BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Ibrahim, 2001). Jadi media merupakan salah satu komponen penting komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. (Santyasa; 2007)

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul

dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media menurut Arshad dalam Marissa (2005:11) adalah sebagai berikut.

1. Kemapuan *fiksatif*

   Artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2. kemampuan *manipulatif*

   Artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

3. kemampuan *distributif*,

   Artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

   Media "*Shuji no Bideo"* sendiri termasuk dalam ke dalam kemampuan fiksatif, karena media ini merekam dan menyimpan video shuji sehingga dapat dilihat berulang-ulang.

2.1.3 Jenis Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:29), berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

1. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

2. Media Hasil Teknologi Audio Visual

Teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar

3. Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprocessor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan oleh teknologi-teknologi lainnya adalah informasi atau materi disimpan dalam bentuk *digital*, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

4. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi

ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *harddisk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

2.2 Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain 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 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, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

2.2.1 Sejarah Adobe Flash

Flash dibuat oleh Jonathan Gay. Jon yang gemar menulis game dan membuat animasi di komputer. Ia menciptakan game *Mac Airborne!* tahun 1985, ketika ia masih duduk di bangku sekolah. Jonathan Gay kini bekerja sebagai developer untuk *Macromedia*. Anggara: (http://puddyaangga.blogspot.com/2013/03/sejarah perkembangan-adobe-flash. 2013)

a. Tahun 1993 ia mendirikan *FutureWave Software* dengan produk pertama *SmartSketch*. Inilah cikal bakal *Macromedia Flash*. Tahun 1995 *SmartSketch* berganti nama menjadi *CelAnimator*.
b. Menjelang akhir 1995, *FutureWave* sempat mengalami masalah finansial dan mencari pembeli. Tiga calon yang ketika itu didekatinya adalah John Warnock dari *Apple,* lalu juga *Adobe* dan *Fractal Designs.*
c. Juli 1996 *CelAnimator* berubah nama kembali menjadi *FutureSplash Animator*. Produk ini menimbulkan minat di kalangan industri. Tak kurang dari *Microsoft* yang menggunakan dan amat menyukainya. *Disney* juga sama. Ketika itu *MSN* ingin dibuat mengikuti model televisi, dan animasi-animasi full screen dibuat dengan *FutureSplash.*
d. Desember 1996, *Macromedia* yang sedang membujuk *Disney* agar memakai *Shockwave plugin browser* untuk produk animatornya bernama *Director* mendekati Jon. Akhirnya terjadilah kesepakatan dan *FutureSplash Animator* berubah nama menjadi *Flash 1.0*. Ada desas-desus bahwa jika *Macromedia* membeli *FutureWave*, maka *Microsoft* akan mencaplok *Macromedia.* Ternyata dugaan tersebut tidak benar, karena *Microsoft* kemudian mengubah haluan dan menjadikan *MSN* lebih berbasis teks ketimbang televisi.
e. Selanjutnya *Flash 2* dirilis pertengahan 1997 dan mendapatkan pujian di mana-mana. *Flash 3* dan *Generator* menyusul April 1998. Karena tekanan *Adobe* yang mempromosikan format *SVG Macromedia* mengumumkan membuka format file *'.swf'* bagi publik.

f. *Flash 4* dan 5 menyusul 1999 dan Juli 2000. Sementara itu semakin banyak software lain yang mendukung memainkan dan menghasilkan *.swf,* antara lain *QuickTime* dan *CorelDRAW*. Versi 5 menambahkan integrasi dengan *XML, Generator,* dan *ActionScript*. Penetrasi *browser* terus meningkat hingga kini mencapai 96%. Player Flash telah tersedia untuk berbagai platform: *Windows, Mac, Unix, BeOS,* hingga *OS/2* dan *PocketPC.*

g. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh *Macromedia. Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. 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.*

h. *Flash MX* (versi 6) (15 Maret 2002)

i. *Flash MX 2004* (versi 7) (9 September 2003) – *ActionScript 2.0*

j. *Flash MX Professional* 2004 (versi 7) (9 September 2003)

k. *Flash Basic* 8 (13 September 2005)

l. *Flash Professional 8* (13 September 2005)

m. Flash CS3 Professional (sebagai versi 9,16 April 2007) – *ActionScript 3.0*

n. *Flash CS4 Professional* (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)

o. *Adobe Flash CS5 Professional* (2010)

2.3 Kanji

2.3.1 Sejarah Kanji

Huruf *kanji* mulai dikenal di Jepang kira-kira abad 4 pada dinasti Kan di Cina. Oleh karena itu *Kanji* berarti ‘huruf yang berasal dari negeri *Kan’* (Sudjanto dan Dahidi, 2004).

