

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini berisikan dari contoh jurnal ilmiah, contoh skripsi atau contoh tesis yang menjelaskan mengenai penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan mendekati di objek penelitian yang akan digunakan atau penelitian yang terkait dengan tema yang diangkat. Ringkasan yang akan digunakan berisi judul, tujuan penelitian dan kesimpulan dari penelitian tersebut, juga berisikan perbedaan penelitian antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Bagian ini dilakukan untuk menghindari *plagiarism*. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang mendekati sesuai dengan tema yang diangkat:

1. Penelitian terdahulu dengan tema pengembangan media pembelajaran IPS roda jelajah Indonesia

Penelitian yang dilakukan oleh Ananda Galuh Suasari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia Untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunung Kidul” dengan tujuan membuat media pembelajaran roda jelajah Indonesia yang layak digunakan untuk pembelajaran IPS siswa SD kelas V.

Persamaan yang dapat penulis lihat dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Ananda Galuh Suasari adalah sama-sama ditujukan kepada siswa

SD dengan mata pelajaran IPS. Perbedaannya sendiri adalah roda jelajah ini sendiri dibuat secara tradisional atau dapat dibilang dengan menggunakan tangan dan banyak bahan seperti kertas jawaban, roda itu sendiri ,dll.

2. Penelitian terdahulu dengan tema penggunaa media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV

Penelitian yang dilakukan oleh Yuswanti ini dengan judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD PT.Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala” dengan tujuan meningkatkan prestasi nilai mata pelajaran IPS siswa SD PT.Lestari Tani Teladan (LTT) kelas IV dibantu dengan adanya media gambar saat pembelajaran.

Persamaan yang ada dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuswanti yaitu sama-sama ditujukan pada siswa SD bertemakan mata pelajaran IPS dan menggunakan suatu program untuk membantu media gambar dapat muncul. Perbedaan yang dapat dilihat penulis adalah perbedaan dalam penggunaan program dan basis program yang akan digunakan untuk membantu pembelajaran siswa SD, lalu kelas yang ditujukanpun berbeda dari penelitian ini.

3. Penelitian terdahulu dengan tema perancangan sistem informasi akademik pada sekolah dasar negeri sukajadi 9 bandung

Penelitian yang dilakukan oleh Imelda ST., MT dan Muhammad Erik S.Kom ini dengan judul “Sistem Informasi Akademik pada Sekolah Dasar Negeri Sukajadi 9 Bandung” dengan tujuan mempermudah pengolahan data – data yang ada dari SDN Sukajadi 9 dan pembelajaran ilmu komputer.

Persamaan yang ada dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Imelda ST., MT dan Muhammad Erik S.Kom yaitu sama – sama ditujukan pada siswa SD yang ditujukan untuk membantu pembelajaran. Perbedaan yang dapat penulis lihat adalah dari mata pembelajaran yang di fokuskan.

4. Penelitian terdahulu dengan tema sistem informasi akademik berbasis web di sma tamansiswa sukabumi

Penelitian yang dilakukan oleh Marlina B. Winanti dan Endry Prayoga ini dengan judul “Sistem Informasi Akademik Berbasis Web di SMA Tamansiswa Sukabumi” dengan tujuan untuk mempermudah memperoleh informasi yang ada dari SMA Tamansiswa ini.

Persamaan yang ada dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Marlina B. Winanti dan Endry Prayoga yaitu sama - sama bertujuan untuk memperoleh suatu informasi yang ada untuk siswa siswi. Perbedaan yang dapat penulis lihat adalah penulis memilih SD dibandingkan SMA dan memiliki basis yang berbeda dari penelitian ini.

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Media

Media adalah suatu perantara yang bisa memberi informasi atau juga dapat mengolah informasi untuk *user/penerima*, media ini dapat berupa *software* dan juga *hardware* yang dapat digunakan *user* untuk mendapatkan informasi. [6]

2.2.1.1. Jenis – Jenis Media

1. Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat dilihat, dibaca, diraba secara fisik. Media visual memberi informasi berupa tulisan, gambar dan barang yang ada secara fisik. [7]

2. Media Audio

Media Audio merupakan media yang dapat diproses dengan indra pendengaran. Media audio memberi informasi berupa lisan, music, suara dan berbagai bunyi – bunyian yang ada. [8]

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan gabungan dari jenis sebelumnya media yang mencakup kedua audio dan visual, jadi dapat dilihat dan didengar. Media audio visual memberi informasi berupa siaran televisi, film – film, pertunjukan dan lain-lain. [9]

