

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **1.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini akan menjadi salah satu acuan penulis selama proses penelitian ini, sebelum melakukan penelitian alangkah baiknya mencari sumber referensi dari penelitian terdahulu, meskipun demikian terdapat beberapa perbedaan dan persamaan dari penelitian yang penulis lakukan, berikut ini merupakan ringkasan dari penelitian terdahulu mengenai aplikasi pembelajaran berbasis multimedia.

1	Nama Peneliti	Farida Hasan Rahmaibu
	Instansi	Universitas Negeri Semarang
	Tahun Penelitian	2016
	Judul Penelitian Terdahulu	Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar PKn studi kasus: SDI Al-Madina Semarang[1].
	Tujuan Penelitian Terdahulu	<p>(1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan adobe flash pada materi globalisasi mata pelajaran PKn di kelas IVB SDI Al-Madina Semarang.</p> <p>(2) untuk mengetahui kelayakan materi dan media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan dengan menggunakan adobe flash pada materi globalisasi mata pelajaran PKn di kelas IVB SDI Al-Madina Semarang.</p> <p>(3) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada materi globalisasi mata pelajaran PKn</p>

		<p>sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan adobe flash di kelas IVB Al-Madina Semarang[1].</p>
	<p>Metodologi</p>	<p>Metode pengembangan sistem menggunakan Waterfall dan desain menggunakan Prototype[1]</p>
	<p>Kesimpulan Penelitian Terdahulu</p>	<p>(1) Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model Waterfall, meliputi analysis (analisis kebutuhan), design (desain), implementation (implementasi), dan testing (pengujian). Analisis kebutuhan dilakukan dengan teknik pengumpulan data wawancara, angket, dan data dokumentasi daftar nilai hasil belajar Ujian Akhir Semester I. Berdasarkan hasil wawancara dan daftar nilai hasil belajar Ujian Akhir Semester I kelas</p>

	<p>IVB tahun 2015/2016, ditemukan bahwa PKn menjadi mata pelajaran dengan nilai terendah. Didukung hasil angket kebutuhan siswa dan guru yang menyatakan perlunya media pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran PKn. Pada tahap desain, peneliti menggunakan prototype untuk diwujudkan menjadi produk dalam tahap implementasi. Tahap terakhir adalah tahap pengujian yang meliputi uji kelayakan dari ahli materi, media, dan uji kelompok kecil. Setelah direvisi, produk kemudian dapat digunakan pada kelas eksperimen.(2)</p> <p>Kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan melalui tahap validasi oleh ahli materi dan media, serta hasil uji kelompok kecil. Berdasarkan evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan dengan persentase sebesar 93% yang berarti sangat layak tetapi ada saran/revisi dan</p>
--	--

	<p>oleh ahli media mendapat skor kelayakan dengan persentase 80% yang berarti layak tetapi ada saran/revisi. Perlu adanya revisi terutama dampak positif dan negatif yaitu penambahan contoh kongkrit pada soal evaluasi, sedangkan perlunya penambahan penomoran dan waktu pengerjaan soal evaluasi pada media. Pada uji kelompok kecil diperoleh peningkatan hasil belajar PKn sesudah menggunakan media dengan pencapaian pemahaman sebesar 0,4 yang termasuk pada kriteria sedang.(3)</p> <p>Berdasarkan hasil eksperimen di kelas sampel, rata-rata pre-test (sebelum menggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata post-test (sesudah menggunakan media) adalah 83. Menurut perhitungan uji paired t-test dihasilkan thitung (5.039) &gt; ttabel (2.093), hal tersebut dapat disimpulkan jika media pembelajaran Flash</p>
--	---

		memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IVB SDI Al Madina. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash[1].
	Persamaan	Mengenai mata pelajaran yang di ambil yaitu PKn dan objek penelitian pada kelas IV SD
	Perbedaan	Materi yang dibahas pada penelitian terdahulu merupakan globalisasi sedangkan penulis berfokus pada materi dasar.
2	Nama Peneliti	Diana Effendi
	Instansi	Universitas Komputer Indonesia
	Tahun Penelitian	2014

	Judul penelitian Terdahulu	Program aplikasi pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas V SDLB bagian B (Tuna Rungu) Berbasis Multimedia[2].
	Tujuan Penelitian Terdahulu	Dengan alat pengajaran bantuan berbasis multimedia untuk IPA ini guru bisa mendeskripsikan materi dengan mudah dan peserta didik bisa dengan jelas melihat secara visual maupun audio tentang materi yang dibahas[2].
	Metodologi	Menggunakan metode pengembangan sistem prototype[2].
	Kesimpulan Penelitian Terdahulu	Multimedia dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran yang memerlukan visualisasi seperti sistem peredaran darah manusia dengan menggabungkan text, audio, visual dengan disajikan animasi yang sangat menarik bagi siswa. Pengajaran berbantuan komputer berbasis multimedia ini bukan menggantikan

		peran pendidik sebagai penyampai materi ajar, namun hanya sebagai media alternatif penyampaian materi ajar ke peserta didik dengan tujuan meningkatkan daya rangsang berpikir peserta didik terhadap suatu materi ajar yang disampaikan dengan animasi[2].
	Persamaan	Menggunakan metode pengembangan sistem yang sama yaitu prototype.
	Perbedaan	Objek penelitian di SDLB sedangkan penulis di SDN.

