

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

Menurut Vaughan (2011) multimedia adalah sebuah kombinasi yang saling berkaitan dari teks, foto dan gambar, suara, animasi, dan video yang dimanipulasi secara *digital*. Multimedia memiliki arti berbagai macam alat atau cara yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan suatu hal kepada sasaran yang dituju. Salah satu produk dari multimedia itu sendiri adalah multimedia pembelajaran.

Multimedia memiliki beberapa elemen yang saling mendukung, diantaranya:

1. Teks

Teks merupakan kombinasi dari huruf-huruf yang membentuk suatu perkataan yang bertujuan untuk menerangkan sebuah masalah atau topik yang berupa suatu perintah, pengingat, maupun informasi.

2. Grafik

Grafik merupakan gambar yang dapat diciptakan dari berbagai media dan objek. Dengan adanya grafik dalam sebuah media penyampaian sebuah informasi akan lebih menarik dan efektif.

3. Suara

Suara memiliki faktor yang sangat penting dalam sebuah media sebagai bentuk auditif (pita suara atau cakram suara) yang dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Sehingga dengan adanya suara pada suatu media akan terjadi proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan.

4. Video

Video berupa susunan atau urutan gambar-gambar yang dapat memberikan ilustrasi atau gambaran terhadap media yang bergerak tersebut. Video dapat menyalurkan informasi yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan suatu informasi dalam media pembelajaran.

5. Animasi

Animasi berbeda dengan video karena animasi adalah gambar hasil tangan manusia sedangkan video merupakan gambar hasil rekaman dari dunia nyata yang berurutan seolah-olah menjadi hidup. Animasi dalam media pembelajaran dapat menarik perhatian para siswa untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan dalam proses belajar mengajar.

2.2 Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Menurut Gilakjani (2012) Multimedia memberikan kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan keinginan mereka sendiri, sehingga lingkungan belajar seperti ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sejalan hal tersebut, Munir (2015) menyatakan multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Dengan kata lain, multimedia dapat dikatakan multimedia interaktif apabila pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia sesuai dengan keinginan penggunanya.

Media memiliki beberapa aspek yang mana dapat diterapkan sehingga mendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Chen dan Willits (Fahy: 2004) Media memiliki karakteristik yang dapat membantu dalam mengurangi masalah komunikasi dalam pembelajaran yang bersifat terbuka dalam situasi kegiatan belajar mengajar. Begitupun menurut Munadi (2013) ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam menentukan kriteria suatu media interaktif, diantaranya adalah:

1. Kemudahan Navigasi

Sebuah media harus sangat sederhana dalam tampilan antarmukanya, sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakannya.

2. Muatan Kognitif

Pembuat media harus mampu untuk melindungi konten media dan strukturnya. Sehingga media dapat bekerja sesuai dengan apa yang diharapkan.

3. Integrasi Media

Multimedia perlu digabungkan untuk menghasilkan produk yang efektif.

4. Estetika

Multimedia yang memiliki penampilan yang artistik dan estetik menjadi hal yang penting untuk menarik minat belajar siswa.

5. Fungsi Keseluruhan

Media harus memberikan pembelajaran sesuai pengguna harapkan, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari sesuatu.

Sementara itu pembelajaran dapat diartikan sebagai proses terciptanya lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyalurkan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian juga kemampuan belajar yang secara sengaja hingga proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

2.3 Syarat Media Pembelajaran

Dalam membuat media pembelajaran yang baik tentu harus memenuhi kriteria untuk mendapatkan kualitas media yang baik dan dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2013), kriteria media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa kriteria atau syarat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran haruslah berdasarkan tujuan instruksional di mana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.

b. Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana akan lebih efektif

dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Penggunaan yang mudah, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

c. Mampu dan Terampil Menggunakan

Keterampilan guru menggunakan media pembelajaran mempengaruhi nilai dan manfaat media pembelajaran tersebut. sangat ditentukan oleh Selain itu, keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran ini nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

d. Pengelompokan Sasaran

Siswa terdiri dari macam-macam kelompok belajar di mana antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu, guru tidak bisa menyamaratakan seluruh siswanya untuk menggunakan media pembelajaran yang sejenis. Media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok.

e. Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa langsung menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran haruslah memenuhi standar agar produk tersebut layak digunakan,

jika produk tersebut belum memenuhi standar guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2.4 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

2.4.1 *Articulate Storyline 3*

Articulate storyline merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, dan animasi, dan video. yang menghasilkan visual sehingga diharapkan dapat merangsang minat mahasiswa dalam mengingat pembelajaran.

