BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’,’perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2013:3). Pengertian media sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:892) media adalah alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.

Sanjaya (2012:57) mengungkapkan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, tv, komputer dan lain sebagainya.

Sadiman (2012:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan menurut Criticos dalam Daryanto (2013:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat penunjang sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada penerima informasi yang bisa berupa *audio, visual*

maupun *audio-visual* dengan berbagai tujuan tertentu. Begitu pula media ajar dalam proses pembelajaran, karena hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dari pengajar kepada siswa.

2.2 Multimedia

2.2.1 Multimedia Interaktif

Multimedia menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:937) adalah berbagai jenis sarana usaha pembangun untuk dunia komunikasi, pendidikan dan sebagainya mendapat prioritas utama atau penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafik, animasi dan teks.

Multimedia menurut Daryanto (2013:51) terbagi atas dua kategori yaitu, *multimedia linier* dan *multimedia interaktif*. *Multimedia interaktif* adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki.

Sanjaya (2012:225) mengungkapkan beberapa keuntungan penggunaan multimedia interaktif di antaranya :

a. Multimedia interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan.
b. Multimedia interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih disukainya.

c. Kajian materi pelajaran yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa.
d. Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

2.2.2 Format Multimedia

Menurut Daryanto (2013:54) format multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut :

a. Tutorial

Format ini biasanya dilakukan dalam penyampaian materi yang dilakukan secara tutorial seperti yang dilakukan oleh guru. Informasi yang berisi suatu konsep yang disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau begerak dan grafik. Dan biasanya pada bagian akhir akan diberikan serangkaian tes untuk mengukur pemahaman siswa.

b. Drill and Practice

Format ini biasanya dimaksudkan untuk melatih pengguna atau user sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini menyediakan serangkaian soal yang ditampilakn secara acak dan juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, dan pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dicapai.

c. Simulasi

Format ini biasanya mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang berhubungan dengan suatu resiko.

d. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, tetapi lebih ditujukan pada kegiatan yang bersifat eksperimen.

e. Permainan

Format ini tentu saja berbentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar mengajar sambil bermain.

2.2.3 Karakteristik Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Daryanto (2013:53) sebagai salah satu komponen pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristiknya. Berikut karakteristik multimedia pembelajaran :

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna dan,
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa.

2.3 Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2013:2)

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2012:58) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, tv, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.

Sedangkan Djamarah (2010:124-126) mengungkapkan bahwa media terbagi atas :

a. Media dilihat dari jenisnya terbagi atas :
    1. Media *auditif* contohnya radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam.
    2. Media *visual* contohnya film *strip* (film rangkaian), *slide* (film bingkai), foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, dan film kartun.
    3. Media *audiovisual* contohnya film bingkai suara (*slide sound)*, *video cassette*, dsb.
b. Dilihat dari daya liputnya terbagi atas :
    1. Media daya liput luas dan serentak contohnya radio.
    2. Media daya liput terbatas ruang dan tempat contohnya film, *slide sound*, dsb.
    3. Media untuk pengajaran individual contohnya modul, buku pelajaran, dan computer.

c. Dilihat dari pembuatannya terbagi atas :

1. Media sederhana contohnya kartu bergambar.
2. Media kompleks contohnya menggunakan media interaktif berbasis komputer.

Sudjianto mengemukakan (2010:85)

> Media pembelajaran merupakan berbagai macam benda, alat, atau komponen yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dirasakan, atau diraba dengan panca indera manusia yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berfikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Bagi guru media pembelajaran merupakan piranti yang sangat ampuh agar proses transformasi pengetahuan yang diselenggarakannya berjalan lebih mudah dan lebih baik.

AECT dalam Sanjaya (2012:58) mengungkapkan bedanya media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya alat apa pun itu asal berisi tentang pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran.

2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa manfaat dari media pembelajaran menurut Sudjianto (2010:86-87) :

1. Memperjelas pesan yang akan disampaikan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata atau tulisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra.

3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.
4. Memberikan rangsangan yang sama, pengalaman dan presepsi yang sama.

