BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 Media Pembelajaran

"Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan." Azhar (dalam Syofiarni, 2012:135). Menurut Subandidjah (dalam Miming dan Syofriani, 2012:135) media pembelajaran merupakan "sarana perantara dalam pengajaran. Media merupakan sarana untuk menjabarkan kurikulum agar lebih mudah dipahami oleh siswa"

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu alat untuk perantaradalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang kondusif. (Syofiarni, 2012:135)

1.1.1 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Wiryawan dan Noorhadi (dalam Mulyani, Permana dan Syofiarni, 2012:135) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi :

a. Media Visual, adalah media yang ditangkap dengan indera penglihatan. Contoh : media gambar, media papan
b. Media Audio, adalah media yang dapat didengar. Contoh : media kaset, tape, recorder dan radio.

c. Media Audio Visual, adalah media yang dapat didengar dan dilihat. Contoh : Televisi, Video Kaset, VCD.
d. Benda asli dan Orang adalah benda yang sebenarnya dapat membantu pengalaman nyata siswa. Contoh :*Specimen, Mock up*.

1.2 Multimedia

Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. Secara singkat *multi* dapat diartikan lebih dari satu atau banyak. Jadi, multimedia berarti berbagai macam alat/cara yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan suatu hal kepada sasaran yang dituju. Menurut Sulistiyono (dalam Sutjiati, 2007) multimedia dapat diartikan sebagai gabungan dari berbagai media yang terintegrasi. Multimedia dibentuk melalui penyatuan dan integrasi beberapa elemen media mulai dari audio, video, teks, animasi, dll menjadi satu kesatuan untuh yang saling berhubungan dan bersinergi satu sama lain. Multimedia dibentuk dengan tujuan untuk memberikan manfaat yang lebih besar bagi pengguna, di mana manfaat yang diperoleh merupakan gabungan manfaat yang dapat diberikan oleh masing-masing media secara individu. Salah satu contoh alat multimedia yang paling umum digunakan adalah komputer.

Dalam menggunakan komputer terdapat berbagai unsur media seperti gambar dan suara, dan juga pengoprasiannya melibatkan unsur gerak. Sebenarnya menggunakan multimedia tidak harus menggunakan komputer, beberapa tenaga pendidik sering menggunakan multimedia dengan menggunakan slide OHP, rekaman suara, ditambah penggunaan papan tulis, video atau film dalam melakukan

pengajaran. Hal tersebut kurang praktis dibandingkan dengan multimedia yang sudah merupakan satu paket seperti komputer.

1.3 Pembelajaran Interaktif

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pemindahan pengetahuan dan keahlian/kemampuan dari pihak yang satu ke pihak yang lainnya. Dalam proses ini minimal salah satu pihak aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar ini. *Inter* dapat diartikan antar atau saling, atau seluruh. Jadi, proses pembelajaran interaktif artinya semua pihak ikut aktif, ikut berperan serta, terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan baik pendidik maupun siswa. Dalam pembelajaran interaktif semua pihak akan menerima hasil dari pembelajaran tersebut dan kemampuan mereka akan sama-sama meningkat. Ditambah lagi dengan keterlibatan akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Multimedia interaktif akan menggabungkan berbagai unsur media untuk mencapai tujuan pengajaran yang membutuhkan interaktif siswa dan guru. (Sutjiati, 2012:77)

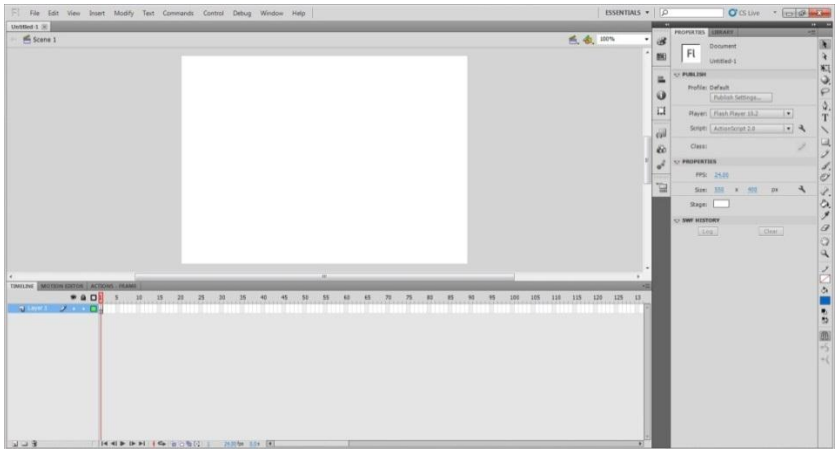
1.4 *Adobe Flash CS5*

Adobe Flash adalah perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (Sunyoto, 2010).