Menurut Febrianty (2018) materi tentang asal mula orang Jepang dalam bentuk visualisasi diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menyerap informasi dan mengingatnya. Penggunaan model kartun juga diharapkan memberi kesan 'hiburan' bagi siswa meskipun materi yang disampaikan sebenarnya serius. Hal ini diharapkan untuk memaksimalkan transfer pengetahuan baik dalam bentuk logika maupun secara fisik dari dosen kepada siswa dalam kursus ini.

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah alat (*software*) *e-learning* dengan fungsi membangun sebuah media presentasi maupun media pembelajaran yang interaktif dengan tata letak antarmuka mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar pembuatan media menggunakan MICROSOFT POWERPOINT, karena fitur dari *Articulate Storyline* memiliki kesamaan dengan fitur yang ada pada MICROSOFT POWERPOINT. Hasil publikasi dari *Articulate Storyline* berupa media berbasis *web* (html5) atau

berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti komputer dan *Smartphone*.

2.4.2 CorelDraw 2020

Menurut Widiyanto (2006), *CorelDraw* adalah program komputer untuk melakukan pengolahan grafis berbasis *vector*, yang menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan objek-objek penyusun sebuah desain dengan akurasi yang lebih baik dengan ukuran file yang relatif kecil. Sehingga software ini sangat cocok dalam pembuatan gambar baik berupa *background*, ikon, dan desain tombol.

2.5 Definisi Aplikasi

Menurut Marimin dan Maghfiroh (2010), aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan pada komputer oleh pengguna. Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses penerjemahan bahasa pemrograman yang terdapat pada kumpulan dari file-file tertentu berisikan kode program yang menghubungkan pengguna dan perangkat keras komputer.

Pada umumnya aplikasi digunakan untuk mengontrol perangkat keras (*device driver*), melakukan proses perhitungan, dan berinteraksi dengan aplikasi yang lebih mendasar lainnya.

Aplikasi memiliki beberapa golongan kelas yang diantaranya yaitu:

1. Perangkat lunak perusahaan (*enterprise*).
2. Perangkat lunak infrastruktur perusahaan.
3. Perangkat lunak informasi kerja.

4. Perangkat lunak media dan hiburan.
5. Perangkat lunak pendidikan.
6. Perangkat lunak pengembangan media.
7. Perangkat lunak rekayasa produk.

Perangkat lunak atau aplikasi tersebut dapat kita dapatkan dengan mudah pada era digital saat ini dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya perangkat lunak infrastruktur perusahaan seperti *Microsoft Word dan Excel*, perangkat lunak media dan hiburan seperti *Instagram dan Spotify*, maupun aplikasi pemutar media seperti *Youtube dan iTunes*. Perangkat lunak atau aplikasi-aplikasi ini dapat diunduh secara gratis maupun berbayar dan dapat dijalankan di berbagai platform yang berbeda. Aplikasi yang terdapat pada platform genggam dan tablet termasuk dalam jenis aplikasi *mobile*.

2.5.1 Aplikasi *Mobile*

Menurut Pressman dan Bruce (2014), aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk digunakan pada *platform mobile* (misalnya *iOS, Android*, atau *windows mobile*). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* memiliki mekanisme yang telah disesuaikan agar mudah digunakan dan sesuai pada perangkat *mobile*. Aplikasi *mobile* memiliki sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi sehingga mampu melakukan pemrosesan secara lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi dengan cara yang paling cocok untuk *platform mobile*.