Sedangkan Djamarah (2010:121) mengungkapkan manfaat/fungsi media adalah sebagai berikut :

1. Media sebagai alat bantu pembelajaran

   Media sebagai alat bantu pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru menyadari tanpa media ajar maka pembelajaran akan sukar untuk dicerna apalagi pelajaran yang kompleks. Untuk pelajaran yang sukar dicerna tanpa alat bantu ajar murid akan merasa bosan apalagi murid tersebut tidak memiliki minat pada yang disampaikan oleh guru tersebut. Setiap pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang berbeda. Guru yang bijaksana tahu kapan harus menggunakan media ajar.

   Media ajar sendiri merupaka alat pelicin untuk menunjang ketercapainya tujuan pembelajaran. Namun kompetensi guru juga patut diperhitungkan. Apakah mampu menggunakan media tersebut atau tidak. Jika tidak malah akan mengacaukan proses pembelajaran itu sendiri.

   Dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, dan gurulah yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didiknya demi tercapainya proses pembelajaran.

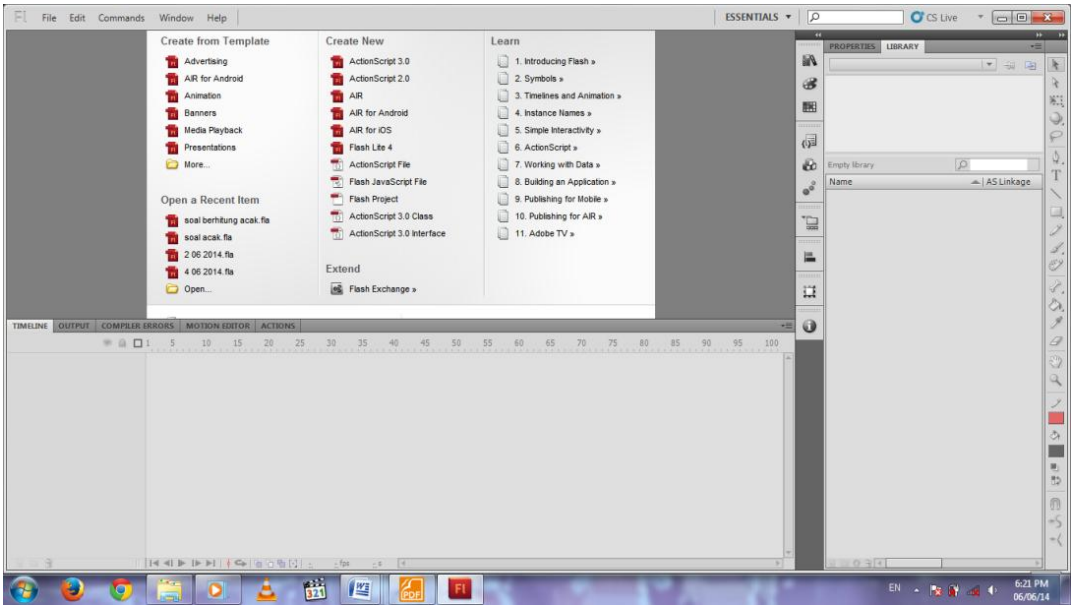
2. Media sebagai media sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal usul untuk belajar seseorang. Sumber belajar dapat dikelompokan menjadi lima kategori yaitu, manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan. Media pembelajarn sebagai sumber belajar ikut membantu guru dalam memudahkan proses pemahaman materi pembelajaran oleh siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