Sedangkan menurut Dedi, dkk (2015:2), *Flash* adalah *authoring tool*, yaitu suatu perangkat lunak yang digunakan sebagai sarana untuk mengkombinasikan berbagai media seperti teks, gambar, suara, video, link dan tombol navigasi menjadi satu produk media interaktif.

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi Web, tetapi dapat juga digunakan untuk membuat sebuah aplikasi komputer karena selain format .swf, *Flash* juga dapat disimpan dalam bentuk .exe.

Penulis menggunakan *Adobe Flash Creative Suite 5* dalam pembuatan media pembelajaran *Tensai 2*.



Gambar 2.1 Tampilan *Adobe Flash CS5*

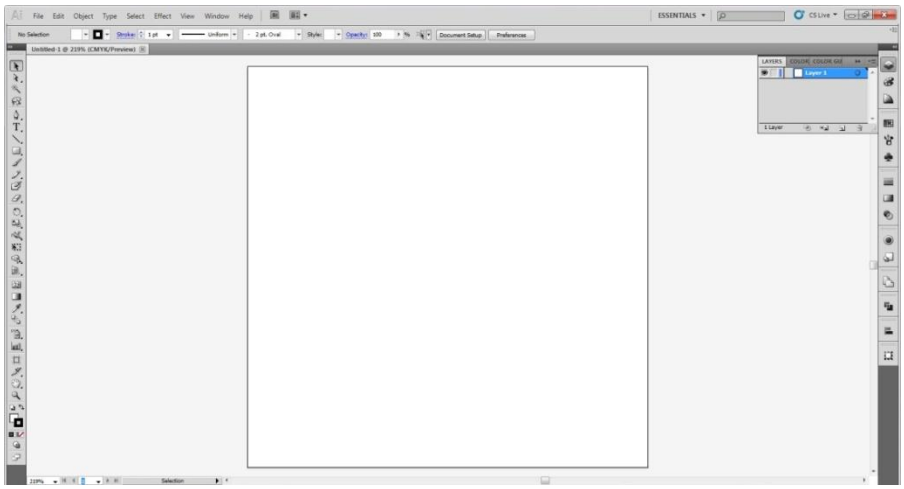
1.5 *Adobe Illustrator CS5*

Adobe Illustrator adalah, sebuah program untuk mengolah serta mengedit desain atau gambar vektor, dimana aplikasi ini dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Systems*.

*Adobe Illustrator*tersedia di komputer, yang berarti aplikasi ini tidak bisa digunakan di perangkat lain seperti handphone, tablet, dan perangkat lainnya.

Adobe Illustrator pertama kali dikembangkan untuk komputer Apple Macintosh pada Desember 1986 dan dirilis pada Januari 1987. Pada waktu itu *Adobe Illustrator* adalah produk pendamping dari Adobe Photoshop.Berbeda dengan Adobe Photoshop, Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengolah gambar raster atau bitmap. Cara mengetahui apakah suatu gambar merupakan gambar vektor atau gambar raster adalah dengancara diperbesar (*zoom* ataupun *scale*).Jika gambar telah diperbesar dan terlihat pecah, maka gambar tersebut termasuk jenis gambar raster. Jika gambar tidak terlihat pecah maka gambar tersebut adalah gambar vektor.[1]

Dalam mendesain gambar untuk keperluan multimedia *Tensai 2*, penulis menggunakan *Adobe Illustrator CS5*.



Gambar 2.2 Tampilan *Adobe Illustrator CS5*

[1]http://www.ardilas.com/2015/05/apakah-itu-definisi-pengertian-dari-software-aplikasi-adobe-illustrator-adalah-merupakan.html

1.6 Online Japanese Accent Dictionary (OJAD)

Definisi*Online Japanese Accent Dictionary (OJAD)* adalah sebuah situs yang digunakan untuk mengunduh suara penutur sesuai aksen orang Jepang.

