BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media

Pada zaman modern ini banyak teknologi yang bisa digunakan untuk pembelajaran salah satunya yaitu dengan media pembelajaran. *The Association for Educational Communication and Technology* (AECT, 1997) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara menurut Supratman (1997), media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Sejalan dengan kedua pendapat tersebut Asyhar (2011) mengatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai suatu sarana atau yang berfungsi sebagai perantara dalam suatu proses komunikasi.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar dalam menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima informasi.

2.2 Pembelajaran

Istilah pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa. Berbeda dengan istilah mengajar sebagai proses belajar dan mengajar antara guru dengan siswa. Dalam hal ini, hanya guru yang berperan aktif mengajar, sedangkan siswa bersifat pasif. Menurut Saputro (1996) tugas guru dalam proses pembelajaran, disamping dalam menyampaikan informasi, ia juga bertugas

mendiagnosis kesulitan belajar siswa, menyeleksi materi ajar, memberikan bimbingan belajar, menggunakan dan mengembangkan strategi dan metode dalam proses pembelajaran. Selain itu guru juga menggunakan dan mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran dan memberikan motivasi agar siswa mau belajar.

Degeng (2001) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik). Pengertian lain tentang pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Asyhar, 2011). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dalam memberikan ilmu pengetahuan dan informasi kepada pembelajar.

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely dalam (Asyhar, 2011), yaitu materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuk media pembelajaran biasa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, proyektor, televisi, dan sebagainya. Selain perangkat keras perangkat lunak (*software*) juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi dan pengetahuan) dari suatu sumber yang dapat merangsang minat, perasaan, dan pikiran peserta didik dalam proses belajar, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat melakukan proses belajar yang efektif.

2.3.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2011) penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu saja tetapi media juga merupakan strategi pembelajaran. Media pemebelajaran mempunyai banyak fungsi di antaranya sebgai berikut :

a. Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan atau pengetahuan dari pengajar kepada pembelajar.
b. Fungsi semantik, yakni fungsi media dalam memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda, atau simbol.
c. Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
d. Fungsi manipulatif, yakni fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dengan berbagai macam cara, teknik dan bentuk.

e. Fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi efektif (menggugah perasaan atau emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar).

Berdasarkan beberapa fungsi media pembelajaran berikut ini adalah beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, antara lain :

a. Memperluas sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto, dan nara sumber sehingga peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
b. Menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula.
c. Penggunaan media dapat menigkatkan efesiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan di dalam ruang lingkup yang tidak terbatas pada suatu waktu tertentu.

2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajarn dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu :

a. Media *visual*, yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan pesrta didik seperti buku, jurnal, poster, peta, dan sebagainya.
b. Media *audio* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengar peserta didik.
c. Media *audio-visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
d. *Multimedia,* yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.

2.3.3 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu :

a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
b. Dapat mendukung isi pelajaran.

c. Prakris, dan luwes.

d. Cocok dengan sasaran.

2.4 *Macromedia Flash Professional 8*

Flash merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi yang dibuat oleh perusahaan *Macromedia* untuk membuat web interaktif maupun animasi yang sedang berkembang saat ini. Program ini banyak digunakan untuk membuat game, kartun, presentasi dan model pembelajaran interaktif. *Flash* terdapat beberapa versi dari *macromedia flash* yang berkembang saat ini meskipun saat ini bukan lagi *macromedia* melaikan *adobe flash.* Akan tetapi pada penelitian ini penulis menggunakan *Macromedia flash professional 8*.

Macromedia flash professional 8 merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibuat dengan *flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. Dengan menggunakan aplikasi ini dapat membangun dan membuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan komputer grafis, seperti presentasi, multimedia, CD interaktif, animasi (animasi pada halaman web, film kartun, iklan, dan sebagainya), slide show foto, dan sebagainya.

