BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar atau perantara yang merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Wilkinson (1980) mengartikan media sebagai alat dan bahan selain buku dan teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar. Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan merangsang minat seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Arsyad (2011) mengemukakan bahwa :

berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. Media Hasil Teknologi Cetak.
2. Media Hasil Teknologi Audio Visual.
3. Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer.
4. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer.

2.3 Android

Menurut Safaat (2012) mengemukakan bahwa android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya Google Inc. membeli android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. 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.

Selanjutnya masih menurut Safaat (2012) pada perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android dibawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan *open platform* 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).

Sekitar September 2007 Google mengenalkan Nexus One, salah satu jenis *smartphone* yang menggnakan Android sebagai sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010. Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android ARM Holdings, Atheros Communications, diproduksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi kernel linux 2.6. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug, dan penambahan fitur baru.

Pada masa saat ini sebagian besar vendor-vendor smartphone sudah memproduksi *smartphone* berbasis android, *vendor-vendor* itu antara lain HTC, Motorola, Samsung, LG, HKC, Huawei, Archos, Webstation Camangi, Dell. Nexus, SciPhone, WayteQ, Sony Ericsson, Acer, Philips, T-Mobile, Nexian, IMO, Asus dan masih banyak lagi *vendor smartphone* di dunia yang memproduksi Android. Hal ini, karena Android itu adalah sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh vendor manapun.

Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone*, saat ini Android menjadi pesaing utama dari Apple pada sistem operasi Tablet PC. Pesatnya pertembuhan Android selain faktor yang disebutkan diatas adalah karena Android itu sendiri adalah *platform* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, Aplikasi dan *tool* Pengembangan, Market aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari

komunitas *Open Source* di dunia, sehingga Android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi *device* yang ada di dunia.

2.4 FruityLoop Studio

Fruity Loops Studio adalah software Dekstop *Personal Computer* untuk produksi musik virtual dengan fitur lengkap yang mampu merekam audio, *composing, sequencing dan mixing* untuk menciptakan musik berkualitas profesional.

FL Studio (sebelumnya dikenal sebagai *FruityLoops*) adalah *workstation audio digital* yang dikembangkan oleh perusahaan Belgia *Image-Line*. FL Studio fitur antarmuka pengguna grafis berbasis pada musik *sequencer* berbasis pola. Program ini tersedia dalam empat edisi yang berbeda untuk *Microsoft Windows*, termasuk FL Studio *Express*, Fruity Edition, Edisi Produser, dan *Signature Bundle*. *Image-Line* menawarkan gratis seumur hidup update ke program, berarti pelanggan menerima semua pembaruan masa depan perangkat lunak. *Image-Line* juga mengembangkan FL Studio *Handphone* untuk *iPod Touch, iPhone, iPad* dan perangkat Android.

FL Studio dapat digunakan sebagai instrumen VST dalam program *audio workstation* lain dan juga berfungsi sebagai klien ReWire. Gambar-Line juga menawarkan instrumen VST lain dan aplikasi audio. Versi pertama dari *FruityLoops* (1.0.0) dikembangkan oleh Didier Dambrin untuk perusahaan Belgia *Image-Line* dan sebagian dirilis pada bulan Desember 1997. Peluncuran resminya adalah pada awal tahun 1998, ketika itu masih empat-channel mesin drum MIDI. Dambrin menjadi *Chief Software Architect* untuk program ini, dan dengan cepat menjalani serangkaian *upgrade* besar yang berhasil masuk ke workstation digital audio populer dan

kompleks. FL Studio telah mengalami sepuluh update besar sejak awal, dan FL Studio 11 dirilis pada April 2013.

2.5 CorelDRAW

Doni (2013) mengemukakan bahwa *Corel Draw* adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. *Corel Draw* pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi *Windows* 2000 dan yang lebih baru. Versi *Corel Draw* untuk Linux dan *Mac OS* pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

Versi *CorelDRAW X5* memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada *CorelDRAW* versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya *Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template*, dan lain sebagainya.

2.6 Adobe PhotoshopCS3

Wikipedia (2013) mengemukakan bahwa *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*.

Photoshop tersedia untuk *Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS*; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti *Linux* dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti *CrossOver*.

