BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media merupakan seperangkat alat yang diproduksi menggunakan peralatan teknis yang berfungsi untuk menyampaikan pesan (Syam & Sugiana, 2002:1.26). Sedangkan Hafid (2015:4) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian hingga terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak yang lain.

Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa, guru dan bahan ajar dengan tujuan siswa dapat belajar dengan baik sehingga ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan dapat didapatkan oleh siswa (Prabowo, 2012:10). Shank (2008) mengatakan,

> 「学習は、一般的に、ある人の頭（指導者または専門家）から別の人の頭（学習者）への情報転送と見なされています。」
>
> "Pembelajaran secara umum merupakan perpindahan informasi dari seseorang (pemimpin atau ahli) kepada orang lain (pembelajar)".

Sedangkan menurut Hanafy (2014:74) pembelajaran merupakan usaha guru agar siswa mendapatkan pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru, siswa dan bahan ajar sehingga siswa mendapatkan pengetahuan dan pembentukan sikap yang membuat siswa menjadi percaya diri.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran serta memfasilitasi siswa agar tujuan pembelajaran tercapai (Achmadi, dkk. 2014:42). Sedangkan media pembelajaran menurut Umar (2013: 130) adalah

> "alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah".

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan mengenai media pembelajaran, yaitu alat atau cara yang dipakai guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap ilmu yang diberikan oleh guru. Ada berbagai jenis media yang dipakai dalam pembelajaran, berikut ini penggolongan media pembelajaran menurut Anderson dalam Simamora (2008:68)

Tabel 2.1
Golongan Media

No.	Kelompok Media	Media Instsuksional
1	Audio	Pita audio (rol atau kaset), Piringan audio, Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	Buku teks terprogram, buku pegangan/manual, buku tugas
3	Audio-cetak	Buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster (diengkapi audio)
4	Visual diam	Film bingkai (*slide*), film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Audio-visual diam	Film bingkai (*slide*) suara, film rangkai suara
6	Visual gerak	Film bisu dengan judul (*caption*)
7	Audio-visual gerak	Film suara, video/VCD/DVD
8	Objek	Benda nyata, model tiruan (*mock up*)
9	Komputer	Media berbasis komputer, CAI (*Computer Assisted Intructional*) dan CMI (*Computer Manage Intructional*).

(Anderson dalam Simamora, 2008:68)

Berdasarkan penggolongan tersebut media pembelajaran "Tensai 1" termasuk ke dalam kelompok media komputer karena memanfaatkan komputer/laptop sebagai media pembelajaran.

2.2 Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan antara teks, grafik, audio, video, dan animasi dengan memanfaatkan komputer sehingga menghasilkan sebuah informasi yang lebih interaktif (Novaliendry, 2013:110). Shank (2008) mengatakan,

> 「マルチメディアには、学習者が利用できる情報の量と種類を拡大する可能性があります。」
>
> "Multimedia merupakan alat yang dapat digunakan oleh pembelajar untuk menambah jumlah dan jenis informasi".

Sedangkan Ibrahim dalam Herdiansyah dan Afrianto (2013:2) berpendapat multimedia adalah penggabungan dua unsur media atau lebih yang terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, video, dan animasi. Budiman, Triono, dan Ariani (2014) mengatakan,

> "Sistem multimedia yang dimaksud adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video dan sebagainya yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif"

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan mengenai multimedia, yaitu sebuah alat yang dihasilkan dengan menggabungkan teks, grafik, gambar, audio, video dan animasi. Herdiansyah dan Afrianto (2013:2) membagi multimedia menjadi dua kategori, yaitu:

1. Multimedia *Linier* adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia *linier* berjalan secara sekuensial. Contoh dari multimedia *linier* adalah TV dan Film.
2. Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjuntya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan lain-lain.

Berdasarkan kategori tersebut, media pembelajaran "Tensai 1" termasuk kedalam multimedia interaktif, karena media yang akan dibuat mengkombinasikan teks, suara, gambar dan animasi yang dapat dikontrol sesuai dengan keinginan pengguna.