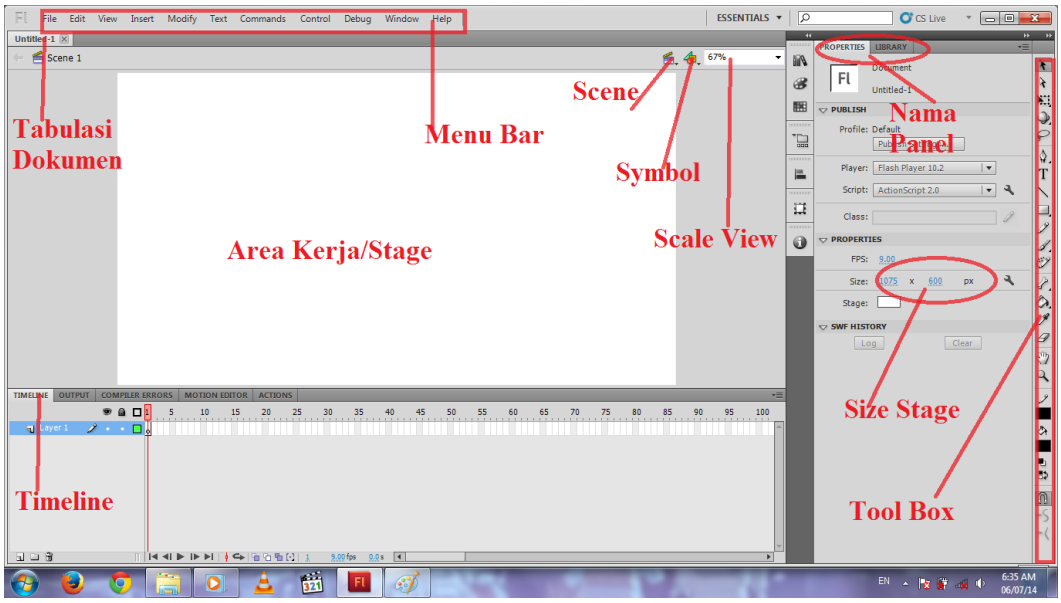
2.4 Adode Flash CS5

Adobe Flash Profesional CS5 merupakan program animasi 2D animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Misalnya animasi kartun, web, movie, presentasi, Company Profile, e-card dan bahkan game-pun dapat di buat dengan software flash ini (Madcoms, 2011:2).

Flash CS5 merupakan penyempuranaan versi sebelumnya yang mempunyai keunggulan sudah dapat diaplikasikan pada teknologi yang berbasis *android*. Dari segi penampilan pun lebih menarik. Dibawah ini merupakan beberapa fitur dan *tools* dalam *Flash CS*5.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Flash CS5



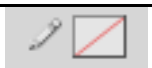
Gambar 2.2 Tampilan Dokumen Baru

Pada CS5 ini terdapat beberapa *tools* yang dapat digunakan untuk mengolah baik gambar, animasi, dan lain-lain. Berikut ini penjelasan dari gambar 2.2 adalah sebagai berikut :

a. ***Tabulasi dokumen***, merupakan tampilan dari lembar kerja yang sedang dikerjakan.
b. ***Menu Bar***, merupakan deretan perintah dan sub-sub perintah.
c. ***Scene***, menu untuk mengedit scene.
d. ***Symbol***, untuk mengedit simbol.
e. ***Scale View***, mengatur besarnya tampilan area kerja.
f. ***Nama Panel***, petunjuk panel yang aktif.
g. ***Size Stage***, Umtuk mengatur ukuran lembar kerja.
h. ***Tool Box***, tombol-tombol untuk membuat, mengatur dan mendesain animasi/objek.
i. ***Timeline***, mengatur dan mengontrol isi dokumen.

Tabel 2.1 *Tools* Pada *Flash CS5* Beserta Fungsinya

Simbol	Nama Tombol	Fungsi
	***Selection Tool***	Untuk menyeleksi objek
	***Subselection Tool***	Untuk menyeleksi bagian objek untuk proses editing
	***Free Transform Tool***	Untuk mengubah bentuk objek secara bebas
	***Gradient Transform Tool***	Untuk mengubah transformasi warna gradasi pada sebuah objek
	***Text Tool***	Untuk mengetik teks dan paragraf
	***Line Tool***	Untuk menggambar objek garis lurus
	***Rectangle Tool***	Untuk menggambar objek kotak

