

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 dibuat dengan penelitian yang sudah dibuat. Jadi penelitian terdahulu akan mencantumkan hasil – hasil yang sudah didapatkan yaitu sebagai berikut:

Penelitian pertama dibuat oleh Sasti Karmiani dengan judul penelitian ”Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Berbahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Teluk Kuantan” penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Komik berbahasa Inggris dan untuk meningkatkan minat membaca Bahasa Inggris. [3]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sasti Karmiani adalah sama-sama menggunakan Bahasa Inggris dan menggunakan media visual dalam penyampaiannya. Dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang pertama adalah materi yang digunakan adalah pengenalan Bahasa Inggris untuk sekolah dasar dan siswa kelas IV di SD Negeri 053 Cisit

kesulitan untuk memahami materi sehingga dibutuhkan media interaktif untuk memvisualisasikan materi agar penyampaian materi lebih maksimal.

Penelitian kedua dibuat oleh Noviansyah dan Andi Sofyan Anas dengan judul “Aplikasi Multimedia Interaktif Model Instructional games Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SMPN 3 Alas” penelitian yang dilakukan bertujuan agar aplikasi ini dapat diterapkan sebagai sarana belajar Bahasa Inggris yang praktis baik dengan atau tanpa guru. [4]

Persamaan yang dilakukan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Noviansyah dan Andi Sofyan Anas adalah sama-sama membuat multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Inggris. Dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian kedua yaitu media interaktifnya merupakan sebuah Games, sedangkan penelitian ini media pembelajaran interaktif.

2.2 Multimedia

Multimedia menggunakan fleksibilitas computer buat membongkar masalah- masalah belajar. Sebagaimana kebanyakan sistem mengajar, komputer bisa digunakan selaku perlengkapan mengajar utama buat berikan penguatan belajar dini, memicu serta memotivasi belajar, ataupun buat bermacam tipe mungkin yang lain. Banyak manfaat yang diperoleh dari fleksibilitas komputer ini sebab bisa memasukkan video, audio, elemen- elemen grafis, bentuk- bentuk, proses, kedudukan serta tanggungjawab yang lain. [5]

2.2.1 Definisi Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari Bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau beragam. Sedangkan kata media berasal dari Bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara ataupun suatu yang dipakai untuk mengantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. [6]

2.2.2 Elemen Multimedia

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

1. Teks

Bacaan, ialah elemen bawah buat mengantarkan data. Memiliki bermacam tipe serta wujud tulisan yang dapat berikan energi tarik dan penyampaian data. Member penekanan buat suatu modul yang ingin di informasikan.

2. Gambar

Grafis, ialah elemen sangat berarti, membagikan penekanan secara visual terhadap suatu presentasi ataupun maklumat. Membantu menyampaikan data dengan lebih berkesan, menjadikan aktivitas presentasi atau penyampaian data dengan lebih menarik.

3. Suara

Audio, menolong buat mengantarkan informasi dengan lebih efektif (misalnya: pemakaian suara latar ataupun kesan audio spesial). Bertujuan untuk menolong pengguna dalam tingkatan daya tarik terhadap suatu tayangan serta menolong tingkatan daya tarik terhadap isi yang dipresentasikan

4. Animasi

Video, menyediakan metode penyaluran informasi yang amat menarik dan lebih hidup (real) sesuai dengan dunia nyata. Merupakan elemen atau media yang sangat dinamis dan efektif dalam menyampaikan informasi.

5. Video

Animasi, Berperan sebagai penarik pada sebuah presentasi dan sangat membantu dalam menjelaskan suatu konsep yang kompleks dengan mudah bisa berbentuk simulasi. [7]

2.2.3 Manfaat Multimedia

Pemakaian multimedia pendidikan bisa meningkatkan motivasi belajar serta tingkatan hasil belajar siswa. Multimedia pendidikan berbasis komputer dirancang serta dimanfaatkan buat menggapai tujuan pendidikan. Multimedia berbasis komputer yang digunakan dalam pendidikan tidak serta merta mengambil alih kedudukan seseorang guru. Multimedia pendidikan malah menolong guru supaya jadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar. [8]

2.2.4 Multimedia Interaktif

Penafsiran multimedia interaktif secara etimologis berasal dari kata multi(bahasa latin, nouns) yang berarti banyak, beragam serta medium(bahasa latin) yang berarti suatu yang dipakai buat mengantarkan ataupun bawa suatu. Kata mediumm dalam American Heritage Electronic Dictionary pula dimaksud selaku perlengkapan buat mendistribusikan serta mempresentasikan data. [9]

