BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada tinjauan pustaka akan diterangkan teori-teori yang berhubungan dengan tema penelitian ini.

2.1 Joshi

Dalam kalimat bahasa Jepang, *joshi*（助詞） memiliki peranan yang sangat vital, baik dalam memberikan penjelasan tentang hubungan antara satu kata dengan kata lainnya dalam kalimat atau pun memberikan penekanan atau nuansa tertentu pada kata (Sudjianto & Dahidi, 2004: 181). Joshi merupakan kelas kata yang termasuk ke dalam *fuzokugo*. *Fuzokugo*（付属語） adalah kata imbuhan atau kata yang tidak bisa berdiri sendiri. Dari pernyataan yang tadi disebutkan dapat disimpulkan bahwa *joshi* merupakan kata bantu yang tidak bisa berdiri sendiri dalam suatu kalimat. Kedudukan *joshi* dalam ragam tulisan maupun lisan merupakan hal yang penting karena berfungsi menentukan makna.

Joshi（助詞） bila dilihat dari kanji pembentukannya yaitu *jo* (助) yang artinya membantu dan *shi*（詞） yang berarti kata, secara harafiah *joshi* dapat diartikan sebagai kata bantu. Sedangkan dalam kamus Jepang-Indonesia sendiri joshi diartikan sebagai partikel atau preposisi.

Menurut Kawashima (1992: i), *Joshi* dalam bahasa Jepang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Menunjukkan hubungan antar kata dalam sebuah kalimat.

2. Memberikan penekanan atau nuansa tertentu pada kata. Dan tidak seperti kata kerja, kata sifat dan kata bantu, *joshi* tidak mengalami perubahan bentuk bila muncul dalam sebuah kalimat.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa *joshi* atau partikel dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

1. *Joshi* atau partikel berfungsi untuk menunjukkan hubungan antar kata atau klausa dalam sebuah kalimat.
2. *Joshi* atau partikel digunakan untuk memberikan penekanan atau nuansa tertentu pada kata.
3. *Joshi* atau partikel tidak mengalami perubahan bentuk bila muncul dalam sebuah kalimat.
4. *Joshi* atau partikel terbagi dalam beberapa kelompok berdasarkan fungsi dan peletakannya dalam sebuah kalimat.

2.1.1 Jenis-jenis Joshi

Ada terdapat banyak sekali *joshi* atau partikel dalam bahasa Jepang. Beberapa ahli linguistik bahasa Jepang baik yang berasal dari Jepang mengelompokkan *joshi* ke dalam jenis-jenis tertentu berdasarkan kesamaan fungsi penggunaannya.

Menurut Masuoka dan Takubo (1992: 49-54), terdapat lima jenis *joshi* yang dikelompokkan berdasarkan fungsi dan letak joshi dalam sebuah kalimat, yaitu:

1. *Kakujoshi*（格助詞）

Merupakan *joshi* yang menunjukkan adanya hubungan kata pelengkap dengan predikat dalam sebuah kalimat. Partikel-partikel yang termasuk di dalamnya adalah が、を、に、から、と、で、へ、まで、dan より.

2. *Teidaijoshi*（提題助詞）

Merupakan *joshi* yang berfungsi untuk menunjukkan subjek kalimat. Partikel-partikel yang termasuk di dalamnya adalah は、なら、って、dan ったら.

3. *Toritatejoshi*（取り立て助詞）

Merupakan *joshi* yang berfungsi untuk mengambil sebuah contoh yang mewakili sesuatu hal yang sifat dan jenisnya sama. Partikel-partikel yang termasuk di dalamnya adalah は、も、さえ、でも、すら、だって、まで、だけ、ばかり、のみ、しか、こそ、など、なん、か、なんて、dan くらい.

4. *Setsuzokujoshi*（接続助詞）

Merupakan *joshi* yang berfungsi untuk menyambungkan kata dengan kata dan klausa dengan klausa. Partikel-partikel yang termasuk di dalamnya adalah か、の、まで、なり、きり、から、けれども、なら、ので、のに、ながら、つつ.

5. *Shuujoshi*（終助詞）

Merupakan *joshi* yang muncul di akhir kalimat. Partikel-partikel yang termasuk di dalamnya adalah:

a) Menyatakan kepastian atau kesimpulan さ

b) Menyatakan pertanyaan か、かい、かな、かしら

c) Menyatakan konfirmasi dan persetujuan ね、な

d) Menyatakan pemberitahuan atau informasi よ、ぞ、ぜ

e) Menyatakan kekaguman なあ、わ

f) Menyatakan konfirmasi atau ingatan っけ

g) Menyatakan larangan な.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs dalam Hariyanto (2012), Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Heinic, dkk dalam Cyntiasari (2012:10), jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran anatara lain : media proyeksi, media non-

proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, *computer multimedia*, *hyper media*, dan media jarak jauh disebutkan pula media pembelajaran adalah :

a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan diagram, kartun poster dan komik.
b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model susun, dan lain-lain.
c. Media proyeksi seperti slide, film stips, film dan OHP.
d. Lingkungan sebagian media pembelajaran.

