

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Di dalam penelitian terdahulu terdapat bahan untuk membandingkan penelitian dan menambah referensi. Untuk menghindari plagiarisme dari penelitian yang sedang dibuat dengan penelitian yang sudah dibuat. Jadi penelitian terdahulu akan mencantumkan hasil yang sudah didapatkan yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Farida Yufarlina Rosita	PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BERBICARA BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Farida Yufarlina Rosita adalah sama-sama mengambil materi yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan menggunakan multimedia dalam penyampaianya.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang pertama adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa prototype dan berbasis desktop. [3]

2	Bagus Amirul Mukmin dan Nurita Primasatya	PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH BERBASIS K-13 SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR	Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian Bagus Amirul Mukmin dan Nurita Primasatya adalah sama-sama membuat multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia.	Dan pada penelitian kedua memiliki perbedaan dengan penelitian ini yaitu metode yang digunakan <i>ADDIE</i> (<i>Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation</i>) Sedangkan penelitian ini adalah prototype dan media pembelajaran interaktif. [4]
---	---	--	--	---

2.2 Multimedia

Multimedia didefinisikan sebagai kombinasi teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video. Berbagai media digabungkan menjadi satu kesatuan kerja untuk menghasilkan informasi dengan nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya informasi tidak hanya ditampilkan sebagai hasil cetak, tetapi juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat menarik dan memberikan nilai grafis yang tinggi pada presentasi. [5] Dengan media ini setiap orang dapat menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi. Peranan multimedia dalam pembelajaran

erat kaitannya sebagai alat untuk menyampaikan pesan terhadap siswa, dengan penggabungan banyak unsur media. [6]

2.2.1 Definisi Multimedia

Definisi multimedia adalah istilah umum untuk media yang menggabungkan berbagai jenis media untuk tujuan akademis atau non-akademik.

Pengertian multimedia pembelajaran adalah paket multimedia interaktif yang berisi tahapan pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan pengguna secara aktif. [7]

2.2.2 Elemen Multimedia

Elemen – elemen multimedia terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, video.

1. Teks

Teks merupakan salah satu komponen multimedia yang sangat ampuh dan jelas dalam penyampaian informasi. Penggunaan teks misalnya digunakan pada judul menu, menu-menu, dan tombol.

2. Gambar

Gambar merupakan komponen multimedia yang dapat menyampaikan informasi lebih menarik. Gambar sangat berguna untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata.

3. Suara

Suara merupakan komponen yang paling mengena oleh panca indera manusia. Suara dapat memberikan kesenangan seperti dalam

mendengarkan musik, atau dapat memberikan suasana yang dapat mengubah mood seseorang.

4. Animasi

Animasi merupakan komponen multimedia yang dapat membuat suatu gambar atau tulisan terlihat lebih hidup dengan menampilkan potongan-potongan gambar yang berganti-ganti secara cepat. Selain itu animasi juga dapat membuat slide presentasi menjadi lebih menarik.

5. Video

Video merupakan komponen multimedia yang terdiri dari gambar-gambar dan bergerak dengan sangat cepat secara berurutan. Video merupakan komponen paling menarik dalam multimedia, dan video juga memiliki kekuatan untuk membawa pengguna komputer lebih dekat ke kehidupan nyata. [8]

2.2.3 Manfaat Multimedia

Pembelajaran multimedia berbasis komputer berfungsi sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran guru dan siswa, dan sebagai strategi pencapaian kemampuan belajar tertentu. Proses pembelajaran dengan bantuan multimedia dapat lebih interaktif, lebih efektif, lebih efisien, lebih menarik dan memotivasi murid untuk belajar. [9]

2.2.4 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah multi yang berarti banyak dan medium dalam bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. [10]

2.3 Belajar

Belajar mengacu pada kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar atau sengaja. Aktivitas ini mengacu pada aktivitas seseorang yang melakukan aspek spiritual yang memungkinkannya membuat perbedaan dalam dirinya. Dapat dipahami pula bahwa kegiatan belajar dikatakan baik jika intensitas aktivitas fisik dan mental seseorang tinggi. [11]