2.3 Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan pada dalam kepribadian manusia, dan perubahan tadi ditampakkan pada bentuk peningkatan kualitas serta kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, perilaku, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, serta kemampuan lainnya. [10]

2.3.1 Belajar Konvensional

Metode yang sering digunakan pengajar pada mengajar yakni metode mengajar ceramah, metode ini tergolong metode konvensional karena persiapannya paling sederhana serta simpel, fleksibel tanpa memerlukan persiapan khusus. [11]

2.3.2 Belajar Berbantuan Komputer / *computer Assisted instruction (CAI)*

Metode CAI artinya sebuah bentuk pembelajaran yang memakai/memanfaatkan komputer menjadi media pembelajaran. Metode ini memakai tahap pembelajaran yang didalamnya ada materi, *drill/practice*, simulasi serta game. Proses pembelajaran akan lebih menarik dikarenakan dengan memakai teknologi komputer yang mengutamakan *user interface* yang lebih *friendly* menghasilkan kita lebih giat serta semangat dalam belajar. [12]

2.3.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia interaktif ialah proses pembelajaran dimana penyampaian materi, diskusi, serta aktivitas pembelajaran lain dilakukan melalui media komputer menekankan pentingnya media menjadi alat buat merangsang proses belajar. Pada Sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran mampu mengabungkan antara text, gambar, audio ,musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran mampu menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung. [13]

2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

2.4.1 UML (*Unified Modeling Language*)

UML singkatan dari Unified Modeling Language yang berarti bahasa pemodelan standar. Chonoles (2003) berkata selaku bahasa, berarti UML mempunyai sintaks serta semantik. Kala kita membuat model menggunakan konsep UML terdapat aturan- aturan yang wajib diikuti. [14]

2.4.2 Use Case Diagram

UML sediakan serangkaian foto serta diagram yang sangat baik. Sebagian ketanggahan teori diagram memfokuskan diri pada object- oriented serta sebagian lagi memfokuskan pada detail rancangan serta konstruksi, dimana memperlihatkan hubungan antara *actor* dengan *use case* dalam system. Seluruhnya dimaksudkan selaku fasilitas komunikasi antartim programmer ataupun dengan pengguna. [15]

2.4.3 Skenario Use Case

Skenario use case selaku urutan langkah- langkah yang secara aksi saling terikat (skenario), baik terotomatisasi ataupun secara manual, guna memenuhi satu tugas bisnis tunggal. [14]

2.4.4 Activity Diagram

Diagram Aktifitas (Activity Diagram), bersifat dinamis. Diagram aktifitas merupakan jenis spesial dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari sesuatu kegiatan ke kegiatan yang lain dalam sesuatu sistem. Diagram ini terutama berguna dalam sesuatu sistem dan pemodelan fungsi- fungsi suatu sistem serta memberi tekanan pada aliran kendali antar objek. [14]

2.4.5 Layout Chart

Layout chart merupakan tata letak yang mengatur penempatan bacaan, foto serta sebagainya supaya nampak bagus serta gampang di paham oleh penggunanya. Layout chart juga untuk membantu memahami jalur aplikasi. [16]

2.4.6 StoryBoard

Storyboard atau papan cerita merupakan deskripsi dari setiap scene yang mendeskripsikan obyek multimedia serta pelakunya. Storyboard disusun secara beurutan sinkron apa yang terdapat didalam naskah atau disini dianggap skenario diagram. [16]

2.5 Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash CS6 merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya Adobe Flash CS5. Aplikasi ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi

objek, membuat presentasi, animasi iklan, permainan, pendukung animasi halaman internet, hingga dapat digunakan untuk pembuatan movie animasi. Meskipun secara keseluruhan memiliki tampilan dan proses kerja yang sama dengan versi sebelumnya, namun pada versi baru ini memiliki beberapa penambahan fitur. [17]

2.6 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang universal karena digunakan oleh sebagian besar negara di dunia menjadi bahasa utama. Selain itu, bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang krusial buat dikuasai atau dipelajari. Beberapa negara, terutama negara-negara bekas koloni Inggris, menempatkan bahasa Inggris menjadi bahasa ke 2 yang wajib dikuasai setelah bahasa orisinil negara mereka. [18]