Animasi yang dihasilkan *macromedia flash* adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud di sini adalah grafik yang berbasis vector. Animasi merupakan

kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian sehingga dapat terlihat bergerak. Pergerakan dari animasi akan lebih mudah dicerna oleh pemakai dari pada gambar diam. Selain itu *macromedia flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video, maupun file gambar dari aplikasi yang lain. Di dalam *macromedia flash* terdapat *layer, frame, movieclip, button, graphics,* serta *motion tween.*

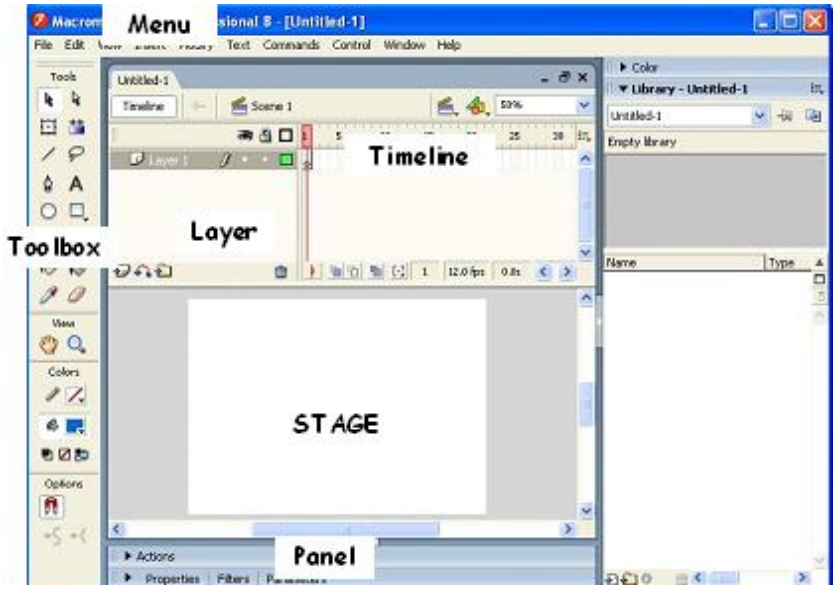
1. *Frame* adalah satuan terkecil dalam video. Pada program flash, frame diumpamakan seperti kertas hvs yang telah digambar, dan contoh apabila framenya kita perpanjang sebanyak 5 frame, maka diumpamakan seperti 5 kertas hvs dengan gambar yang sama. Apabila kita merubah gambar salah satu frame, maka frame yang lain akan mengikuti perubahan gambar tersebut, karena frame tidak dapat berdiri sendiri.
2. *Keyframe* adalah frame kunci yang dapat berdiri sendiri. Diumpamakan seperti kertas hvs yang berisi gambar. Apabila kita tambahkan sebanyak 5 keyframe, apabila salah satu keyframe kita rubah gambarnya, itu tidak akan mempengaruhi gambar-gambar dikeyframe lain. Karena keyframe dapat berdiri sendiri.
3. *Blank keyframe* adalah keyframe yang tidak memiliki gambar/objek didalamnya. Diumpamakan seperti kertas hvs yang kosong melompong, polos, suci, tanpa kotoran bahkan tidak ada 1 titikpun disana.
4. *Motion Tween* adalah salah satu fitur dari program adobe flash yang dapat memudahkan kita membuat sebuah animasi pergerakan objek tanpa harus memperbanyak gambar keyframe, hanya menentukan keyframe awal dan

keyframe akhir, kita bisa menggerakkan sebuah objek menggunakan fitur ini.

5. *Symbol* adalah salah satu fitur dari program adobe flash yang juga dapat memudahkan kita dalam membuat sebuah animasi. Kalau diumpamakan, apabila stage adalah tas yang berisi objek-objek animasi, maka symbol adalah tempat pensil yang didalamnya juga kita bisa menyimpan animasi lagi didalamnya. Di dalam fitur symbol, ada 3 fasilitas, yaitu movie clip, button, dan ghrapic
   - *movie clip* : untuk membuat sebuah simbol animasi berbentuk movie.
   - *button* : untuk membuat button atau tombol. Fasilitas ini biasa digunakan untuk animasi media interaktif.
   - *graphi*c : untuk membuat sebuah simbol animasi berbentuk grafik.

2.4.1 Area Kerja *Macromedia Flash Professional 8*

Area kerja *flash* terdiri atas lima komponen, di antaranya yaitu *menu*, *toolbox, timeline, stage,* dan *panel*