2.3 Media Interaktif

Pesatnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah membawa perubahan dalam bahan belajar mengajar. Sebelum berkembangnya teknologi komputer, bahan belajar adalah yang tercetak pada kertas seperti buku, Koran, majalah, dan lain-lain.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ini telah memberi alternatif dalam belajar dan mengajar. Bahan alternatif ini berupa bahan belajar yang tidak dalam bentuk kertas, tetapi berbentuk berkas yang dapat diakses oleh pembelajar dengan cara menyimpan dan membuka berkas itu dengan menggunakan komputer atau dengan *smartphone*.

Darmawan (2012:55) memaparkan beberapa karakteristik pembelajaran multimedia, antara lain :

a. Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, audiovisual.
b. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.

c. Memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek.

d. Tipe-tipe pembealajaran yang bervariasi.

e. Pengembangan prinsip *Sefl Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.

f. Dapat digunakan secara klasikal atau individual.'dapat digunakan secara offline maupun online.

Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar (Darmawan. 2012:23). Oleh karena itu untuk mempermudah proses belajar, pemanfaatan media pembelajaran harus diterapkan. Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

- mempermudah proses belajar-mengajar
- meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
- menjaga relevansi dengan tujuan belajar
- membantu konsentrasi siswa

- Menurut Gagne : Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar
- Menurut Briggs : Wahana fisik yang mengandung materi instruksional
- Menurut Schramm : Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional
- Menurut Y. Miarso : Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa

Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu perlu dalam pembelajaran. Kalau sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, itu hanya perlu satu hal yaitu perubahan sikap. Dalam memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa untuk menentukan media pembelajaran tersebut.

Bona (2011), Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia atau media interaktif dalam pembelajaran menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Francis M. Dwyer. salah seorang peneliti, antara lain menemukan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10 %, melalui audio 10 %, visual 30 % dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80 %. Dari penelitian ini dapat kita lihat bahwa penggunaan media interaktif dalam hal ini termasuk media interaktif berbasis komputer sangat signifikan dalam membantu proses pembelajaran di sekolah.

2.4 Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc*. membeli *Android Inc.,* pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel, Motorola*, *Qualcomm, T-Mobile,* dan *Nvidia*.

Pada saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode–kode Android di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Services* (GMS) dan kedua adalah yang benar–benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD).

2.5 Adobe System

Adobe System atau istilah populernya *Adobe* adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. *Adobe* adalah salah satu perusahaan perangkat lunak yg paling besar di dunia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1982 dan berpusat di San Jose, California, AS.

Beberapa dari produk-produknya yang terkenal dan mendunia adalah *Photoshop*, *Flash*, dan *Acrobat*.

Adobe telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir baik dari segi penjualan ataupun jumlah pengguna. Pada tahun 2005 perusahaan *Macromedia* telah dibeli oleh *Adobe*.

2.5.1 Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak 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 kalinya pada *Flash 5*.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash* 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi *vektor* bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama *'Macromedia'* adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan 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. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman 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, dapat dikolaborasikan dengan *web*, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keingginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi *web* dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi *web* yang kaya dengan pembuatan

script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-*debug script*. Dengan menggunakan *Code hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan *JavaScript* dimana didalamnya terdapat banyak tools yang dapat diambil dari SWF termasuk *ActionScript*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu, semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui *server*. Keuntungan menggunakan metode yang sama dengan menggunakan aplikasi *web* yang standar adalah akan menjamin dan mengamankanpenyimpanan dan perpindahan data.

2.5.1.1 Adobe AIR Flash

Adobe Integrated Runtime atau AIR, adalah runtime environment antar-platform untuk membangun aplikasi Internet kaya (RIA, rich Internet applications) menggunakan Adobe Flash, Adobe Flex, HTML, dan AJAX, yang dapat dipasang sebagai aplikasi destop. Adobe mengeluarkan rilis pratayang publik AIR yang disertai dengan kit pengembangan aplikasi (SDK, software development kit) dan ekstensi untuk pengembangan aplikasi Apollo dengan kerangka kerja Flex pada 19 Maret 2007.

Pada 10 Juni 2007, nama Apollo diganti dengan AIR, dan rilis beta publiknya diluncurkan. Beta publik versi 2 SDK AIR dirilis pada 1 Oktober 2007, beta publik pada 12 Desember 2007, dan akhirnya versi 1.0 pada 25 Februari 2008. Versi alfa untuk Linux dirilis pada tanggal 31 Maret 2008.