

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 Azella septary dan Ahmaddul hadi dengan judul penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran iqra’ Interaktif Berbasis Mobile” penelitian yang dilakukan bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pembelajaran IQRA yang terdiri dari membaca dan mendengarkan bagaimana bacaan huruf hijaiyah yang benar, harokat, tanwin, tajwid dan pengujian pengucapan suara [3].

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Azella septary dan Ahmaddul Hadi adalah sama – sama membahas tentang bagaimana cara membaca iqra sesuai dengan ajaran yang ada dengan menggunakan media visual dalam penyampaian materinya. Terdapat pula perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya pada penelitian ini dirancang untuk anak sekolah dasar siswa kelas I yang kurang menghafal huruf – huruf hijaiyah sehingga membutuhkan media penyampaian yang lebih efektif dalam pembelajaran.

Penelitian kedua dibuat oleh Muhammad Amin, Agung Purnomo Sidik, dan Bilka Kembaren dengan judul “Rancangan Media pembelajaran Iqra’ Yang Baik dan Benar Berbasis Android” penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar anak – anak Desa Kelambir V cara membaca iqra’ sesuai makhorizul huruf yang baik dan benar dengan panduan sederhana yang terdiri dari jilid 1 sampai jilid 6 [4].

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Amin, Agung Purnomo Sidik, dan Bilka Kembaren yaitu sama – sama mempermudah proses belajar mengajar anak – anak dalam membaca iqra. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dalam penyampaian materi, jika peneliti terdahulu membuat materi dari jilid 1 sampai jilid 6, sedangkan penelitian ini hanya sebatas pengenalan huruf hijaiyah dan cara membacanya saja.

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]

2.2.1 Definisi Multimedia

Multimedia dimaksud selaku kumpulan dari bermacam perlengkapan media berbeda yang digunakan buat presentasi. Dalam penafsiran ini multimedia dimaksud selaku macam media yang digunakan buat penyajian modul pelajaran [6],

2.2.2 Elemen Multimedia

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

1. Teks

bacaan dalam penafsiran yang pendek merupakan pemakaian serta pertukaran ciri baca serta bahasa. dalam penafsiran yang lebih luas bacaan merupakan pesan- pesan tertulis dalam wujud tulisan memakai ciri verbal ataupun visual yang menciptakan bacaan verbal serta bacaan visual [7]

2. Gambar

Gambar merupakan sebuah media yang mempunyai visual yang memungkinkan terjadinya komunikasi lewat tanda atau simbol yang sering digunakan banyak orang pada umumnya, yang dimana bisa dimengerti dan bisa dijadikan hak milik oleh semua orang dimana – mana [8]

3. Suara

Suara adalah sebuah atau sesuatu yang disebabkan oleh perubahan tekanan udara yang dapat mengeluarkan bunyi dan bunyi tersebut dapat didengarkan oleh gendang telinga manusia.

4. Animasi

Animasi merupakan penggerakan sebuah benda mati yang seolah – olah hidup, visi gerak yang telah diterapkan sebelum terhadap benda tersebut dan tampilan yang cepat dari urutan gambar – gambar 2D atau 3D dalam sebuah posisi tertentu, yang akan menciptakan ilustrasi gerak.

5. Video

Video yaitu adalah sebuah media yang bisa menggabungkan teknologi audio dan visual secara Bersama – sama yang nantinya akan menghasilkan sebuah tayangan yang dinamis dan menarik bagi semua orang. [9]

2.2.3 Manfaat Multimedia

Multimedia interaktif mempunyai potensi untuk menciptakan sebuah lingkungan multisensory yang mendukung cara belajar tertentu dengan meningkatkan produktivitas dan mendukung sebuah pembelajaran yang dimana multimedia mengaplikasikan teks, gambar, audio dan video dalam penggunaannya.

2.3 Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan pada kepribadian manusia dan perubahan itu bisa ditunjukkan dengan peningkatan kulaitas diri dan peningkatan tingkah laku, cara berpikir, kecakapan, pemahaman, keterampilan, daya piker dan kemampuan – kemampuan lainnya. [10]

2.3.1 Belajar Konvensional

Metode konvensional dalam pembelajaran merupakan sebuah metode yang digunakan berdasarkan kecenderungan yang bisa membuat guru dan siswa tidak pasif dalam belajar. Dalam metode konvensional juga akan melahirkan pembelajaran dengan metode taktis, Teknik dan praktis.

2.3.2 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 siswa dapat berinteraksi. [11]

2.3.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif

Metode pembelajar multimedia interaktif merukapakan media yang dilengkapi dengan alat pengaturan dan bisa dioperasikan atau digunakan oleh pengguna, dengan begitu dapat mengikuti keinginan atau kehendak pengguna untuk proses selanjutnya [12]

2.4 Alat Bantu Analisis Perancangan

2.4.1 UML (*Unified Modeling language*)

Unified modelling language (UML) merupakan salah satu standar Bahasa yang banyak dipakai didunia industry dalam mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta penggambaran arsitektur dalam sebuah pemrograman yang berorientasi pada sebuah pbjek.

2.4.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram menyatakan visualisasi interaksi yang terjadi antara pengguna (actor) dengan sistem, gambaran ini bisa dijadikan gambaran yang baik untuk menjelaskan konteks dari sebuah sistem sehingga Batasan masalah sistem yang ada terlihat jelas.

2.4.1.2 Skenario Use Case

Scenario use case adalah sebuah penjelasan secara tekstual dari sekumpulan scenario interaksi. Setiap skenario mendeskripsikan urutan dari aksi/Langkah yang dilakukan actor ketika berinteraksi dengan sistem.

2.4.1.3 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan proses urutan kegiatan dalam proses yang bisa dirancang berdasarkan sebuah atau beberapa use case pada use case diagram. pada activity diagram memungkinkan terjadinya percabangan,perulangan dan adanya pilihan kondisi eksklusif. [13]

2.4.2 Layout Chart

Layout Chart ialah suatu bagan yang digunakan buat mendeskripsikan sketsa bentuk dari output printer. yang berfungsi unutm mendeskripsikan data-data kedalam bentuk nomor dengan teliti serta dapat mengerangkan perkembangannya serta pula dapat membandingkannya dengan suatu objek atau suatu peristiwa yang saling berafiliasi dengan singkat serta jelas. [14]

2.4.3 StoryBoard

Storyboard ialah salah satu alternatif untuk menggambarkan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Yang menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi dengan baik. [15]

2.5 Adobe Flash Profesional CS6

Adobe flash professional cs6 merupakan salah satu software animasi yang dikeluarkan dan telah diadopsi oleh *Adobe*. Yang dapat membuat grafis animasi dan dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya tanpa menggunakan software yang lain. [16]

2.6 Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah menurut kamus Bahasa Indonesia ialah kata hijaiyah yang berasal dari Bahasa arab terkadang huruf hijaiyah sering disebut juga *alfabet arab* yang terdiri dari 28 huruf dan berjumlah 30 huruf jika memasukan huruf rangkap lam-alif. [17]