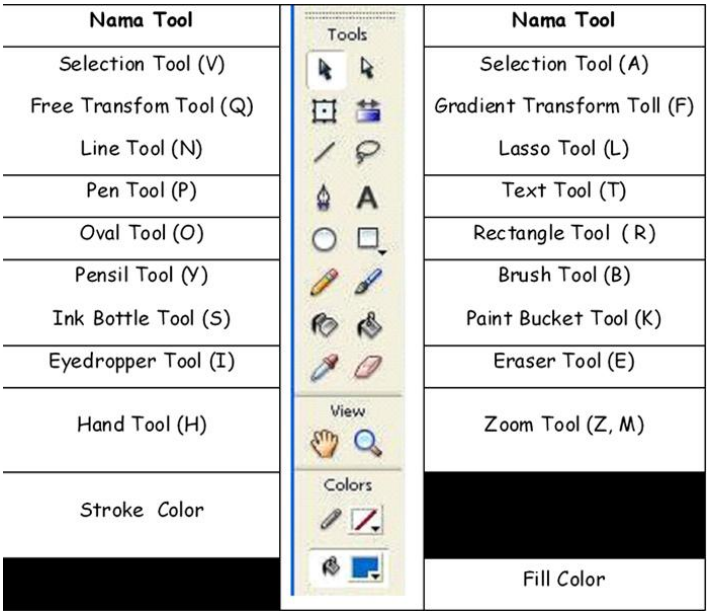


Gambar 2.1
Area Kerja *Macromedia Flash Professional 8*

1. *Menu* berisi control untuk berbagi fungsi seperti membuat, membuka, dan menyimpan file, copy, paste, dan lain-lain.
2. *Stage* adalah area pesegi empat yang merupakan tempat untuk membuat objek atau animasi yang akan dimainkan.
3. *Toolbox* berisi koleksi untuk membuat atau mengatur, memilih dan memanipulasi ini stage dan timeline. Toolbox dibagi menjadi empat, yaitu *tools, view, colors*, dan *options*.
4. *Timeline* adalah tempat kita dapat membuat dan mengontrol objek dan animasi.
5. *Panels* berisi control fungsinya untuk mengganti dan memodifikasi berbagai property objek atau animasi secara cepat dan mudah.

2.4.2 Mengenal Toolbox

Toolbox pada *flash* memiliki peranan penting, yang di dalamnya terdapat berbagai *tool* yang dapat digunakan untuk menggambar suatu objek atau memodifikasi objek tersebut.



Gambar 2.2
Toolbox

1. *Selection tool* digunakan untuk memilih dan memindahkan objek.
2. *Subselect tool* digunakan untuk memilih titik-titik pada suatu garis dalam objek.
3. *Free Transform tool* digunakan untuk memperbesar, memperkecil atau memutar objek yang kita buat serta dapat mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain.
4. *Gradient Transfrom tool* untuk mengatur posisi gradient pada objek.
5. *Line tool* untuk membuat garis.
6. *Lasso tool* untuk memilih sebagian dari objek atau objek yang tidak teratur. Jika *Selection tool* hanya bisa memilih keseluruhan dari objek,

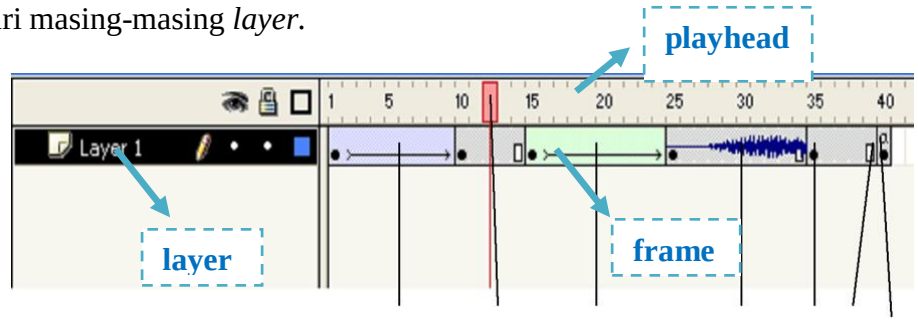
sedangkan *Lasso tool* bisa memilih apa pun yang terdapat dari objek yang digambar.

7. *Pen tool* untuk menggambar kurva dan garis yang dapat dimanipulasi dengan *Subselect tool*.
8. *Text tool* digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.
9. *Oval tool* untuk membuat lingkaran atau oval.
10. *Rectangle tool* untuk menggambar persegi atau kotak.
11. *Pensil tool* untuk menggambar suatu bentuk teratur.
12. *Brush tool* seperti kuas dengan warna tertentu dapat membuat bentuk yang bebas.
13. *Ink Bottle tool* untuk menambah atau megubah warna garis di pinggir suatu objek.
14. *Paint Bucket* tool untuk memberi atau mengubah warna pada suatu bidang (fill).
15. *Eye Dropper tool* untuk mengidentifikasi warna atau garis dalam sebuah objek.
16. *Eraser tool* untuk menghapus area yang tidak diinginkan dari objek.
17. *Hand Tool* untuk menggeser *layer* atau tampilan pada *stage*.
18. *Zoom tool* untuk memperbesar atau memperkecil tampilan pada stage.
19. *Stroke Color* untuk mewarnai bingkai yang berada di pinggir objek.
20. *Fill Color* untuk mewarnai bidang objek.
21. *Swap Colors* untuk memilih stroke color atau fill color secara bergantian.