## 1.2 Multimedia

Di era sekarang ini sudah banyak instansi Pendidikan yang menerapkan multimedia sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran, selain untuk membuat waktu menjadi lebih efektif penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar juga akan membuat suasana menjadi lebih berbeda dari biasanya, seperti halnya penelitian ini pula menggunakan multimedia sebagai dasarnya.

### 1.2.1 Definisi Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu *multi* dan *media*. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu,



perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah atau televisi. Apabila dikaitkan dengan pemrosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar grafik, suara, musik, dan sebagainya. 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[3].

### 1.2.2 Komponen Multimedia

#### a. Suara

Dalam teknologi multimedia, *sound card* memiliki peranan yang sangat penting dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia. Dengan menggunakan *sound card computer* dapat mengolah data suara dalam bentuk analog dan diubah dalam bentuk digital dan disimpan ke dalam *file* bertipe data suara[4].

#### b. Gambar

Pada dasarnya sebuah format gambar dapat dipresentasikan ke dalam dua tipe yaitu *bitmap* dan *vector*. Perbedaan dari kedua format ini adalah *file bitmap* berisikan informasi warna RGB dalam setiap *pixel*nya. Pada *vector* tidak berisikan informasi RGB[4].

#### c. Animasi

Animasi merupakan perubahan gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat membentuk suatu gerakan tertentu. Animasi menunjukkan sebuah seni dari gambar grafik yang menirukan gerakan dan berisikan penyamaran suara[4].

d. Video

Video merupakan elemen yang menjadi syarat untuk dihadirkan sebagai kelengkapan dalam sebuah aplikasi multimedia. Pemasukan data video analog akan dimasukkan ke dalam sebuah *computer* harus dilengkapi dengan sebuah *card* tambahan dengan nama video *card*[4].

e. Teks

Teks merupakan bagian dari multimedia yang tidak boleh ditinggalkan. Karena teks dapat membantu melengkapi informasi yang dibutuhkan oleh *user* yang tidak dapat disampaikan hanya dengan menggunakan tampilan-tampilan gambar yang menarik. Sehingga untuk penyampaian informasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teks[4].

### 1.2.3 Manfaat Multimedia

Penggunaan multimedia pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia pembelajaran berbasis komputer dirancang dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran seorang guru. Multimedia pembelajaran justru membantu guru agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, ketimbang sebagai pembagi informasi dalam proses pembelajaran (*Smaldino, Lowther & Russel, 2008:13*)[5].

Multimedia pembelajaran memiliki sejumlah manfaat dalam proses pembelajaran. Phillips (1997:12) menyatakan bahwa “*Interactive multimedia has the potential to accommodate people with different learning styles*”. Multimedia

pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda beda. Lebih lanjut, Philips (1997:12) menyatakan “*Interactive multimedia has the potential to create a multisensory learning environment which supports specific learning styles of students*”. Multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan *multi* sensori yang mendukung cara belajar tertentu dari siswa. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran interaktif bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas[5].

### **1.3 Belajar**

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan pengetahuan dan pribadi manusia; melalui belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan dan menghasilkan prestasi yang berguna bagi kehidupan manusia. Menurut Uno (2011:22) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya[11].

#### **1.3.1 Belajar Konvensional**

*Santyasa* (2005:36) menyatakan bahwa “pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang lazim diterapkan seperti kegiatan rutinitas sehari-hari”. Pesan pembelajaran ini mengutamakan informasi konsep dan prinsip, latihan soal-soal, dan tes. Hal tersebut hanya menekankan pada tuntutan kemampuan pada ranah kognitif, sehingga pembelajaran cenderung mengarah ke *product oriented* ketimbang *process oriented*[12].

### 1.3.2 Belajar Dengan Bantuan Komputer

Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) merupakan pembelajaran melalui komputer yaitu komputer difungsikan sebagai media pembelajaran di kelas atau di rumah di mana mahasiswa berinteraksi dengan komputer. Komputer berada dalam latar interaksi dengan mahasiswa, secara mandiri atau bersama-sama dengan media lainnya, seperti guru dengan buku teks sesuai dengan pembelajaran yang dirancangnya. Fungsi ini mengacu kepada PBK sebagai *software* atau perangkat lunak program pembelajaran[13].

### 1.3.3 Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran merupakan sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam suatu penyajian secara terintegrasi. Istilah berbasis komputer berarti bahwa program multimedia menggunakan komputer dalam menyajikan pembelajaran. Multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan sebagai alat bantu instruksional, tutorial interaktif, dan sumber petunjuk belajar[14].