1. Kanji kōkotsu (甲骨)

   Kanji *kōkotsu* adalah huruf *kanji* yang paling kuno yang pernah ditemukan di Cina. Huruf ini digunakan pada zaman *In* sekitar abad ke-14 SM sampai abad ke-11 SM. Di dalam tempat penyembahan terdapat kulit kura-kura dan tulang-tulang binatang yang dimasukkan ke dalam lubang, kemudian dibakar. Dan arang tersebut dipakai untuk menulis huruf-huruf yang mereka ciptakan pada saat itu. Huruf ini ditemukan di Cina 3500 tahun yang lalu.

2. Kanji kinbun (金文)

   Huruf kanji *kinbun* digunakan pada zaman dinasti *Chou* sekitar abad ke-11 SM sampai abad ke-7 SM. Huruf ini ditemukan terukir di peralatan perunggu yang telah dibuatnya.

3. Kanji Tenbun (篆文)

   Huruf kanji *tenbun* digunakan pada awal kekaisaran dinasti *Chin*. pada waktu negeri Cina bersatu, sekitar abad ke-3 SM. Pada saat itu setiap tempat di dalam negeri Cina kesulitan menggunakan huruf kanji yang bermacam-macam. Karena kesulitan dalam menggunakan huruf kanji *kinbun*, akhirnya pemerintah menetapkan huruf kanji *tenbun*.

4. Kanji Kaisho (楷書)

Huruf kanji *kaisho* yaitu huruf kanji yang digunakan secara umum sampai sekarang. Setelah dinasti *Chin*, kemudian berganti menjadi dinasti *Han* sekitar abad ke-3 SM sampai abad ke-3 M. Pada masa ini huruf kanji berubah menjadi berbentuk garis lurus, huruf ini biasa disebut *reisho* (隷書) atau karakter persegi.

16 November 1946, pemerintah Jepang mengeluarkan daftar aksara *kanji* yang disebut *tooyoo kanji* (karakter masa kini) yang seluruhnya berjumlah 1.850 karakter. Daftar ini memuat aksara *kanji* yang telah disederhanakan atau *shinjitai* (karakter bentuk baru) dan aksara *kanji* yang belum disederhanakan yang disebut *kyuujitai*.

10 Oktober 1981, Kementerian Pendidikan Jepang menetapkan daftar *jooyoo kanji* yang berisi 1.945 karakter. Hingga sebelum akhir Perang Dunia II, Kementerian Pendidikan sudah 4 kali mengeluarkan daftar *jooyoo kanji* (1923, 1931, 1942, dan 1945). Selain itu, Kementerian Pendidikan juga memiliki daftar *kyouiku kanji* (*kanji* pendidikan) yang diambil dari daftar *jooyoo kanji*. Daftar ini berisi 1.006 karakter untuk dipelajari anak sekolah dasar di Jepang. Selain itu, pemerintah Jepang mengeluarkan daftar *jinmeiyoo kanji* (*kanji* nama orang) yang dipakai untuk menulis nama orang. Hingga 27 September 2004, daftar *jinmeiyoo kanji* berisikan 2.928 karakter (daftar *jooyoo kanji* ditambah 983 *kanji* nama orang).

2.3.2 Definisi Kanji

Kanji adalah salah satu dari empat aksara yang digunakan dalam tulisan modern Jepang selain *katakana*, *hiragana* dan *romaji*. Aksara *kanji* dipakai untuk

melambangkan kata benda, kata kerja, akar kata sifat, dan kata keterangan. Dengan demikian dapat diasumsikan jumlah huruf *kanji* hampir sama dengan jumlah benda yang ada di dunia (Sudjianto, Dahidi, 2004).

Ada 4 cara berbeda pembentukan sebuah kanji. (Noriko, 2010:15)

1. Formasi Pictograf

Pictografik adalah sebuah gambar sederhana yang merepresentasikan arti untuk menyampaikan pesan kepada orang lain.dalam sejarah kanji di Cina, pictograf adalah bentuk tulisan tertua.