22. *No Color* untuk mengosongkan warna.
23. *Default Colors* untuk menentukan warna stkitar baik untuk stroke atau fill.
24. *Black & White*, digunakan untuk memberi warna objek dan warna border / garis dengan warna hitam putih.

2.4.3 Mengenal Timeline dan Frame

Pada timeline terdiri atas *layer*, *frame*, dan *playhead*. T*imeline* berfungsi sebagai tempat pengaturan timing atau waktu animasi dan penggabungan objek-objek dari masing-masing *layer*.



Gambar 2.3
Timeline

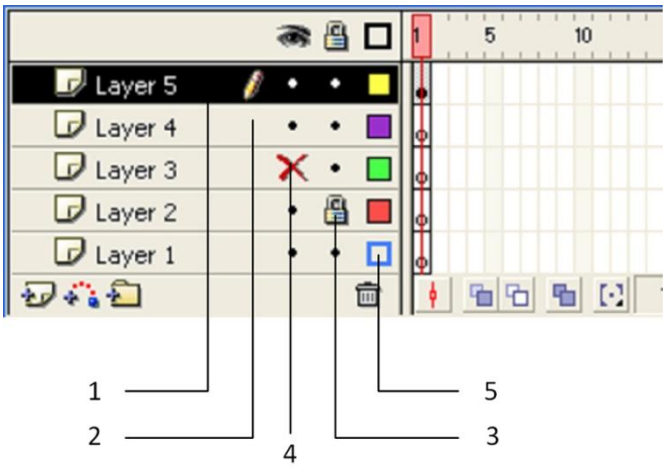
1. *Frame* adalah kotak-kotak berurutan dalam *timeline,* pada frame inilah nantinya akan menentukan animasi apa yang akan dibuat atau dari frame awal sampai ke frame yang diinginkan untuk membentuk suatu pergerakan animasi.
2. *Playhead* ditkitai dengan warna merah yang terletak di atas *frame,* ini berfungsi untuk menjalankan animasi yang bisa langsung dilihat pada *stage*.

2.4.4 Mengenal Layer

Layer merupakan hal yang sangat penting pada *flash.* Karena layer mempunyai banyak kegunaan diantaranya sebagai berikut :

a. Untuk mengatur kerja animasi dan elemen lainya.
b. Untuk mempermudah dalam menggambar atau mengedit suatu objek tanpa mempengaruhi objek yang berada di layer lain.
c. Agar dapat menentukan objek dengan animasi cepat dan mudah ketika akan mengedit objek tersebut.
d. Dapat membuat banyak objek dengan animasi yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya.

Beberapa macam *mode layer* pada gambar berikut ini :



Gambar 2.4
Macam-macam Mode Layer

1. Mode Aktif ditandai dengan gambar pensil, mode ini menunjukkan bahwa layer sedang aktif dan siap untuk mengerjakan suatu objek pada layer tersebut.
2. Mode Normal adalah mode yang bisa dilihat dan diedit ketika mode ini menjadi mode aktif.

3. Mode Terkunci ditkitai dengan gambar gembok kecil yang terkunci. Pada mode ini hanya bisa melihat objek pada layer tanpa bisa mengeditnya.
4. Mode tersembunyi di tandai dengan tanda X, pada mode ini kita tidak dapat melihat objek pada layer. Mode ini diperlukan untuk lebih leluasa mengedit objek pada layer lain.
5. Mode *Outline* ditandai dengan kotak tanpa warna, yang berarti tidak menampilkan objek secara keseluruhan, hanya garis luarnya saja yang terlihat.