2.3 *Adobe Flash*

Adobe Flash atau biasa disebut dengan *Flash* menurut Dedi, dkk (2015:2) adalah sebuah perangkat lunak yang dapat menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif dengan menggabungkan berbagai media

seperti teks, gambar, suara, video, link, dan tombol navigasi menjadi satu. Menurut Mahdi (2010) pada awalnya, *Flash* yang dilengkapi dengan bahasa pemrograman *Action Script* digunakan oleh developer web untuk mendesain web menjadi lebih interaktif dengan berbagai macam animasi. Namun, kemudian *Flash* banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Seperti iklan banner, intro film, CD interaktif, hingga pembuatan dan animasi. *Action Script* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang mempunyai fungsi untuk memberi perintah pada animasi atau aplikasi yang dibuat di *Flash* sehingga animasi atau aplikasi tersebut dapat berinteraksi dengan pengguna secara langsung (Kumala, 2004:159). Selain *Action Script* terdapat beberapa kelebihan yang terdapat dalam *software Adobe Flash*, yaitu:

1. Format Grafis

   Flash merupakan *software* yang memiliki format grafis yang berbasis vektor di mana objek didefinisikan dengan persamaan matematis, sehingga bila objek diperbesar maka resolusinya akan menyesuaikan dan objek tetap terlihat jelas.

2. Kapasitas File

   File yang dihasilkan oleh *Flash* relatif kecil, karena objek yang dipakai, baik yang berbentuk grafik vektor, bitmap ataupun suara, meskipun dipakai berulang-ulang kali, akan didefinisikan sebagai sebuah objek saja.

3. Interaktif

   Flash mempunyai dukungan multimedia dan animasi berbasis pemrograman sehingga pengguna dapat berinteraksi secara langsung.

4. Kemampuan desain

   Objek yang terdapat dalam halama-halaman *Flash* bisa ditempatkan secara bebas oleh pembuat, karena pembuat bisa menambahkan beberapa layer sesuai dengan kebutuhan.

5. Keanekaragaman

   Flash bisa digunakan untuk membuat aplikasi objek baik dalam skla besar maupun kecil, dan tingkat kompleksitas tinggi maupun sederhana. Seperti membuat kartun, halaman situs Web, aplikasi multimedia, video, modul belajar mengajar, dan sebagainya.

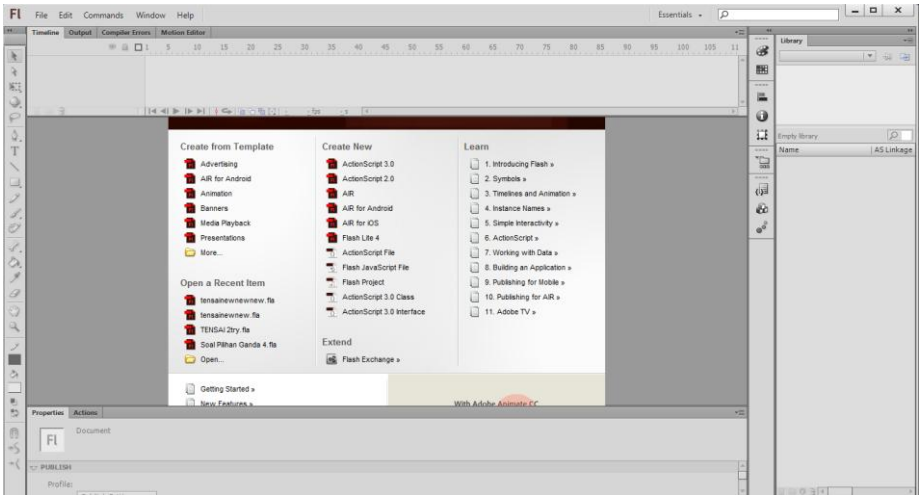
6. Integritas dengan aplikasi lain

   Flash bisa berintegrasi dengan *software* lain dan mendukung *e-Commerce. Software* yang bisa berintegrasi dengan *Flash* diantranya PHP, Java, Ms. Access, MySQL, dan sebagainya.

   (Hasanuddin dan Noviyanto, 2002:4-6).

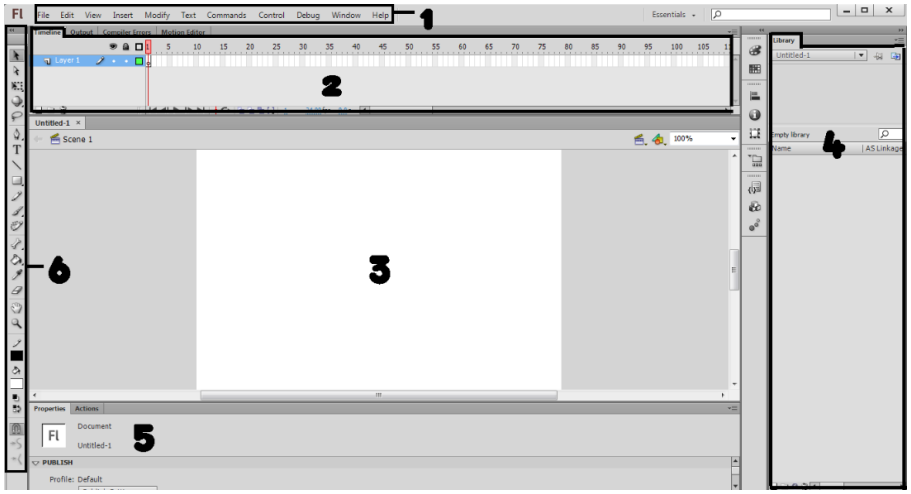
2.3.1 Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan media pembelajaran "Tensai 1" adalah *Adobe Flash Professional Creative Suite 6* atau biasa dikenal dengan *Adobe Flash Professional CS6* yang merupakan salah satu versi dari *Adobe Flash.*