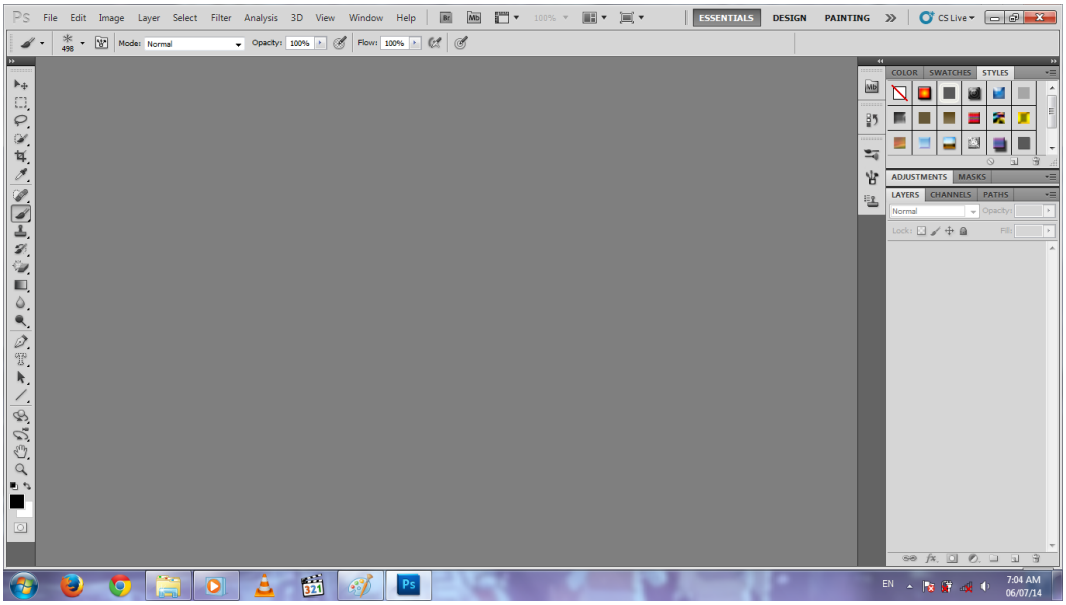
	***Rectangle Primitive Tool***	Untuk menggambar objek kotak dengan sudut yang dapat dilengkungkan
	***Pencil Tool***	Untuk menggambar dengan bentuk goresan pensil
	***Brush Tool***	Untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas
	***Deco Tool***	Untuk menggambar corak dekorasi dengan menggunakan simbol grapis
	***Paint Bucket Tool***	Untuk memberi warna bidang objek
	***Erasser Tool***	Untuk menghapus bidang objek
	***Stroke Color***	Untuk menentukan warna garis
	***Fill color***	Untuk menentukan warna bidang objek

2.5 Adobe Photoshop CS5

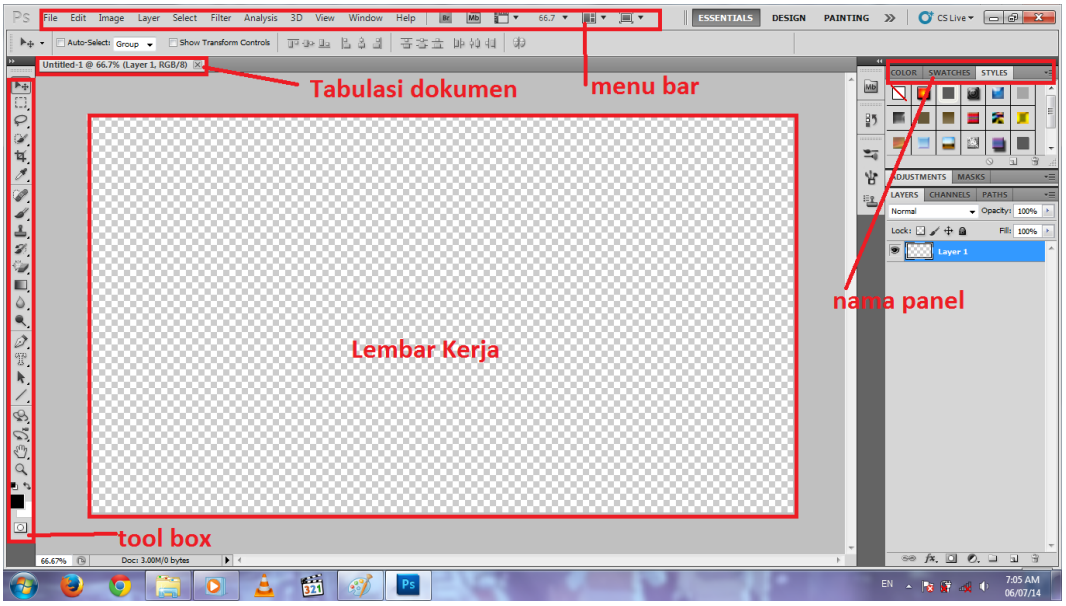
Adobe photoshop atau sering disebut dengan *photoshop* merupakan salah satu *software* atau perangkat lunak standar professional untuk pengolahan foto atau gambar (*image*) yang terintegrasi dengan aplikasi *web tool* (Adobe Image Ready) yang dibuat oleh Adobe Systems (Kuncikom, 2012:5)

Dengan *adobe photoshop* kita dapat memperbaiki dan mempercantik foto yang ingin kita cetak dengan menambahkan beberapa efek dalam foto tersebut, sehingga foto yang biasa akan menjadi sebuah foto dengan tampilan yang berbeda.