2.4.5 Mengenal *Action Script*

Macromedia flash memiliki bahasa pemograman yang disebut dengan *Action Script*. *Action Script* adalah bahasa pemograman yang digunakan di dalam *flash* yang berfungsi untuk memberikan perintah pada animasi *flash.*

2.5 Tata Bahasa Jepang

Setiap bahasa memiliki tata bahasa, yang di dalamnya terdapat kaidah-kaidah yang mengatur penggunaan dalam berbahasa. Dalam bahasa Jepang tata bahasa disebut dengan *Bunpou*. Iwabuchi dalam (Sudjianto, 2009) mendefinisikan tata bahasa atau gramatika sebagai aturan-aturan mengenai bagaimana menggunakan dan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat. Berdasarkan pendapat tersebut tata bahasa dapat di artikan sebagai aturan-aturan dalam membuat sebuah kalimat.

Gramatika bahasa Jepang terdiri dari *kougo bunpou* (gramatika bahasa Jepang modern) dan *bungo bunpou* (gramatika bahasa Jepang klasik). Bahasa Jepang modern disebut juga dengan bahasa Tokyo, karena gramatika modern ini, dicetuskan pada zaman Meiji dan diakui sebagai bahasa standar sekaligus sebagai bahasa nasional. Sedangkan bahasa Jepang klasik adalah gramatika yang dicetuskan sebelum pertengahan zaman Meiji. Berdasarkan standar tidaknya bahasa Jepang, di dalamnya terdapat gramatika bahasa Jepang ragam standar dan gramatika dialek-dialek yang ada dalam bahasa Jepang.

Penguasaan gramatika bahasa Jepang dalam pendidikan bahasa Jepang sangatlah penting untuk memudahkan dalam membuat sebuah kalimat bahasa Jepang dengan benar. Jika mempelajari bahasa Jepang tanpa menguasai gramaikan bahasa maka bahasa Jepang yang digunakan terdengar aneh atau rancu dan akan terjadi kejanggalan. Dalam gramatika bahasa Jepang memiliki istilah-istilah gramatika yaitu jenis kata dan struktur kalimat.

2.6 Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas

Dinas Pendidikan Nasional (2003) menyatakan bahwa :

2.6.1 Fungsi dan Tujuan dari Mata Pelajaran Bahasa Jepang

1. Fungsi dari Mata Pelajaran Bahasa Jepang

   Mata palajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran pilihan di Sekolah Menengah Atas yang berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya.

2. Tujuan dari Mata Pelajaran Bahasa Jepang

   Program pembelajaran bahas Jepang di Indonesia memiliki tujuan agar para siswa berkembang dalam hal :

a. Kemampuan berbicara, mendengar, membaca, memberikan pendapat, dan menulis secara baik.
b. Pengetahuan mengenai ragam bahasa dalam konteks sehingga para siswa dapat mentafsirkan isi berbagai bentuk teks lisan maupun tulisan dan meresponnya dalam bentuk kegiatan yang beragam dan interaktif.
c. Pengetahuan mengenai pola-pola kalimat yang dapat digunakan untuk mengkonstruksikan teks yang berbeda-beda dan mampu mengaplikasikan pengetahuannya itu kedalam bentuk wacana lisan maupun tulisan.
d. Pengetahuan yang luas mengenai sejumlah teks yang beraneka dan kemampuan untuk menghubungkan pengetahuannya itu dengan aspek sosial dan personal.
e. Berbicara secara efektif dalam berbagai konteks untuk menyampaikan informasi, pikran dan perasaan, serta menjalin hubungan sosial dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif dan menyenangkan.
f. Mentafsirkan isi berbagai bentuk teks tulisan dan merespon dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif, dan menyenangkan.
g. Menulis kreatif berbagai bentuk teks untuk menyampaikan informasi, mengungkapkan pikiran dan perasaan.
h. Pengetahuan aspek-aspek budaya melalui sejumlah teks untuk dapat dipahami dan diaplikasikan dalam kegiatan komunikasi.

2.6.2 Ruang Lingkup

Aspek mata pelajaran Bahasa Jepang meliputi :

1. Keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.
2. Unsur-unsur kebahasaan mencakup : ungkapan komunikatif, kosakata, pelafalan, tata bahasa dan ejaan huruf *(kana, kanji)*.2.
3. Aspek budaya yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan.

2.6.3 Standar Kompetensi Mata Pelajaran

1. Siswa mampu berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa sederhana dan dapat dipahami sesuai konteks dalam wacana intersksional atau monolog yang informatif berbentuk naratif, deskriptif, dan laporan sederhana.
2. Siswa mampu berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lancar dan akurat, dalam wacana interaksional atau monolog berbentuk naratif, prosedur, deskriptif, dan berita.