Gambar 2. 1
Tampilan awal *Adobe Flash Professional CS6*

Menurut Ichwan (2015:3) tampilan antar muka yang terdapat dalam *Flash* dibagi menjadi enam bagian utama, yaitu Menu utama, *Timeline, Stage*, *Library*, *Properties*, dan *Tools.*



Gambar 2. 2
Area kerja *Adobe Flash CS6*

1. Menu utama

   Menu utama yang terdapat dalam*Adobe Flash* CS6 hampir sama dengan menu utama yang terdapat dalam aplikasi desain lainnya, yaitu

File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Debug, Windows, dan *Help* (Ichwan, 2015:3).

2. *Timeline*

   Timeline merupakan tempat untuk mengatur susunan *Layer* dan lamanya waktu atau durasi dari sebuah animasi. *Timeline* terdiri dari *Layer* dan *Frame* (Nugroho & Fauji, 2008:5).

3. *Stage*

   Stage merupakan area kerja yang dapat diisi dengan membuat, menulis, menggambar atau memodifikasi objek-objek (Nugroho & Fauji, 2008:8).

4. *Library*

   Library merupakan tempat menyimpan simbol-simbol, sehingga memudahkan pengguna untuk menambah atau mengurangi simbol ketika mengerjakan sebuah proyek (Ichwan, 2015:11).

5. *Properties*

   Properties merupakan tempat menampilkan informasi mengenai objek yang dipilih. Selain itu pengguna dapat mengganti pengaturan objek yang dipilih sesuai dengan yang diinginkan (Ichwan, 2015:10).

6. *Tools*

   Tools yang terletak di sebelah kiri merupakan alat yang dipakai untuk membuat sebuah objek berbasis vektor (Sunyoto, 2010:4).

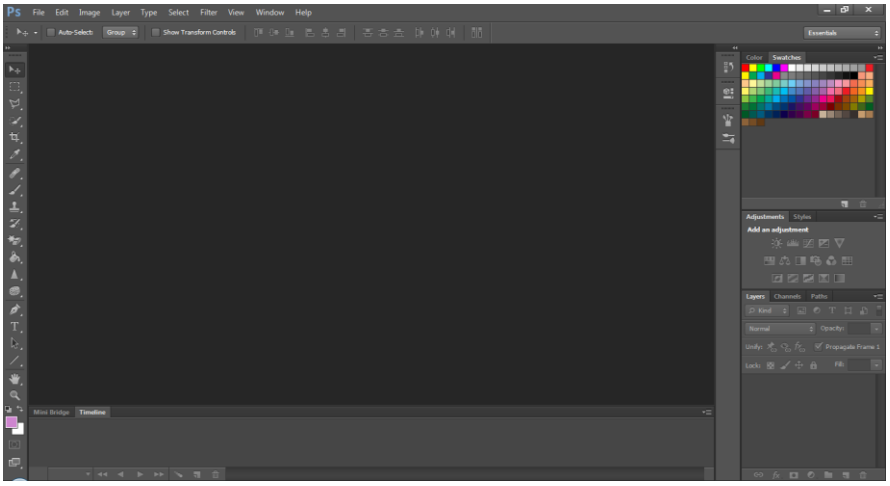
2.4 *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop merupakan salah satu perangkat lunak yang dibuat oleh perusahaan *Adobe System*. *Adobe Photoshop* atau biasa dikenal dengan nama *Photoshop* merupakan perangkat lunak yang memilikir fitur pengolah gambar atau foto berbasis *bitmap* yang lebih kompleks dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya (Soeherman, 2007:13). Menurut Dewi (2012:263) *Photoshop* memeiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat membuat sebuah tulisan dengan *effect* tertentu, dapat membuat tekstur dan objek yang lebih beragam, dapat mengedit foto atau gambar yang sudah ada.