Secara spesifik aplikasi *mobile* memiliki beberapa kategori, diantaranya:

1. Komunikasi: Aplikasi yang bisa kita gunakan untuk berkomunikasi dengan mudah
2. Pendidikan: Aplikasi ini berisi konten seputar edukasi. Seperti materi rumus matematika atau lainnya.
3. Berita dan Majalah: Dengan menggunakan aplikasi ini kita bisa membaca berita secara mudah
4. Permainan: Supaya gak bosan dalam menjalankan aktifitas, sempatkan waktu dengan bermain game mobile.
5. Jejaring Sosial: Supaya kita bisa eksis dan terhubung dengan orang lain maka kita harus menginstall aplikasi ini.

2.6 Android

Menurut Nazarudin (2012), *Android* merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis LINUX. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. *Android* umum digunakan di *Smartphone* dan juga tablet. Fungsinya sama seperti sistem operasi *Symbian* di *Nokia*, *iOS* di *Apple* dan *BlackBerry OS*.

Sistem operasi *Android* bersifat *open source* sehingga sangat memungkinkan penggunaanya untuk membuat aplikasi sendiri dan banyak terdapat berbagai macam *tools* bagi para pengembang aplikasi dalam mengembangkan aplikasi yang cocok untuk berbagai *platform*.

2.7 HTML

Menurut Badiyanto (2013), HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa standar pemrograman untuk membuat halaman web yang terdiri dari kode-kode tag tertentu, kemudian kode-kode tersebut diterjemahkan oleh web browser untuk menampilkan halaman web yang terdiri dari beberapa macam format tampilan seperti teks, grafik, animasi link, maupun audio-video.

Berbeda dengan versi-versi sebelumnya yang bersifat statis karena tidak memiliki fitur yang mendukung konten dinamis seperti animasi dan video, HTML5 menyerupai aplikasi yang berjalan di luar *web browser* sehingga memungkinkan dalam menampilkan konten interaktif. Selain itu juga, pengguna dapat membuka halaman web tanpa menggunakan koneksi internet. Hal ini tentu saja akan mempermudah pengguna dan sangat tepat sebagai media pembelajaran.

2.8 Pariwisata

2.8.1 Pengertian Pariwisata

Menurut Meyers (2009) pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan lain-lain.

Adapun dari pada itu Sugiama, (2011) mengungkapkan bahwa pariwisata merupakan rangkaian aktivitas, dan penyediaan layanan baik untuk kebutuhan atraksi wisata, transportasi, akomodasi, dan layanan lain yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan perjalanan seseorang atau sekelompok orang. Perjalanan

yang dilakukan hanya untuk sementara waktu dan tidak bermaksud untuk tidak menetap.

2.8.2 Elemen Pariwisata

Menurut Mathieson dan Wall (2006) dalam pengembangan pariwisata memerlukan adanya kerangka kerja (*framework*) yang tepat.

Mathieson dan Wall membagi kerangka kerja menjadi tiga elemen yaitu:

1. Dynamic Element

Dynamic element atau elemen dinamis merupakan elemen yang berubah-ubah. Dalam pariwisata hal yang selalu berubah-ubah adalah permintaan pariwisata dari orang yang melakukan perjalanan (wisatawan). Permintaan wisatawan tersebut biasanya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti transportasi, pendapatan perkapita, keinginan/selera, dan juga destinasi wisata.

2. Destination Element

Destination element atau elemen destinasi merupakan tempat-tempat apa saja yang terdapat dalam destinasi. Setiap wisatawan memiliki karakteristik yang berbeda sehingga diperlukan adanya analisa terhadap destinasi wisata itu sendiri. Dalam menentukan destinasi memerlukan penyesuaian dari karakteristik wisatawan seperti darimana wisatawan berasal, kebiasaan wisatawan, jenis kelamin, usia, tingkat pendapatan, dan lain-lain. Hal tersebut akan mempengaruhi satu sama lain dan memberikan dampak terhadap suatu perjalanan wisata.

3. *Consequential Element*

Consequential element atau elemen konsekuen merupakan suatu elemen yang ada akibat dari elemen dinamis dan elemen destinasi. Elemen konsekuensial ini mencerminkan dampak dari pengembangan pariwisata. Agar dampak tersebut dapat terkendali dengan baik, maka perlu adanya pengelolaan di bidang keuangan, strategi kebijakan manajemen, pedoman informasi keterlibatan berbagai pihak dan pengendalian dari segi kereakayaan di tujuan yang dikembangkan tersebut.