CS merupakan singkatan dari *Creative Suite*. Photoshop CS5 adalah versi terbaru dari program Adobe photoshop sebelumnya yaitu CS4. Dengan tampilan dan fitur baru dan merupakan penyempurnaan versi sebelumnya.

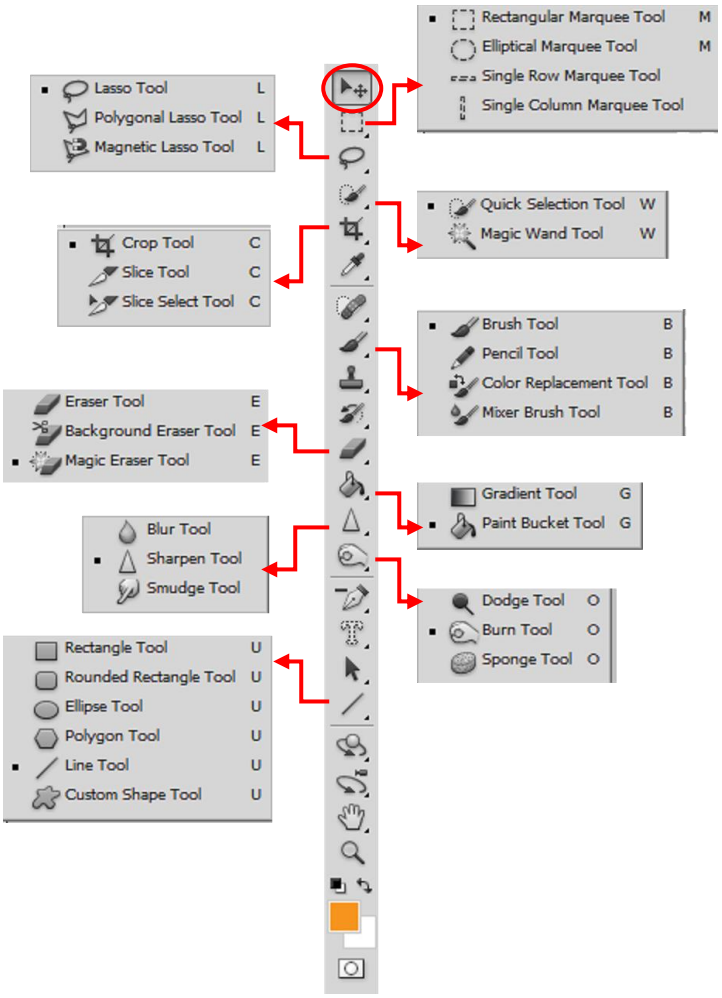


Gambar 2.3 Tampilan Awal Photoshop CS5



Gambar 2.4 Dokumen Baru

Sama halnya dengan *Flash*, pada *Photoshop* pun terdapat tabulasi dokumen, menu bar, nama panel, lembar kerja, dan juga *tool box*.



Gambar 2.5 *Tools* dan Fungsinya Pada *Photoshop CS5*

1. Marquee tool

- *Rectanguler Marquee* digunakan untuk membuat area *selection* berbentuk segi empat pada *image.*
- *Elliptical Marquee* digunakan untuk membuat area *selection* berbentuk *elips* atau lingkaran pada *image.*

- *Single Row Marquee* Digunakan untuk membuat area *selection* satu baris pada *image* (ukuran tinggi selection adalah 1 pixel).
- *Single Column Marquee* digunakan untuk membuat area *selection* satu kolom pada *image* (ukuran lebar selection adalah 1 *pixel).*

2. Move Tool

Digunakan untuk menggeser/memindah *selection, layer*, dan *guide.*

3. Lasoo Tool

- *Lasoo* digunakan untuk membuat area *selection* dengan bentuk bebas.
- *Polygonal Lasoo* digunakan untuk membuat area *selection* berbentuk *polygon.*
- *Magnetic Lasoo* digunakan untuk membuat area *selection* dengan cara menempelkan tepi *selection* pada area tertentu pada *image.*

4. Magic Wand Tool

Digunakan untuk mermbuat area seletion yang memiliki warna serupa. Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada *tool option bar*.