2.3.1 Belajar Berbantuan Komputer / *Computer Aided Instruction (CAI)*

Program *CAI* merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi topik materi pembelajaran. *Computer Assisted Instruction (CAI)* adalah bentuk penggunaan komputer di dalam kelas. Istilah *CAI (Computer-Assisted Instruction)* umumnya mengacu pada perangkat lunak pendidikan yang diakses melalui komputer yang dengannya murid dapat berinteraksi. [12]

2.3.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media presentasi dengan *hypertext*, *hypermedia*, *multimedia resources*, *web-based resources*, dan *intelligent television*. Media ini pada dasarnya adalah media linier dan disampaikan dalam lingkungan terbuka yang dikendalikan pengguna menggunakan disk atau melalui jaringan. Ini

pada dasarnya linier, tetapi menyediakan bahan yang jauh lebih luas yang tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna. [13]

2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

2.4.1 UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language (UML) adalah alat untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan analisis dan hasil desain, termasuk sintaks sistem pemodelan secara visual, dan satu set untuk mendefinisikan atau menggambarkan sistem perangkat lunak yang terkait dengan suatu objek. [14]

2.4.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Use case mewakili interaksi antara aktor dan sistem, Seseorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan tugas tertentu. Misalnya login ke sistem, membuat daftar belanja, dan sebagainya. [15]

2.4.1.2 Skenario Use Case

Skenario Use Case mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Skenario use case dibuat per use case terkecil, misalkan untuk generalisasi maka skenario yang dibuat adalah use case yang lebih khusus. [16]

2.4.1.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas adalah model aliran proses bisnis dan serangkaian aktivitas dalam suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan diagram alur karena

memodelkan alur kerja dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya, atau dari aktivitas ke status. [17]

2.4.2 Layout Chart

Layout Chart adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan sketsa bentuk keluaran printer. Ini membantu untuk menggambarkan data dalam bentuk numerik dengan teliti, menggambarkan evolusinya, dan membandingkannya secara ringkas dan jelas dengan objek atau peristiwa yang terkait dengannya. [18]

2.4.3 StoryBoard

Storyboard adalah seperangkat sketsa dan foto yang digunakan sutradara atau produser film untuk menguraikan film, pemandangan dan suaranya, adegan demi adegan dan mungkin bingkai demi bingkai. [19]

2.5 Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash adalah salah satu software animasi yang dikeluarkan Macromedia yang kini telah diadopsi oleh adobe Inc, Adobe Flash Professional CS6 merupakan versi Adobe Flash yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Flash CS4 Professional, dan Adobe Flash Professional CS5. Adobe Flash Professional CS6 adalah software grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan software grafis pendukung seperti Illustrator atau photoshop. [20]

2.6 Adobe Illustrator

Illustrator adalah software yang menyediakan fitur pembuatan desain gambar dan teks berbasis vektor. Format vektor ini menjadikan gambar dengan kualitas high resolution atau bisa dikatakan format gambar yang tidak pecah. Pembuatan background, karakter buku, larva, papan tulis, buah apel, mobil, pohon, teks dan sebagainya merupakan bentuk yang diciptakan dalam program ilustrator. [21]

2.7 Balsamiq

Balsamiq adalah Software yang digunakan dalam pembuatan desain atau prototyping dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi. [22]

2.8 Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah sebuah program yang berfungsi untuk membuat diagram, flowchart, brainstorm maupun skema jaringan yang menggunakan grafik vector untuk membuat diagram-diagramnya. Program ini sendiri bukan merupakan buatan dari Microsoft tetapi dibuat oleh Visio Corporation, yang diakuisisi oleh Microsoft pada tahun 2000. [23]

2.9 Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi seluruh Indonesia, Ini adalah bahasa komunikasi resmi diajarkan di sekolah dan digunakan untuk penyiaran di media elektronik dan digital. Sebagai tingkat multilingual tertinggi di dunia (terutama trilingual), mayoritas orang Indonesia juga fasih berbahasa daerah atau sukunya, meliputi bahasa Jawa dan Sunda yang paling banyak digunakan. [24]

2.10 Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis. [25]