Penulis menggunakan *Photoshop* dalam pembuatan media pembelajaran "Tensai 1" adalah untuk meng-*edit* gambar dan foto serta membuat beberapa *button*.

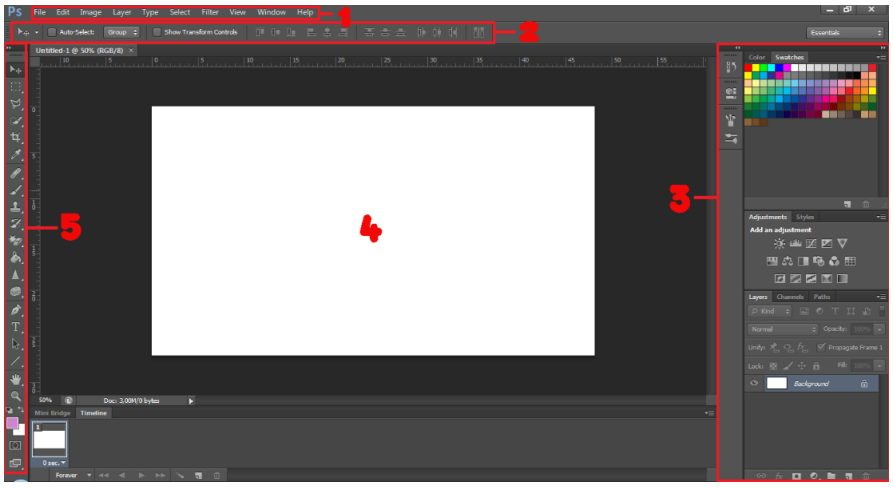
2.4.1 Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop yang digunakan oleh penulis untuk mendukung pembuatan media pembelajaran "Tensai 1" adalah *Adobe Photoshop Creative Suite 6* atau biasa dikenal dengan *Adobe Photoshop CS6* yang merupakan salah satu versi dari *Adobe Photoshop.*



Gambar 2. 3
Tampilan awal *Adobe Photoshop CS6*

Menurut Wibowo (2011:8) terdapat enam bagian penting dalam *Photoshop*, yaitu Menu *Bar*, *Application Bar* (*Bar* ini hanya tersedia di *Adobe Photoshop CS4* dan *CS5* saja), *Option Bar*, *Tool Box*, *Panel*, dan *Canvas.*



Gambar 2. 4
Area kerja *Adobe Photoshop CS6*

1. Menu *Bar*

   Menu *Bar* terdiri dari sub-sub menu, yaitu *File*, *Edit*, *Image*, *Layer*, *Type*, *Select*, *Filter*, *View*, *Windows*, dan *Help*

2. *Option Bar*

   Option Bar mempunyai fungsi untuk menunjukan pilihan yang telah pengguna pilih di *Tool Box*, selain itu pengguna juga bisa merubah nilai atau parameter dari *Tool*

3. *Panel*

   Panel secara umum terdiri dari tiga bagian, yaitu

   a) *Panel* yang letaknya paling atas terdiri dari *Color, Swatches, Histogram, 3D,* atau *Info.* Pengguna bisa memunculkan atau menghilangkan *panel-panel* tersebut sesuai denga kebutuhan

   b) *Panel* yang letaknya di tengah-tengah terdiri dari *Adjustment, Character, Brush Presets 3D,* atau *Clone Source.* Pengguna bisa memunculkan atau menghilangkan *panel-panel* tersebut sesuai denga kebutuhan

   c) *Panel* yang letaknya paling bawah adalah *Panel Layers,* merupakan tempat untuk mengatur semua yang berhubungan dengan *layer*. Pengguna bisa menambah atau menghilangkan *layer* sesuai dengan kebutuhan

4. *Canvas*

   Canvas merupakan tempat memunculkannya foto atau gambar. Selain itu pengguna juga bisa membuat sebuah objek baru dan memberikan efek-efek yang bisa diaplikasikan pada foto, gambar, atau objek baru yang kita buat

5. *Tool Box*

   Tool Box biasanya terletak di sebelah kiri berisi bermacam-macam *tool* yang mempunyai fungsi untuk membuat atau meng-*edit* sebuah gambar atau foto

   (Wibowo, 2011:9–43).

2.5 Buku Pelajaran Bahasa Jepang *Sakura*

Buku Pelajaran Bahasa Jepang *Sakura* merupakan buku yang diterbitkan oleh The Japan Foundation, Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen. Manajemen DIKDASMEN dan Kementrian Pendidikan Nasional RI. Berdasarkan kata pengantar yang terdapat dalam buku pelajaran bahasa Jepang *Sakura* jilid 3, Buku Skenario Pembelajaran "Sakura" disusun untuk membantu guru memfalitasi peserta didik yang menggunakan buku pelajaran "Sakura". Buku-buku tersebut diperuntukan bagi peserta didik SMA yang mempelajari bahasa Jepang sebagai mata pelajaran asing dalam program pilihan di kelas X, XI, XII.