5. Crop Tool

Digunakan untuk memotong *image.*

6. Brush Tool, Pencil Tool

- *Brush Tool* digunakan untuk melukis *image* dengan goresan kuas.
- *Pencil Tool* digunakan untuk melukis *image* dengan goresan pencil.

7. Erase Tool

- *Erase* digunakan untuk menghapus *pixel image* dan mengembalikannya ke *stage* tertentu.

- *Background Erase* digunakan untuk menghapus area tertentu *image* menjadi transparan.
- *Magic Erase* digunakan untuk menghapus area tertentu *imag*e yang memiliki warna yang serupa menjadi transparan dengan satu kali klik.

8. Paint Bucket, Gradient Tool

- *Paint Bucket* digunakan untuk mengecat area yang dipilih dengan warna *foreground* atau pola tertentu.
- *Gradient Tool* digunakan untuk mengecat ara yang dipilih (*selected area*) dengan perpaduan banyak warna.

9. Blur, Sharpen, Sharpen Tool

- *Blur* digunakan untuk menghaluskan/mengaburkan area tertentu pada *image.*
- *Smudge Tool* digunakan untuk menggosok/mencoreng area tertentu pada *image.*
- Shrapen Tool digunakan untuk menajamkan area tertentu pada image.

10. Dodge, Burn, Sponge Tool

- *Doge* digunakan untuk menerangkan warna di area tertentu pada *image.*
- *Burn Tool* digunakan untuk menggelapkan warna di area tertentu pada *image.*
- Sponge Tool digunakan untuk mengubah saturation di area tertentu pada *image.*

11. Shape Tool

- *Rectangle tool* digunakan untuk menggambar bentuk segi empat.

- *Rounded Rectangle Tool* digunakan untuk menggambar segi empat melengkung.
- *Ellipse tool* digunakan untuk menggambar *ellips.*
- *Polygon Tool* digunakan untuk menggambar *polygon.*
- *Line Tool* digunakan untuk menggambar garis lurus.

2.6 Buku Sakura Jilid 2

Buku Sakura Jilid 2 merupakan buku pelajaran bahasa Jepang yang diterbitkan atas kerjasama Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Manajemen Dikdasmen Kementerian Pendidikan Nasional RI. Buku sakura jilid 2 ini diperuntukan untuk siswa SMA/Sederajat kelas XI. Berikut ini merupakan tema-tema yang dibahas pada bab 35-40 :

a. Bab 35 ゆうびんきょくはどこにありますか (*yuubinkyoku wa doko ni arimasu ka)*

   Pada bab ini membahas jenis toko, tempat dan lokasi serta ungkapan yang menunjukan letak/lokasi tempat-tempat agar dapat menginformasikan letak/lokasi toko/tempat yang ada di kota kita.

b. Bab 36 どんなまち・どんなところ (*donna machi-donna tokoro)*

   Pada bab ini siswa di berikan instruksi untuk menyebutkan tempat wisata/kota-kota di Indonesia dan Jepang serta ungkapan yang menunjukan kondisi tempat tersebut agar dapat menginformasikan kondisi tempat wisata/kota-kota di Indonesia dan Jepang.

c. Bab 37 どうぶつがすきです (*doubutsu ga suki desu)*

Pada bab ini siswa berlatih untuk menyatakan suka/tidak suka agar dapat mengungkapkan kesukaan/ketidaksukaan.

d. Bab 38 しゅみはなんですか (*shumi wa nan desu ka)*

Sedangkan pada bab ini siswa berlatih menyebutkan jenis-jenis kegemaran agar dapat mengungkapkan kegemarannya.

e. Bab 39 どんながいこくごができますか (*donna gaikoku-go ga dekimasu ka)*

Pada bab ini siswa berlatih menyebutkan macam-macam bahasa, tarian, dan olahraga serta ungkapan yang menyatakan menguasai kegiatan tersebut agar dapat mengungkapkan kemampuan melakukan kegiatan tersebut.

f. Bab 40 ピンポンがとくいです (*pinpon ga tokui desu)*

Pada bab terakhir buku Sakura jilid 2 ini siswa diajak berlatih mengungkapkan tingkat kemahiran (berbahasa asing, menari, memainkan alat musik, berolahraga, dan lain-lain).