Pada tahun 1987, Thomas Knoll, mahasiswa PhD di Universitas Michigan, mulai menulis sebuah program pada *Macintosh Plus*-nya untuk menampilkan gambar *grayscale* pada layar monokrom Program ini, yang disebut *Display*, menarik perhatian saudaranya John Knoll, seorang karyawan di Industrial *Light & Magic*, yang merekomendasikan Thomas agar mengubah programnya menjadi program penyunting gambar penuh.

Thomas mengambil enam bulan istirahat dari studi pada tahun 1988 untuk berkolaborasi dengan saudaranya pada program itu, yang telah diubah namanya menjadi *ImagePro*. Setelah tahun itu, Thomas mengubah nama programnya menjadi *Photoshop*.

2.7 Photoscape

Menurut Wikipedia (2014) *Photoscape* adalah perangkat lunak editor citra yang dikembangkan oleh *MOOII Tech* Korea.

Konsep dasar *PhotoScape* adalah "Mudah dan Menyenangkan" Sehingga memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengedit foto yang diambil dari kamera digital atau kamera ponsel. *PhotoScape* menyediakan antarmuka pengguna sederahan untuk melakukan tambahan foto umum termasuk penyesuaian warna, memotong, mengubah ukuran, percetakan dan animasi GIF.

Photoscape hanya tersedia untuk *Microsoft Windows* dan tidak tersedia untuk *Mac* atau Linux. Bahasa *default* adalah bahasa Inggris dan Korea, dengan paket bahasa tambahan yang tersedia untuk di-download.

Versi rilis stabil saat ini adalah 3.5. Namun, versi lama masih tersedia untuk pengguna *Windows 98* atau *Mec*. Photoscape ini didistribusikan secara gratis untuk semua pengguna, termasuk untuk tujuan komersial.

2.8 AppInventor2

Menurut Wahana (2013) mengemukakan bahwa pihak Google sebagai pengembang Android menyediakan aplikasi yang berbasis web untuk membuat aplikasi Android dengan nama *AppInventor*. Dengan aplikasi ini, membuat aplikasi android akan menjadi lebih menarik seolah sedang memasang *puzzle*.

2.9 Huruf Kanji

Menurut Sudjianto & Dahidi (2004) menjelaskan bahwa Huruf-huruf seperti 大、小、人、子、dan sebagainya adalah huruf *kanji*. Huruf-huruf tersebut sebagian besar dibuat di Cina. Huruf *kanji* disampaikan ke jepang kira-kira pada abad 4 pada waktu negeri Cina merupakan Zaman Kan. Oleh sebab itulah maka huruf tersebut dinamakan *kanji* yang berarti huruf negeri Kan.

Huruf *kanji* merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa jepang. . Hal ini dirasakan terutama oleh siswa yang tidak memiliki latar belakang ‘budaya *kanji*. Bahkan diantara para siswa yang memiliki latar belakang budaya kanji pun (seperti orang Cina, orang Korea, orang Taiwan dan

sebagainya) kadang-kadang merasa sulit bila berhadapan dengan huruf *kanji* Jepang. Dengan melihat bentuknya biasanya mereka tahu apa arti *kanji* itu, bagaimana cara penulisannya, dan sebagainya. Namun kadang-kadang mereka terbentur pada cara membacanya. Sebab, walaupun bentuk *kanji* yang dipakai dalam bahasa Jepang, bahasa Cina, atau bahasa Korea sama, tetapi cara membacanya tidak sama. Itulah salah satu kesulitan mempelajari *kanji* yang sering dialami oleh siswa yang memiliki latar belakang budaya *kanji*.

Dalam pengajaran bahasa jepang sering dipertanyakan pentingnya pengetahuan huruf *kanji* bagi para siswa. Bagi siswa yang hanya ingin menguasai percakapan sederhana, mungkin huruf *kanji* tidak perlu diberikan. Tetapi apabila siswa ingin menguasai bahasa Jepang lebih mendalam dikarenakan ingin menguasai keterampilan berbahasa Jepang ragam tulisan (baca-tulis), maka keterampilan baca-tulis huruf *kanji* perlu diberikan kepada mereka. Oleh sebab itu pelaksanaan pengajaran huruf *kanji* selalu mendapat perhatian pada pelaksanaan pengajaran bahasa Jepang.