Materi yang terdapat dalam media *Tensai* 1 yang akan dibuat berdasarkan buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 3 adalah bab 41 – bab 45:

1. Bab 41 *Chiatoru E Ikimasenka*（チアトルへいきませんか）

   Pada materi bab ini berisi tentang kalimat ajakan. Pola kalimat yang terdapat dalam bab ini adalah pola kalimat ajakan untuk melakukan sesuatu, pola kalimat untuk menanggapi ajakan, dan pola kalimat untuk mengusulkan waktu melakukan kegiatan, yaitu:

a) KK(bentuk –masu) ませんか。

Contoh:

ゆうえんちへいきませんか 。
Yuuenchi e ikimasenka.
Maukah Anda perki ke taman bermain?

b) KK(bentuk –masu) ましょう。

Contoh:

いいですね。いきましょう。
Iidesune. Ikimashou.
Baiklah. Ayo kita pergi.

c) KB(waktu)はどうですか。

Contoh:

どようびはどうですか。
Doyoubi wa doudesuka.
Bagaimana kalau hari sabtu?

2. Bab 42 *Moshi Moshi*（もしもし）

Dalam bab ini, terdapat materi tentang pola kalimat saat menelepon, yaitu:

a) もしもし、KB (nama orang)さんのおたくですか。

Contoh:

もしもし、きむらさんのおたくですか。
Moshi moshi, Kimura-san no otaku desuka?
Halo, Apakah ini rumah keluarga Kimura?

b) KB (nama sendiri)ですが、KB(nama orang) さんをおねがいします。

Contoh:

たなかですが、りささんをおねがいします。
Tanaka desuga, Risa-san o onegaishimasu.
Saya Tanaka, tolong panggilkan Risa.

3. Bab 43 *Doko E Ikitai desuka* (どこへいきたいですか)

Pada materi bab ini berisi tentang pola kalimat yang mengungkapkan keinginan diri sendiri, yaitu:

a) KK (bentuk –masu) たいです。

Contoh:

わたしはダイビングをしたいです。
Watashi wa daibingu o shitai desu.
Saya ingin menyelam.

4. Bab 44 *Hokkaidou Wa Ima Fuyu Desu* (ほっかいどうはいまふゆですか)

Dalam bab ini terdapat materi mengenai musim, cuaca, dan kondisi udara. Pola kalimat yang terdapat dalam bab 44, yaitu:

a) KB (tempat) はいま KS (musim)です。

Contoh:

インドネシアはいまかんきです。
Indoneshia wa ima kanki desu.
Di Indonesia saat ini sedang musim kemarau.

b) KB (tempat) は KS です/keadaan。

Contoh:

メダンはあついです。
Medan wa atsui desu.
Kota Medan panas.

5. Bab 45 *Kankouchi* (かんこうち)

Dalam materi bab ini terdapat pola kalimat untuk menjelaskan objek wisata yang ada di suatu daerah, dan pola kalimat yang dapat melakukan kegiatan di tempat tersebut, yaitu:

a) KB (tempat) に KB1 (tempat wisata) や KB2 (tempat wisata)などがあります。

Contoh:

ボゴルにしょくぶつえんやチボダスたきなどがあります。
Bogoru ni shokubutsuen ya chibodasu-taki nado ga arimasu.
Di Bogor ada kebun raya, air terjun Cibodas dan sebagainya.

b) KB (tempat) で KK (bentuk kamus)ことができます。

Contoh:

どうぶつえんでぞうにのることができます。
Doubutsuen de zou ni norukoto ga dekimasu.
Di kebun binatang kita bisa menunggangi gajah.

2.6 *OJAD*

Online Japanese Accent Dictionary atau biasa disingkat *OJAD* adalah kamus aksen bahasa Jepang online yang dapat digunakan oleh pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang secara mandiri ataupun digunakan di lembaga kursus bahasa Jepang. Kamus online ini dilengkapi dengan audio pria dan wanita dengan dialek Tokyo. Penulis menggunakan *OJAD* sebagai alat pendukung dalam pembuatan media "Tensai 1", dengan menggunakan *OJAD* penulis bisa mendapatkan suara penutur untuk setiap kosakata ataupun kalimat yang terdapat dalam media ini.



Gambar 2. 5
OJAD