

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang terdahulu ini menjadi salah satu acuan bagi penulis di dalam melakukan penelitian. Penulis mengacu pada penelitian terdahulu dan menjadikan referensi dalam melakukan penelitian. Berikut ini adalah merupakan penelitian yang terdahulu :

Penelitian yang dilakukan oleh Restu Yoga Setia, Deasy Permatasari dan Wahyuni dengan judul penelitian “APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP TENTANG BENCANA ALAM” penelitian yang dilakukan oleh Restu Yoga Setia, Deasy Permatasari dan Wahyuni membahas mengenai pendidikan lingkungan hidup tentang bencana alam yang menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran[2]

Penelitian yang dilakukan oleh Asnandar Arianto dan Wahyuni dengan judul penelitian ““SCOUT LEARNING” SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA”. Penelitian yang dilakukan oleh Asnandar Arianto dan Wahyuni ini membahas mengenai ilmu pramuka yang menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran[3]

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan yang di lakukan diatas adalah sama-sama menggunakan multimedia sebagai sarana media pembelajaran.

Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan yang dilakukan diatas adalah perbedaan dalam pembahasan.

## **2.2 Media**

Menurut Muhibbin (2004) media merupakan suatu alat bantu yang bisa berupa apa saja digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu[4]

## **2.3 Pembelajaran**

Menurut komalasari (2013) pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien[5]

## **2.4 Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2011) Media Pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik dari dalam maupun dari luar kelas dan lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar[6]

## **2.5 Pendidikan Agama Islam**

Menurut Zuhairini (1983) Pendidikan Agama Islam berarti "usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam[7]

## 2.6 Multimedia

Menurut Vaughan Multimedia adalah kombinasi dari teks, seni, suara, animasi dan video yang disampaikan melalui komputer atau alat elektronik lain. Ketika user diperbolehkan untuk mengontrol apa dan kapan element disampaikan maka itu disebut multimedia interaktif [9]

## 2.7 Element Multimedia

Multimedia memiliki 5 elemen utama, yang terdiri dari :

### 1. Teks

Saat ini teks dan kemampuan dalam membaca adalah pintu dari kekuatan dan pengetahuan. Membaca dan menulis adalah kemampuan yang sangat dasar pada zaman sekarang dan telah menjadi kasus dalam sejarah, bahwa teks masih menyampaikan informasi yang berdampak besar[10]

### 2. Gambar

Gambar yang dihasilkan oleh komputer terdiri dari 2 jenis yaitu bitmap dan vector

#### 1. Bitmap

Bitmap biasanya disebut sebagai gambar raster (*raster image*).

Bitmap adalah sebuah matriks simple dari titik kecil yang membentuk sebuah gambar ditampilkan pada layar komputer atau dicetak[10]

#### 2. Vektor

Vektor merupakan garis yang dideskripsikan dengan dua titik dan diterapkan dengan koordinat kartesian dalam berbentuk

perpotongan antara dua garis yakni garis horisontal dan vertikal. Selanjutnya kumpulan dari perpotongan tersebut membentuk gambar[10]

### 3. Suara

Suara merupakan element multimedia yang paling menyentuh suara dapat memberikan kesenangan dalam mendengarkan musik, aksen pada efek spesial atau ambien dari sebuah latar belakang. Suara merupakan suatu bentuk getaran di udara yang bergerak back dan forth mirip seperti cone dan membentuk gelombang suara. Gelombang ini bergerak seperti riak air. Ketika gelombang ini mencapai gendang telinga maka gendang telinga merasakan perubahan tekanan atau getaran udara. Perubahan inilah yang disebut suara dan diukur dengan satuan decibels[10]

### 4. Animasi

Dari definisi animasi dapat membuat presentasi yang static menjadi lebih hidup, Animasi dapat menambah kekuatan yang luar biasa pada projek multimedia dan halaman web, banyak aplikasi multimedia untuk macintosh dan windows yang menyediakan tools animasi[10]

### 5. Video

Manusia sampai saat ini masih tertarik dengan video. Video dapat digunakan sebagai media bertukar informasi karena kedekatannya dengan dunia nyata. Walaupun begitu video adalah salah satu media yang membutuhkan spesifikasi komputer lebih tinggi daripada yang lainnya[10]

## **2.8 Adobe Animate CC**

Program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan *company profile* presentasi bisnis kegiatan, dan game flash yang menarik[11].