Multimedia pembelajaran dibagi menjadi empat model dasar dan satu model gabungan dari beberapa model dasar yang disebut model *hybrid*. Aspek-aspek dalam multimedia pembelajaran, yaitu pembelajaran, tampilan, pemrograman, dan kurikulum[14].

Menurut Alessi & Trollip (1985: 60) bahwa multimedia pembelajaran yang baik haruslah meliputi empat aktivitas, yaitu sebagai berikut[14]:

1. Informasi (materi pelajaran) harus diberikan.
2. Siswa harus diarahkan.

3. Siswa diberi latihan-latihan.
4. Pencapaian belajar siswa harus dinilai

#### **1.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan**

Alat bantu ini berguna untuk menggambarkan hal-hal yang telah dianalisis dan di rancang untuk kemudian dilihat apakah sesuai dengan alurnya atautkah tidak terdapat beberapa macam alat bantu analisis dan perancangan salah satunya adalah UML yang penulis gunakan dalam penelitian ini.

##### 1.4.1 *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Windu Gata, Grace (2013:4), *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem[6]. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasiskan UML adalah sebagai berikut:

- a. *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut[6].
- b. Skenario diagram digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase-fase selanjutnya[7].
- c. *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis[6].

### **1.5 Storyboard**

*Storyboard* merupakan rangkaian gambar sketsa yang mempresentasikan alur sebuah cerita, sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan film atau iklan yang memadukan antara narasi dan visual[8].

### **1.6 Pendidikan**

Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen dimaksud.

Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal[9].

## 1.7 Pendidikan kewarganegaraan

Menurut Budimansyah (dalam Komalasari, 2010: 264-265) bahwa dalam paradigma baru, pendidikan kewarganegaraan (*civic education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “*value based education*” dengan kerangka sistematis sebagai berikut:

- a. Secara kurikuler bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, *partisipatif*, dan bertanggung jawab.
- b. Secara *teoritik* memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat *konfluen* atau saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara.
- c. Secara *programatik* menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntunan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.

Ketiga kerangka sistematis pendidikan kewarganegaraan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengemban misi pendidikan nilai. Hal tersebut juga jelas tergambar pada tujuan dan fungsi dari Pendidikan Kewarganegaraan[10].

#### 1.7.1 Pahlawan Nasional

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia yang berjuang melawan penjajahan yang gugur demi membela bangsa dan negara Indonesia, atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia[15].

#### 1.7.2 Pancasila

Pancasila merupakan dasar Negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Sebagai dasar Negara, Pancasila dijadikan sebagai dasar dalam membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebagai suatu ideologi bangsa dan Negara Indonesia, Pancasila merupakan kristalisasi dari nilai adat-istiadat, nilai kebudayaan serta nilai religius yang terdapat dalam pandangan hidup masyarakat Indonesia. Nilai yang ada dalam Pancasila memiliki serangkaian nilai, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Kondisi bangsa Indonesia saat ini dapat identifikasi dengan melihat perilaku dan kepribadian masyarakat Indonesia yang tercermin dari tingkah laku sehari-hari[16].



### 1.7.3 Lagu Wajib Nasional

Lagu wajib nasional adalah sebuah lagu di mana tiap-tiap liriknya berisikan peristiwa-peristiwa sejarah kemerdekaan di Indonesia dimulai dari hari kemerdekaan Indonesia, lagu tentang perjuangan kemerdekaan Indonesia hingga lagu yang memuji perjuangan para pahlawan pejuang kemerdekaan, sehingga lagu wajib nasional sering diajarkan di tingkat pendidikan dasar karena lagu itu sendiri mudah untuk diajarkan namun untuk pengamalan lagu itu sendiri dapat diamalkan hingga perguruan tinggi, bahkan kehidupan bermasyarakat sehari-hari (Hartini & Yuniyanto, 2017).

Lagu perjuangan Indonesia dapat dimasukkan ke dalam sebuah musik fungsional yang dibuat untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam ruang lingkup nasional seperti untuk mengajarkan sejarah dan menanamkan sikap nasionalisme. Fungsi utama dari lagu-lagu perjuangan Indonesia sendiri adalah sebagai sarana dalam melaksanakan upacara bendera, dan berbagai acara besar yang formal namun tidak jarang lagu perjuangan nasional digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah dan sikap nasionalisme (Printina, 2017).

Lagu wajib nasional juga menjadi suatu jati diri tersendiri bagi bangsa Indonesia, selain bahasa dan juga Bendera merah putih, sehingga jika lagu nasional mulai memudar maka secara langsung mengubah jati diri bangsa Indonesia itu sendiri. Seperti disampaikan oleh Setyawati (2013) bahwa pada era globalisasi ini Bangsa Indonesia Dituntut untuk dapat mempersiapkan diri dengan baik Dan penuh kewaspadaan dan salah satu hal yang perlu Diperhatikan adalah masalah jati diri bangsa. Sehingga Memperkuat jati diri bangsa merupakan tantangan bagi Bangsa

Indonesia untuk dapat selalu dipertahankan di Tengah-tengah pergaulan antar bangsa yang sangat rumit[17].