2.9.1 Urgensi Penguasaan Kanji

Sudjianto & Dahidi (2004) mengemukakan bahwa bagi siswa yang hanya ingin menguasai percakapan sederhana, mungkin huruf *kanji* tidak perlu diberikan. Tetapi apabila siswa ingin mempelajari bahasa Jepang lebih mendalam dikarenakan ingin menguasai keterampilan berbahasa Jepang ragam tulisan (baca-tulis), maka keterampilan baca-tulis huruf *kanji* perlu diberikan kepada mereka. Oleh sebab itu

pengajaran huruf *kanji* selalu mendapat perhatian pada pelaksanaan pengajaran bahasa jepang.

Selain itu, sebagian besar kata dalam bahasa Jepang yang memiliki *kanji* hampir selalu ditulis menggunakan *kanji*. Dalam bahasa Jepang, hampir semua kata benda, kata kerja dan kata sifat sering ditulis dengan huruf *kanji*. Buku-buku bacaan, majalah dan koran di Jepang juga selalu ditulis dengan menggunakan *kanji*. Ini berarti pembelajar bahasa jepang perlu mempelajari huruf-huruf *kanji* untuk menguasai bahasa jepang.

2.9.2 Pengajaran Kanji

Sudjianto & Dahidi (2004) mengemukakan bahwa pada tanggal 16 Nopember 1946 (dengan maklumat kabinet) ditetapkanlah *Daftar Tooyoo Kanji* (*Tooyoo Kanjihyoo*) yang memuat 1850 huruf kanji. Kanji-kanji yang termasuk pada *Daftar Tooyoo Kanji* ini terbatas pada kanji-kanji yang dipergunakan pada bidang perundang-undangan, dokumen-dokumen atau surat dinas, surat kabar, majalah atau *kanji-kanji* yang dipakai secara umum dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu dalam lampirannya ditetapkan pula *Kyooiku Kanji* (*Kanji* yang harus dikuasai oleh siswa SD dan SLTP di Jepang) yang memuat 881 *kanji*.

Namun persoalannya sekarang adalah berapa jumlah huruf *kanji* yang perlu dikuasai oleh orang asing yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Untuk permasalahann ini Sudjianto & Dahidi (2004) mengemukakan bahwa Katoo Akihiko di dalam buku *Nihongo Gaisetsu* menyarankan agar sasaran pengajaran huruf *kanji* untuk orang asing sedapat-dapatnya disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia

serta tingkat pengajarannya. Untuk ini biasanya pengajaran huruf *kanji* diberikan dengan komposisi sebagai berikut yakni, untuk tingkat dasar berjumlah 400 sampai 500 *kanji* dalam waktu 13 minggu, untuk tingkat terampil berjumlah 700 sampai 800 kanji dalam waktu 18 minggu, serta untuk tingkat mahir 300 sampai 400 *kanji* dalam waktu 9 minggu. Jadi jumlah total yang harus dikuasai oleh pembelajar asing adalah 1400 sampai 1700 *kanji* dalam waktu 40 minggu.

2.9.3 On'yomi dan Kun'yomi

Menurut Sudjianto & Dahidi (2004) menjelaskan bahwa dari sekian banyak huruf kanji ada huruf 人 yang berarti 'orang' dalam bahasa Indonesia. Huruf kanji 人 dapat dibaca ジン (*jin*) dan dapat dibaca ニン (*nin*) namun selain itu, huruf 人 dapat dibaca ひと (*hito*). Pembacaan kanji yang pertama yaitu dengan bunyi baca ジン atau ニン disebut *on'yomi* yaitu pembacaan kanji dengan cara meniru pengucapannya dalam bahasa Cina zaman dulu. Sedangkan pembacaan yang kedua yaitu dengan bunyi baca disebut *kun'yomi* yaitu pembacaan kanji berkenaan dengan arti kanji tersebut.

Dalam daftar-daftar kanji (termasuk dalam daftar *Jooyoo Kanji*) dan dalam buku-buku pelajaran huruf kanji biaanya *on'yomi* ditulis dengan huruf katakana sedangkan *kun'yomi* ditulis dengan huruf hiragana. Namun dalam pemakaiannya sehari-hari untuk penulisan *on'yomi* pun (misalnya untuk menulis *furigana*) biasanya menggunakan huruf hiragana.

On'yomi dan *kun'yomi* kadang-kadang menjadi salah satu kesulitan yang sering dirasakan oleh para pembelajar pada waktu belajar huruf *kanji*. Hal ini

terutama disebabkan jumlah *on'yomi* dan *kun'yomi* yang ada pada sebuah *kanji* sangat bervariasi. Tidak sedikit huruf *kanji* yang memiliki banyak *on'yomi* dan *kun'yomi.*