

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Pada penelitian terdahulu terdapat beberapa sumber untuk membandingkan penelitian serta untuk menambah referensi. Tujuan dibuatnya penelitian terdahulu ini adalah untuk menghindari plagiarisme dari penelitian yang sudah ada atau dibuat oleh peneliti lain. Jadi penelitian terdahulu yang akan dicantumkan terdapat beberapa yaitu sebagai berikut :

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Oktiviani, Lisa; Riyadi, Ahmad; dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV BERBASIS MULTIMEDIA” yang bertujuan untuk mengembangkan suatu pembelajaran yang ada pada sekolah dasar tersebut. [2]

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Oktiviani, Lisa; Riyadi adalah sama-sama mengambil materi yang ada pada mata pelajaran IPS dan menggunakan multimedia interaktif. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan adalah membaca dan menggambar peta lingkungan setempat, keragaman sosial dan budaya berdasarkan kenampakan alam, persebaran sumber daya alam di lingkungan setempat, menghargai keragaman suku bangsa dan budaya, menghargai peninggalan sejarah, semangat kepahlawanan dan cinta tanah air dan penyampaian pada tingkat sekolah yang juga berbeda. [2]

Kemudian pada penelitian kedua yang dilakukan oleh Roshidah dengan judul "Pegembangan Media Pembelajaran Interakti berbasis Web Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mtsn 7 Malang", bertujuan untuk memperkaya Ilmu Dibidang IPS dan juga mempermudah proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS memlalui media interaktif. [3]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas Sejarah Indonesia Pada masa penjajahan belanda dan juga perlawanan di masa penjajahan. Pada penelitian kedua ini memiliki perbedaan yaitu media interaktifnya *web* sedangkan penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif [3].

2.2 MEDIA PEMBELAJARAN

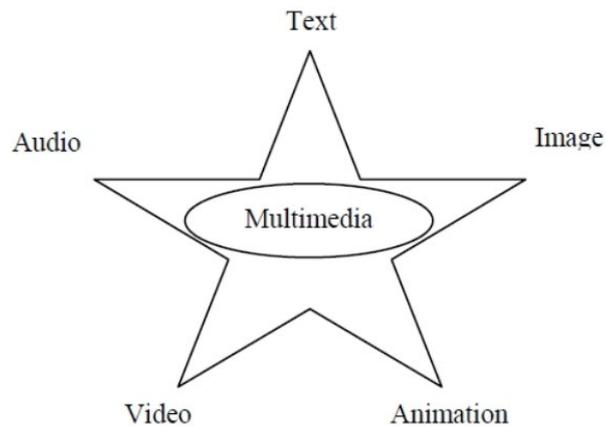
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerimanya, sehingga dapat merangsang pikiran serta perhatian dan minat siswa dalam belajar

2.3 Multimedia

Multimedia merupakan sebuah kombinasi antara teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi memiliki arti kata banyak atau lebih dari 1 kata dan media berarti sebagai pengantar atau perantara

2.3.1 Komponen Multimedia

Menurut *James A. Senn*, multimedia terbagi menjadi beberapa elemen-elemen multimedia, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. 1 Komponen Multimedia

[4]

Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing elemen yang terlihat pada gambar diatas:

1 Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan.

2 Image (grafik)

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar dirender dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televise ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (reality) atau hanya berbentuk iconic. Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan

dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas, menyajikan data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna.

3 Bunyi (audio)

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, soundeffect, backsound. PC multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara.

4 Video

Video adalah komponen multimedia yang terdiri asal gambar-gambar serta berkiprah menggunakan sangat cepat secara berurutan. Video merupakan komponen paling menarik pada multimedia, dan video juga mempunyai kekuatan buat membawa pengguna personal komputer lebih dekat ke kehidupan konkret

5 Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi akan memberikan nuansa yang lebih hidup pada aplikasi yang akan dibuat, sehingga aplikasi yang dibuat terlihat menarik.

2.4 Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah bentuk dari konten Multimedia yang memungkinkan pengguna untuk lebih interaktif berkontribusi dalam konten

Multimedia tersebut. Interaktif disini adalah pengguna dapat mengontrol, mengomentari dan menambahkan elemen-elemen yang ada di dalam sebuah konten Multimedia tersebut menggunakan manipulasi digital.

Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital. Dan menurut Robin dan Linda: Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video multimedia Interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki. Contoh Multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran inter-aktif (pembelajaran berbasis multimedia interaktif), aplikasi game dan lain-lain.

2.5 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses pembelajaran bidang pengetahuan atau informasi dari yang lebih ahli di bidang pengetahuan serta pemecahan masalah kepada orang lain dengan bertujuan untuk memiliki wawasan.

