan oleh Gagne yaitu belajar yang dilakukan manusia dapat diatur dan diubah untuk mengembangkan bentuk kelakuan tertentu pada seseorang, atau mempertinggi kemampuan, atau mengubah kelakuannya (Nasution, 1988), sehingga media pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada "*Programmed Instruction*". Sehubungan dengan penggunaan "*Programmed Instruction*"sebagai konsep media yang dikembangkan, maka teori belajar yang sesuai dengan karakter dari "*Programmed Instruction*" adalah teori belajar asosiasi, menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respon. Hubungan tersebut akan semakin kuat apabila sering diulangi dan respon yang benar diberi pujian atau cara lain yang memberikan rasa puas dan senang (Nasution, 1988).

2.5 Multimedia

2.5.1 Pengertian multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, multimedia juga diadopsi oleh dunia game.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan. profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsupsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan *sense* realistis.

2.5.2 Pentingnya Multimedia Dalam Pembelajaran

Menurut Fenrich, (1997) Manfaat multimedia pembelajaran bagi pengguna diantaranya :

1. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
2. Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
3. Siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
4. Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
5. Belajar saat kebutuhan muncul *("just-in-time" learning).*
6. Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

2.6 Macromedia Flash

Menurut Sumaryadi, 2007 Macromedia Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Macromedia, saat itu sebagai pengembangnya yang saat ini sudah dibeli oleh Adobe Incorporated sehingga berubah nama menjadi Adobe Flash, Flash didesain dengan kemapuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya.

Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML.