BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media dan Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media dan Media Pembelajaran

Menurut beberapa pakar media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang dapat diartikan sebagai perantara, sesuatu yang dipakai untuk mengantarkan atau menyampaikan. Dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) dapat diartikan sebagai alat pendistribusian dan mempresentasikan informasi. (Munir : 2013). Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "wasaaila" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hal ini di kuatkan oleh Bovee (1997) menyatakan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. (http://februl.wordpress.com : 2012).

Anggani Sudono mengemukakan bahwa media atau sumber belajar adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada siswa; antara lain buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, nara sumber, benda atau hasil-hasil budaya. (http://februl.wordpress.com : 2012)

Sedangkan media interaktif atau multimedia pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut ini. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik) animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002)

Munir (2012) mengungkapkan pembelajaran menggunakan multimedia dapat mengembangka kempuan indera dan juga menari minat dan perhatian. Disisi lain masih menurut Munir pembelajaran mengunakan multimedia memberikan keuntungan terhadap penyampaian dan penerima informasi, antara lain adalah lebih komunikatif, interaktif dan lebih leluasa untuk menuangkan kreatifitas.

Multimedia pun tidak hanya berisikan teks-teks, tetapi juga menghidupkan teks, menyertakan audio dan juga video. Sehingga tercipta sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar para pembelajar

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan sebuah informasi yang bertujuan untuk proses pembelajaran yang memiliki wujud fisik. Baik itu sebuah alat peraga atau pun sebuah media elektronik yang memiliki tujuan proses pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Munir (2013) mengungkapkan bahwa media atau multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Reasearch* (CTR), menyatakan bahwa seseorang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Namun seseorang mampu untuk mengingat 50 % dari yang didengar dan 80% dari yang dilihat secara bersamaan.

Pendapat tersebut pun diperkuat oleh Angkowo dan Kosasih dalam Dini (2012) bahwa salah satu fungsi media interaktif adalah sebagai salah satu alat bantu pembelajaran, yang iut mempengaruhi kondisi, situasi dan lingkungan

belajar dalam rangka mencapai pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru. Munir mengungkapkan beberapa fungsi dari media pembelajaran sendiri yaitu sebagai berikut :

a. Dapat meningkatkan respon pengguna dalam memahami sebuah pelajaran.
b. Pengguna dapat mengatur kemampuan belajarnya sendiri.
c. Meningkatkan minat belajar pada pengguna
d. Meningkatkan efektitas sebuah pembelajaran.

2.1.3 Peranan Media Pembelajaran

Adapun peranan media pembelajaran yang di dalam bidang pendidikan. Dalam penyampaian bahan ajar akan terasa lebih interaktif dan juga dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh aspek-aspek seperti audio/suara, video, animasi, teks dan grafik. Peserta ajar dapat langsung melihat dan mendengar apa yang telah di pelajarinya. Begitulah yang di paparkan oleh Munir dalam bukunya Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan (2013). Selain itu beliau pun memaparkan kemampuan atau peranan media pembelajaran sebagai berikut ini :

1) Sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.
2) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar sehingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
3) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk dimengerti oleh peserta didik jika diterangkan hanya dengan pengajaran konvensional.
4) Melatih kemadirian peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan.

5) Membantu pengguna untuk belajar secara individual ataupun berkelompok.
6) Membantu pengguna untuk mengingat materi lebih lama dan mudah diungkapkan kembali dengan cepat.

2.1.4 Multimedia sebagai Media Pembelajaran

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut **multimedia interaktif.**

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick 1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Menurut Munir (2012), mutlimedia sebagai pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan dan juga kemauan pengguna. Multimediapun dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra : penglihatan, pendengaran dan sentuhan.

Menurut Schade dalam Munir (Hoogeven 1995) "*Multimedia improves sensory stimulations, particulary due to the inclusion of intactivyty*". Penelitian Schade ini telah memperlihatkan bahwa daya ingat seseorang yang membaca sebuah informasi eningkat sebanyak 1 %, sedangkan yang menggunakan multimedia sebagai pembelajaran meningkat sebesar 25% - 30%. Keberadaan suatu multimedia dalam pendidikan telah terbukti keefektifitasannya.

Maka dapat disimpulkan bawa media interaktif dapat meningkatkan minat dan juga kemauan pengguna dalam belajar, serta juga dapat meningkatkan kemandirian para pembelajar dalam mempelajari sebuah materi.

2.2 Pengertian *Jikoshoukai*

Jikoshoukai (自己紹介) yaitu memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang. Dalam memperkenalkan diri meliputi memperkenalkan nama,tempat tinggal, asal daerah umur dan juga pekerjaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) perkenalan atau memperkenalan dapat diartikan sebagai hal perbuatan, memperkenalkan atau memberitahukan nama dan sebagainya agar saling mengetahui.

Dalam memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang, tidak terlepas dari aisatsu atau saapaan. Sapaan yang biasa dilakukan oleh orang Jepang saat berkenalan ia tebiasa mengucapkan *'hajimemashite'* yang berarti pertama-tama, sebelum menyebutkan nama dan lainnya. Selain itu dalam kebiasaan atau tradisi orang Jepang setelah berkenalan mengucapkan '*yoroshiku onegaishimasu'* yang

dapat berati “senang berkenalan dengan anda”. Diikuti dengan tradisi ‘*ojigi*’ atau membungkuk sebagai rasa hormat.

2.3 Pola-pola kalimat dalam media *Jikoshoukai shimashou*

Berikut adalah pola-pola kalimat yang lazim digunakan untuk berkenalan dengan orang lain. Penulis menggunakan 10 pola kalimat sederhana yang terdapat pada buku Minna No Nihonggo 1 (1998) dan Yasashi nihonggo karya Drs. Mulyana Adimihardja,M.Ed (2002) serta kosakata bidang studi pada buku milik *Tsukuba Language Group* yaitu *Situational Functional Japanese* (1991).

1. ~ wa ~desu / ~は～です

   Partikel wa membuat nomina yang diikutinya berfungsi menjadi sebuah subjek (*Yasashi Nihongo*;2002). Atau, kata maupun frasa yang mengikuti kata bantu *wa* merupakan topik yang akan disampaikan. Sedangkan *desu* digunakan pada akhir kalimat yang berguna untuk mempertegas sebuah kalimat. Begitulah yang diungkapkan Edizal (1997)

   Contoh :

   watashi wa gakusei desu [私は学生です。]

   Saya adalah seorang pelajar.

   Kata yang mengikuti wa adalah *gakusei* yang berarti pelajar maka kalimat tersebut menjelaskan bahwa ‘saya’ adalah seorang pelajar.

2. ~ *wa ~ dewa arimasen* / ~ は～ではありません

   Menurut 3A Corporation dalam bukunya yaitu *Minna no Nihongo (1998*) *dewa arimasen* adalah bentuk negatif dari *desu* yang biasa digunakan dalam percakapan formal.

   Contoh :

   Watashi wa nihon-jin dewa arimasen [私は日本人ではありません。]

   Saya bukan orang Jepang.

3. ~ *mo~ desu* / ～も～です。

   Dalam bukunya Adimihardja mengungkapkan bahwa *mo* merupakan partikel untuk mengungkapkan kata ‘juga’ (2002)

   Contoh :

   Shin san mo Kankoku-jin desu [シンさんも韓国人です。]

   Shin juga orang Korea.

4. *Hai ~ desu* / はい～です

   3A mengemukakan bahwa pola kalimat *hai~desu* dapat menunjukan benarnya sebuah statment dari sebuah pertanyaan. (1998). Sedangkan menurut Adimihardja , dipergunakan untuk pertanyaan jawaban menyetujui atu membenarkan.

   Contoh :

   Q : *Miraa-san ha amerika-jin desuka*. [ミラーさんはアメリカ人ですか。]

   Apakah Miller orang Amerika.

A : *Hai, miraa san ha amerika-jin desu.*

[はい、ミラーさんはアメリカ人です。]

Iya, Miller orang Amerika.

5. ~ ka / ~ か。

Adimihardja mengungkapkan bawa partik *ka* pada akhir kalimat menyatakan sebuah kalimat tanya.

Contoh :

Anata wa indonesia jin desuka. [あなたはインドネシア人ですか。]

Apakah anda orang Indonesia ?

6. *Iie ~ dewa arimasen* / いいえ～ではありません

3A mengemukakan bahwa pola kalimat *iie~desu* dapat menunjukan salahnya sebuah statment dari sebuah pertanyaan. (1998). Sedangkan menurut Adimihardja, dipergunakan untuk pertanyaan jawaban tidak menyetujui atau menyalahkan.

Contoh :

Q: *Miraa-san wa sensei desuka.*

「ミラーさんは先生ですか」

Apakah Miller itu guru ?

A : Iie, Miraa-san wa sensei dewa arimasen.

[いいえ、ミラーさんは先生ではありません]

Bukan, Miller bukan seorang guru.

7. ~ jin / ~人

   Adimihardja pun memaparkan bahwa akhiran Jin berfungsi sebagai menyatakan arti orang atau bangsa.

   Contoh :

   Watashi wa Indonesia jin desu. 「私はインドネシア人です」

   Saya adalah orang Indonesia.

8. ~ no ~ desu / ～の～です

   Pola kalimat ini menyatakan kepemilikan menurut buku *minna ni nihongo*. Sedangkan Adimihardja menyatakan bahwa *no* sendiri dapat berarti –nya atau dari.

   Miraa san wa IMC no kaisyain desu / 「ミラーさんはＩＭＣの会社員です」

   Miller adalah karyawan dari IMC.

9. ~ kara kimashita / ~から来ました

   Pada bukunya, Adimihardja mengungkapkan bahwa kara berfungsi sebagai dari...

   Sedangkan kimashita berarti datang namun dalam bentuk lampau.

   Contoh :

   Kim san wa kankoku kara kimashita. [キムさんは韓国から来ました]

   Kim datang dari Korea.

10. ~doko kara kimashita. / 〜どこから来ました。

    Untuk menyanyakan dari mana negara atau asal daerah seseorang.

    Contoh :

    Anata ha doko kara kimashita. / あなたはどこからきました。

    Anda datang dari mana?