2.6 Mata Pelajaran IPS

Menurut penyederhanaan dari disiplin ilmu; IPS dalam pembelajaran di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. pendidikan IPS adalah suatu ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. [5]

Di sekolah, IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Multimedia bisa menjadikan konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak menjadi nyata. Multimedia juga bisa menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan adanya penggabungan berbagai macam media. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Dan mengembangkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran berbasis multimedia telah menjadi pilihan yang tepat.

2.7 Indonesia Dimasa Penjajahan

Masa penjajahan Indonesia tidak langsung dimulai ketika orang-orang Belanda pertama kali menginjakkan kaki di Nusantara pada akhir abad ke-16.

Sebaliknya, proses penjajahan oleh bangsa Belanda merupakan proses ekspansi politik yang lambat, bertahap dan berlangsung selama beberapa abad sebelum mencapai batas-batas wilayah Indonesia seperti yang ada sekarang.

2.8 Alat bantu Analisis dan perancangan

Dalam merancang sebuah sistemakan dibutuhkan sebuah alat bantu untuk menganalisis serta merancang sebuah sistem yang dibutuhkan. Berikut ini merupakan alat bantu analisis dan perancangannya:

2.8.1 UML

UML (Unified Modelling Language) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh Object Management Group dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997.

UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan blueprint sebuah software.

UML diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Hal itu termasuk faktor-faktor scalability, robustness, security, dan sebagainya.

2.8.1.1 Usecase Diagram

Diagram Use Case merupakan bagian tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem yang akan menggambarkan bagaimana aktor yang akan

menggunakan dan memanfaatkan sistem, juga apa yang akan dilakukan oleh sistem. [6]

2.8.1.2 Skenario usecase

Use case skenario merupakan penjelasan secara tekstual dari sekumpulan skenario interaksi. Setiap skenario mendeskripsikan urutan aksi/langkah yang dilakukan aktor ketika berinteraksi dengan sistem, baik yang berhasil maupun gagal

2.8.1.3 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

2.8.2 Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Flash sebelumnya bernama Macromedia Flash. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai File Extension/.swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Adobe Flash CS6 merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, Adobe Flash CS5. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuat film animasi

2.8.3 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan salah satu program handal pengolah vector selain dari pada CorelDraw dan Macromedia Freehan. Dengan Illustrator kita dapat mengontrol dan memanipulasi bentuk dari yang berukuran mikro sampai yang berukuran makro tanpa harus kehilangan kualitas gambar. Pada vector gambar didefinisikan oleh garis bersegmen dan dikendalikan oleh anchor point, dan vektor bersifat scalable maksudnya, adalah kita bisa mencetak gambar vektor baik itu dalam ukuran perangkop sampai baliho tanpa kehilangan kualitas gambar.

2.8.4 Game Layout Chart

Layout chart merupakan sebuah tata letak yang mengatur dalam penempatan rancangan dari aplikasi yang akan dibuat dan memiliki fungsi untuk membantu dan memahami alur dari sebuah aplikasi, sehingga dapat mempermudah dalam perancangannya.

2.8.5 Action Script 3.0

Pengertian ActionScript adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan oleh Adobe Flash Player serta Adobe AIR Environment. Dalam ActionScript dijalankan oleh ActionScript secara virtual machine dan merupakan salah satu bagian dari konstruksi pembangun dalam Flash Player dan AIR. Dalam bahasa pemrograman (coding) pada ActionScript dikompilasi ke dalam format bytecode (bahasa pemrograman komputer) yang dilakukan oleh compiler, sama dengan yang dibangun ke dalam Adobe Flash CS6 Professional atau Adobe Flex Builder serta yang tersedia di dalam Adobe Flex

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA dan Flex Data Services. Pemrograman bytecode telah tertanam kedalam file yang berformat SWF, dan dijalankan oleh Flash Player maupun AIR.

2.8.6 Storyboard

Storyboard adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi. Storyboard ini membantu kita untuk merancang sebuah cerita seperti halnya membuat gambaran kasar sebelum kita membuat objek aslinya. [7]

Storyboard adalah sebagai media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dimensi, yang berupa foto atau lukisan. Hal yang sama juga dikemukakan oleh bahwa bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan tampaknya suatu benda sehingga dapat memperlancar pemahaman terhadap informasi yang telah diyakinkan [8]

2.8.7 Website

pengertian website adalah “keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi”. [9]

2.8.8 Internet

Internet adalah jaringan komputer". Ibarat jalan raya, internet dapat dilalui berbagai sarana transportasi, seperti bus, mobil dan motor yang memiliki kegunaan masing-masing [10]

2.8.9 Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah sebuah program aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir (flowchart), brainstorm, dan skema jaringan yang dirilis oleh Microsoft Corporation. Aplikasi ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagram-diagramnya. [11]