2.2.2. Multimedia

Menurut Erna Susilawati (2017:09) Multi media berasal dari bahasa latin yaitu multi yang berarti banyak dan medium dalam bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. [32]

Multimedia adalah kombinasi dari teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan bantuan *software* tertentu pengguna dapat berkarya sesuai dengan kemampuan dari *software* tersebut atau juga pengguna itu sendiri. [10]

2.2.3. Elemen Multimedia

2.2.3.1. Teks

Teks adalah media yang ditulis atau dilisankan dengan tata organisasi tertentu untuk membuat suatu arti tertentu yang dapat diproses oleh penerima yang dituju. [11]

2.2.3.2. Suara

Suara adalah pemampatan mekanis yang merambat melalui medium atau zat perantara. Zat perantara ini bisa berupa zat cair, padat dan gas. [12]

2.2.3.3. Gambar

Gambar adalah kombinasi dari banyak titik, garis, bentuk, dan warna yang mengartikan atau menciptakan sesuatu. [13]

2.2.3.4. Animasi

Animasi adalah gambar bergerak dari sekumpulan gambar yang disusun secara teratur mengikuti alur yang telah ditentukan. [14]

2.2.3.5. Audio

Audio adalah suatu suara yang dihasilkan oleh benda atau media. Untuk dapat didengar telinga manusia audio daya dari audio tersebut harus diantara 20Hz dan 20KHz. [15]

2.2.3.6. Video

Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak pada suatu media. [16]

2.2.3.7. Software / Perangkat Lunak

Software atau Perangkat Lunak adalah program komputer yang dapat memproses informasi atau mengubah data sesuai kebutuhan penggunanya. [17]

2.2.4. Manfaat Multimedia

Berikut ini adalah manfaat yang dimiliki teknologi multimedia untuk menjadi alat bantu bagi kegiatan belajar – mengajar :

1. Multimedia membuat pelajar mengerti isi pelajaran
2. Multimedia membuat siswa mengingat dengan mudah isi pembelajaran
3. Multimedia menyampaikan isi pelajaran dengan canggih dan berkesan
4. Multimedia mampu menjadi sumber pengetahuan
5. Multimedia mampu mencari hubungan antar satu ilmu dengan yang ilmu lain, dll. [29]

2.2.5. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggunakan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. [30]

2.2.6. Belajar

Belajar adalah kegiatan dimana seseorang melakukan pemahaman suatu materi yang diberikan/diajarkan oleh orang lain

2.2.6.1. Belajar Konvensional

Belajar konvensional adalah pembelajaran tradisional yang salah satu caranya adalah dengan metode ceramah.

2.2.6.2. Belajar Berbantuan Komputer / *Computer Aided*

Instruction (CAI)

Belajar berbantuan komputer adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer untuk menyampaikan materi yang ada.

2.2.6.3. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif untuk penyampaian materi, seperti media yang dibuat penulis ini.

“Pembelajaran multimedia interaktif adalah aplikasi yang bisa memfasilitasi manusia dalam pembelajaran dengan menggabungkan elemen multimedia yang dinamis.” (Bella Hardiyana, 2020: 02) [33]

2.2.7. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

2.2.7.1. UML

UML merupakan Bahasa visual untuk pemodelan dengan menggunakan diagram dan teks. Berikut alat bantu dari UML:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah gambaran grafikal dari beberapa atau semua *actor*, *use case* dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. [23]

2. *Scenario Use Case*

Scenario Use Case adalah suatu alur yang dijalani di use case tersebut. [24]

3. *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari suatu sistem atau proses bisnis. [25]

2.2.7.2. Game Layout Chart

Game layout chart adalah bagan yang menjelaskan bagaimana alur suatu game harus berjalan

2.2.7.3. Storyboard

Storyboard adalah suatu sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita, dengan *storyboard* maka pembuat cerita dapat menyampaikan ide cerita secara lebih mudah kepada orang lain. [31]

2.2.8. Hardware / Perangkat Keras

Hardware atau Perangkat Keras adalah bagian fisik dari komputer yang menjalankan instruksi yang diberikan dari perangkat lunak. [18]

2.2.9. User / Pengguna

User atau Pengguna adalah manusia yang menggunakan media yang ada sesuai kebutuhannya dan yang memberikan perintah kepada perangkat lunak yang kemudian dijalankan oleh perangkat keras pada komputer atau sistem tersebut.

2.2.10. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar. [19]

2.2.11. Interaktif

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dengan bertukar informasi pada sesama pelaku yang melakukan komunikasi. [20]

2.2.12. IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah pengetahuan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. [21]