2. Formasi Indikatif

Tidak semua hal dapat diekspresikan dengan gambar. Konsep abstrak dan nomor adalah salah satu yang membutuhkan tipe formasi berbeda. Formasi ini digunakan untuk menjelaskan hubungan spasial antara dua objek, biasanya dilihat dari titik acuan, dan disebut jenis formasi indikatif

3. Formasi gabungan phonetik-semantik

Formasi ini terdiri dari 2 unit, salah satu merujuk pada bunyi kata (phonetik) sementara yang lain merujuk pada arti (semantic). Formasi ini sangat produktif hampir 80-90 % kanji berasal dari tipe ini.

5. Formasi gabungan semantik.

ini adalah jenis formasi di mana dua atau lebih komponen yang disandingkan mempertahankan makna dari kedua komponen asli tapi membuat kanji baru dengan makna baru.

2.4. Hitsujun

Di dalam penulisan *kanji* perlu diperhatikan beberapa titik dan garis yang membentuknya sebagaimana penulisan huruf *hiragana* dan *katakana*. Perlu diperhatikan bahwa coretan demi coretan dalam pembentukan *kanji* tidak ditulis secara sembarangan. Urutan penulisan atau stroke order ini disebut *hitsujun,* (Sudjanto dan Dahidi, 2004:66)

Istilah *hitsujun* tidak hanya berlaku bagi penulisan *kanji*, tetapi berlaku juga bagi penulisan *hiragana* dan *katakana*. Nama-nama garis atau coretan yang biasa dipakai untuk penulisan *kanji* dapat kita lihat sebagai berikut, Kantoo (1991) dalam Sudjanto dan Dahidi (2004:65) ;

a. *Ten* (`)

b. *Yokokaku* atau *Ookaku* (一)

c. *Tatekaku* atau *Juukaku* (|)

d. *Hidariharai* (丿)

e. *Migiharai* (㇏)

f. *Ore* (乛)

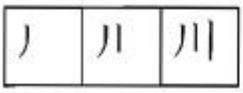
g. *Hane* (𠂆)

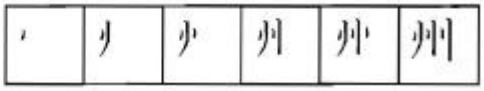
h. *Tome* ( )

i. *Magari* (𠃌)

Berikut ini adalah prinsip-prinsip penulisan *hitsujun kanji* menurut Mitamura (1998, 5-7).

1. Urutan dari kiri ke kanan, contoh:



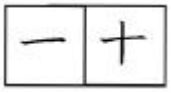


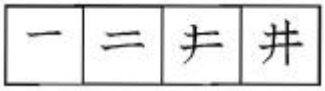
2. Urutan dari atas ke bawah

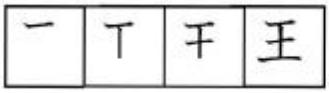




3. Urutan garis horizontal lebih dahulu, atau vertikal dahulu



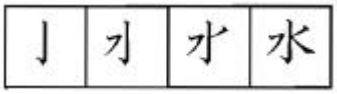






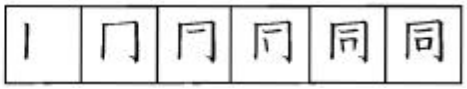
4. Dimulai dari coretan di tengah ke kiri, kemudian ke kanan



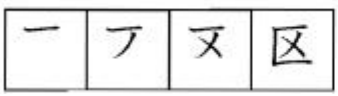


5. Dari coretan luar ke dalam





Pada prinsip penulisan ini, terdapat pengecualian. Contohnya pada *kanji* berikut ini.





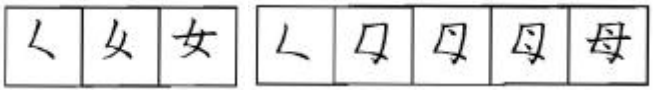
6. Penulisan garis diagonal dimulai dengan diagonal kanan ke kiri *(left-sweep),* lalu diagonal kiri ke kanan *(right-sweep)*



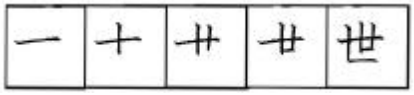
7. Garis vertikal yang berada di tengah, ditulis terakhir



8. Garis yang memotong atau menembus bagian lainnya ditulis terakhir



Pada prinsip penulisan ini juga terdapat pengecualian. Contohnya pada *kanji* berikut ini.



9. Garis *short-left-sweep* ditulis terlebih dahulu sebelum garis horizontal.



Pada prinsip penulisan ini juga terdapat pengecualian yaitu garis *long-leftsweep* ditulis setelah garis horizontal. Contohnya pada *kanji* berikut ini.