OJAD adalah kamus aksen bahasa Jepang *online* untuk pembelajar dan pengajar bahasa Jepang. Di dalamnya terdapat lebih dari 9.000 aksen kata benda dalam dialek Tokyo. Selain itu, ada sekitar 3.500 kata yang memiliki konjugasi (kata kerja, kata sifat-i, kata sifat-na), yang terkonjugasi dalam 12 bentuk perubahan, dan mencakup sekitar 42.300 aksen.[2]



Gambar 2.3 Tampilan situs *OJAD*

[2]http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/

1.7 Buku Sakura 3

Buku Sakura diterbitkan atas kerjasama *The Japan Fondation* dan Direktorat Pembina SMA DITJEN. Manajemen DIKDASMEN Kementrian Pendidikan Nasional RI. Buku Sakura terdiri dari 3 jilid yaitu 1-3. Untuk saat ini para guru masih menggunakan buku Sakura 3 sebagai bahan ajar.Dalam media yang akan dibuat, penulis berkesempatan untuk mencoba membuat media dengan panduan buku Sakura 3 (BAB 46 – BAB 50) dan buku Nakayoku Nihongo untuk kelas XII (Hal.32 – Hal.63).

Materi yang terdapat dalam media *Tensai* 2 yang akan dibuat berdasarkan buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 3 adalah bab 46 – bab 50 :

- **Bab 46 *Padang Ryouri o tabetaindesuga…*（パダンりょうりをたべたいんですが・・・。）**

  Pada materi bab ini berisi tentang pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan keinginan dan sekaligus meminta informasi pada lawan bicara. Kemudian pola kalimat yang digunakan untuk memberikan saran atas pertanyaan lawan bicara, yaitu :

1. KK(bentuk –masu) たいんですが・・・。

   Contoh: インドネシアのほんを かいたいんですが・・・。

2. KB(benda)なら、KB(tempat) がいいですよ。

   Contoh: インドネシアごのほんなら、「GRAMEDIA」がいいですよ。

- **Bab 47 *Koko de Shashin o Toranaide kudasai*（ここでしゃしんをとらないでください）**

  Dalam bab ini, terdapat pola kalimat yang digunakan untuk memohon lawan bicara untuk tidak melakukan suatu tindakan atau menyatakan larangan.

1. KK (bnetuk –nai) ないでください。

   Contoh: たばこをすわないで ください。

- **Bab 48 *Buromo-san ni Nobotta kotoga arimasuka*（ブロモさんにのぼったことがありますか）**

  Pada materi bab ini berisi tentang pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan pengalaman atau perbuatan yang pernah dilakukan di masa lampau. Tidak digunakan untuk menyatakan “sudah melakukan suatu hal”

1. KK (bentuk –ta) たことがあります。

   Contoh: さくらを みたことが あります。

- **Bab 49 *Bari e Ikimashita*（バリへいきました）**

  Dalam bab ini terdapat pola kalimat bentuk lampau dari kata sifat. Digunakan untuk menyatakan kesan atau pengalaman yang sudah lampau. Misalanya kesan terhadap tempat yang dikunjungi, perasaan setelah ujian, dll.

1. KB は KS (-i) かったです/くなかったです。

   Contoh: メダンは あつかったです。/あつくなかった。

2. KB は KS(-na) でした。 /ではありませんでした。

   Contoh: ボゴルは しずかでした。/しずかでは ありませんでした。

- **Bab 50 *Doushitandesuka*（どうしたんですか）**

  Dalam materi bab ini terdapat pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan atau menjelaskan suatu keadaan. Pola ini biasanya digunakan sebagai jawaban atas pertanyaan どうしたんですか . pertanyaan どうしたんですか hanya dapat digunakan untuk menanyakan keadaan jika tampak perubahan pada lawan bicara, seperti pucat, lemas, dll.

1. KK (bentuk kamus / -ta) /KS んです。

   Contoh:

   A：どうしたんですか

   B：あたまがいたいんです