

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan proses penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan. Penelitian tersebut juga akan dijadikan sebagai referensi dan perbandingan. Selain itu, penelitian terdahulu dibuat agar tidak terjadinya tindakan plagiarisme. Oleh karena itu, pada bab ini penulis akan mencantumkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Shidqie Alisyafiq, Bella Hardiyana dan Rani Puspita Dhaniawaty (2021).

Hasil dari penelitian Shidqie Alisyafiq, Bella Hardiaya dan Rani Puspita Dhaniawati yang berjudul “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android”. Dalam penelitian ini menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Tujuan aplikasi ini dibuat untuk menciptakan suasana baru agar proses belajar lebih efektif dan dosen tidak mempunyai hambatan dalam memvisualisasikan materi sehingga mahasiswa berkebutuhan khusus lebih mudah menyerap materi yang diajarkan oleh dosen. Persamaan penelitiannya yaitu menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Perbedaannya terdapat pada subjek yaitu untuk mahasiswa berkebutuhan khusus, sedangkan subjek peneliti yaitu untuk siswa kelas VII [6].

2. Hasil penelitian J Jusrianto, Abdul Zahir dan A Muthmainnah (2019)

Hasil dari penelitian J Jusrianto, Abdul Zahir dan A Mutmainnah yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Berbasis Android pada SMA Negeri 5 Palopo”. Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode *Research and Develop (R&D)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Tujuan aplikasi ini dibuat untuk memudahkan guru dalam mengajar dan para siswa dalam mempelajari materi agar lebih menarik dan menyenangkan. Persamaan penelitiannya yaitu menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan studi pustaka. Sedangkan perbedaannya terdapat pada metode pengembangan, dimana peneliti menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* [7].

2.2. Multimedia

Istilah Multimedia berasal dari kata dalam bahasa latin yaitu “*multi*” yang berarti banyak, dan “*medium*” yang berarti mengacu pada suatu objek atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi [8].

2.2.1. Definisi Multimedia

- a) Multimedia merupakan kombinasi atau gabungan dari beberapa media seperti gambar, teks, animasi, suara dan video menjadi suatu informasi yang dikemas secara menarik dan interaktif [9].
- b) Menurut Haffost yang dikutip oleh Feldmans mendefinisikan multimedia sebagai sebuah sistem komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang memudahkan pengguna untuk mengombinasikan gambar, video, foto, animasi dengan suara, teks dan data melalui program komputer [10].

- c) Menurut Furht, mendefinisikan multimedia sebagai pergabungan dari berbagai media antara lain seperti teks, animasi, grafik, gambar dan video [10].

2.2.2. Elemen Multimedia

Berikut ini elemen-elemen yang terdapat pada multimedia adalah sebagai berikut:

1. Teks

Teks merupakan gabungan dari huruf-huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang bertujuan untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh para pembaca [11].

2. Gambar

Gambar adalah suatu cara penyampaian informasi berupa bentuk visual. Elemen gambar sering digunakan untuk membantu memberikan penjelasan suatu informasi menjadi lebih menarik dan berkesan [11].

3. Video

Video merupakan elemen multimedia yang menampilkan berbagai macam gambar bergerak yang sesuai dengan dunia nyata [11].

4. Animasi

Animasi merupakan penggabungan antara media teks, audio, dan grafik yang menampilkan suatu objek yang bergerak pada gambar tersebut [11].

5. Audio

Audio merupakan elemen multimedia yang paling penting pada suatu aplikasi multimedia. Audio adalah berbagai macam suara yang diubah ke dalam bentuk digital [11].

2.2.3. Manfaat Multimedia

Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat memudahkan para pengguna dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat membantu kinerja para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Dapat membantu pengguna sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 4) Dapat memberikan suatu informasi yang lebih menarik dan interaktif.

2.2.4. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah gabungan dari berbagai jenis elemen seperti audio, teks, gambar, animasi, grafik, video dan interaksi yang diolah menjadi suatu file berbentuk digital yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang lebih menarik dan interaktif [12].

2.3. Belajar

Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara individu, berkelompok maupun dengan guru sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari atau pekerjaan [13].

2.3.1. Belajar Konvensional

Belajar Konvensional merupakan Pembelajaran yang bersifat pasif dan hanya mendengarkan arahan, mencatat, menghafal serta menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru [14].

2.3.2. Belajar Berbantuan Komputer / Computer Aided Instruction (CAI)

Menurut Azhar Arsyad (2014), CAI (Computer Aided Instruction) merupakan pendukung dalam proses pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampaian utama materi pelajaran. Fungsinya adalah untuk

menyampaikan pesan dan informasi dalam bentuk tutorial terprogram, tutorial, intelijen, drill and practice, dan simulasi.

CAI (Computer Aided Instruction) adalah suatu aktivitas yang menggunakan komputer sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam belajar melalui interaksi dua arah yaitu siswa dan guru melalui terminal komputer. CAI berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu proses belajar dan mengajar secara interaktif [15].

2.3.3. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah metode pembelajaran yang melibatkan suatu perangkat lunak komputer digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi aktivitas belajar mengajar seperti diskusi, penyampaian materi, mengerjakan soal latihan, dan kegiatan lainnya [16].

2.4. Pendidikan

Pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan pada setiap individu [17].

2.5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah bidang pendidikan yang fokus pada pengembangan fisik, kesehatan, dan keterampilan motorik individu melalui pendidikan formal disekolah. PJOK ini melibatkan pemberian pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman praktis dalam hal kebugaran fisik, olahraga, aktivitas fisik, kesehatan, dan gizi [18].

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan untuk meningkatkan dan kesejahteraan secara keseluruhan dengan gaya hidup sehat, olahraga teratur, dan yang terpenting menjaga pola makan yang sehat [18].

2.6. Sekolah

Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang didirikan oleh pemerintah atau swasta yang memberikan pendidikan kepada siswa tingkat sekolah dasar, sekolah menengah atau sekolah tinggi [4].

2.7. Guru

Guru adalah seorang profesional pendidikan yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan tanggung jawab untuk memberikan pengajaran kepada siswa. Guru tidak hanya memberikan pengajaran, tetapi juga berperan membantu dalam membentuk karakter, etika, dan sikap siswa [17].

2.8. Siswa

Siswa atau peserta didik adalah individu yang berada dalam proses pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan. Tujuannya adalah untuk menerima pengajaran, bimbingan, dan penilaian dari guru untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman dalam berbagai bidang [19].

2.9. Adobe Animate

Adobe Animate CC adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe Systems*. *Adobe Animate CC* dulunya dikenal dengan *Adobe Flash Professional*, kemudian diubah namanya menjadi *Adobe Animate CC* [20]. *Adobe* terus mengembangkan perangkat lunak animasi Flash hingga mengalami perubahan nama menjadi *Adobe Animate CC*. Dalam versi terbarunya, *Adobe*

Animate CC focus pada dukungan untuk pengembang web dalam merancang animasi dengan menggunakan standar *HTML5* [21].

Adobe Animate CC digunakan untuk membuat animasi interaktif, aplikasi web, permainan, dan konten multimedia lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar seseorang. Dengan menggunakan *Adobe Animate*, seseorang dapat membuat animasi yang interaktif dan menarik, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian [22].

2.10. Action Script 3.0

Action Script 3.0 adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis *Adobe Flash Player* dan *Adobe AIR (Adobe Integrated Runtime)*. Ini adalah bahasa yang biasanya digunakan untuk scripting interaktivitas, animasi, dan perilaku dalam konten multimedia seperti permainan, animasi, aplikasi web, dan aplikasi desktop yang menggunakan teknologi *Adobe Flash* [23].