

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Studi

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan sebagai referensi, diantaranya :

Penelitian yang dilakukan oleh Linda Kartika Sari dan Dimas Sasongko pada tahun 2013, dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk siswa sekolah Dasar Kelas II”. Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran bahasa inggris di SD Negeri Sragen hanya menggunakan media gambar yang kurang efektif. Data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu data dari benda di sekitar kita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*, perancangan menggunakan Macromedia Flash 8 dan software pendukung lainnya. Hasil yang didapat dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran bahasa Inggris yang dapat memudahkan guru bahasa inggris di SD Negeri Sragen 12. Manfaat yang didapatkan dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini yaitu metode pembelajaran guru bahasa inggris menjadi lebih menarik karena didukung dengan adanya media pembelajaran [3].

Penelitian yang dilakukan oleh Isa Bahroni, Rostika Listyaningrum, Andriansyah Zakariah pada tahun 2014 dengan judul “Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Animasi Di Taman Kanak – Kanak Aisyiyah 05 Gumilir Cilacap” Penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran yang tepat sebagai sarana pembelajaran bahasa inggris yang praktis. Data yang digunakan berupa nama anggota tubuh dan pengenalan angka 1 - 10. Data yang dipakai diperoleh dengan cara observasi dan wawancara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) metode ini berfungsi untuk mengembangkan sistem yang mencakup sejumlah tahapan. Manfaat diadakannya penelitian ini adalah untuk mengenalkan penggunaan media pembelajaran bahasa inggris untuk guru dan peserta didik TK Aisyiyah 05 Gumilir [4].

Penelitian yang dilakukan oleh Sentot Nugroho pada tahun 2013, dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Dasar Bahasa Inggris Untuk Kelas Satu dan Dua pada Sekolah Dasar Negeri Kacangan 2”. Penelitian ini dilakukan untuk menyajikan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan pesan seorang pengajar kepada siswa di SD Negeri Kacangan 2. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data huruf a – z. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara studi pustaka dan wawancara. Sedangkan metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu metode XP (*extream programming*) metode ini dimulai dengan tahapan *planning, design, coding*, dan terakhir *testing*. Penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajran bahasa inggris kelas satu dan dua di SD Negeri Kacangan 2. Manfaat dari diadakannya penelitian ini yaitu dapat membantu dalam proses belajar mengajar bahasa inggris serta dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran dengan baik [5].

Penelitian yang akan dibuat peneliti memiliki fokus pada pemecahan masalah pembelajaran bahasa inggris kelas 1 di SD Negeri Karangaji 03 dan diharapkan dengan adanya multimedia pembelajaran bahasa inggris dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Inggris kepada siswa.

2.2.Tinjauan Pustaka

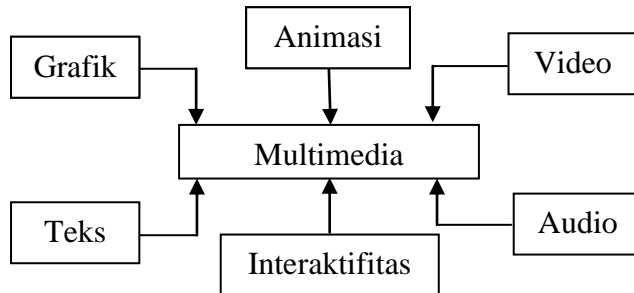
Tinjauan pustaka adalah kegiatan yang meliputi mencari, membaca dan menelaah laporan – laporan penelitian dan bahan pustaka yang memuat teori – teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

1.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan [6].

1.2.2 Multimedia

Menurut *Vaughan* (2004) multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif [7].



Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia

Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi.

1.2.3 Adobe Flash

Perangkat lunak Adobe Flash yang dulunya bernama “Macromedia Flash”, merupakan software multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh Macromedia tetapi sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh Adobe Sistem. Sejak tahun 1996, Flash menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif website. Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web [8]. Dalam pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan Adobe Flash CS 3, didalam Adobe Flash CS 3 terdapat beberapa komponen diantaranya :

a. Panel properties

Di dalam panel properties ini kita dapat mengubah ukuran lembar kerja sesuai dengan yang kita butuhkan.

b. Timeline

Di dalam *timeline* terdapat bagian *layer* dan *frame*. Timeline berfungsi untuk mengatur susunan *layer* dan durasi dari animasi yang kita buat.

c. Lembar Kerja

Lembar kerja adalah media yang digunakan untuk meletakkan objek yang dapat kita modifikasi sesuai dengan keinginan kita.

1.2.4 Action Script

Action Script adalah bahasa *scripting* Adobe Flash yang berfungsi untuk melakukan pengaturan interaktifitas dalam Flash Movie. Dengan *Action Script* kita bisa mengatur aksi yang bisa dilakukan oleh objek di dalam flash. *Action Script* sendiri terdapat dalam Adobe flash yang berisi *script* yang akan digunakan untuk membuat animasi dapat lebih interaktif. *Action Script* yang digunakan oleh peneliti pada pembuatan multimedia ini adalah *Action Script 2.0*.

1.2.5 Adobe Photoshop

Adobe photoshop adalah software grafis berbasis bitmap (*pixel*), yang dipakai untuk mengedit foto, membuat ilustrasi bahkan desain web. Sehingga banyak digunakan di studio foto, percetakan, *Production house*, biro arsitektur, pabrik tekstil, dan bidang yang berkaitan dengan teknologi informasi.

Di dalam pembuatan multimedia ini program Adobe Photoshop digunakan untuk membuat gambar rancangan dasar yang akan digunakan di dalam pembuatan multimedia pembelajaran bahasa inggris.

1.2.6 Storyboard

Storyboard adalah suatu rancangan umum tampilan halaman aplikasi yang dilengkapi dengan penjelasan mengenai halaman aplikasi tersebut. Storyboard dapat dibuat dalam bentuk penggalan gambar. Berikut ini adalah *storyboard* tampilan menu utama aplikasi multimedia pembelajaran.

Di dalam halaman menu utama terdapat beberapa tombol yang dapat dipilih diantaranya yaitu :

1. Tombol Warna : Jika dipilih maka akan masuk ke dalam halaman pengenalan warna dalam bahasa inggris.
2. Tombol Angka : Jika dipilih maka akan masuk ke dalam halaman pengenalan angka dalam bahasa inggris.
3. Tombol Buah : Jika dipilih maka akan masuk ke dalam halaman pengenalan nama buah dalam bahasa inggris.
4. Tombol Hewan : Jika dipilih maka akan masuk ke dalam halaman pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris.
5. Tombol Game : Jika dipilih maka akan masuk ke dalam halaman game tebak gambar.

1.2.7 Permodelan UML (*Unified Modeling Language*)

UML adalah bahasa permodelan visual yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, mengkonstruksikan, dan mendokumentasikan sebuah artefak sistem perangkat lunak . UML memungkinkan para anggota tim pengembang aplikasi untuk bekerja sama dengan bahasa model yang sama dalam mengaplikasikan beragam sistem. UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk :

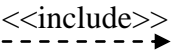
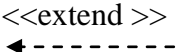

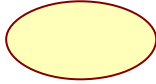


- a. Merancang perangkat lunak.
- b. Sarana komunikasi antara perangkat dengan proses bisnis.
- c. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisis dan mencari apa yang diperlukan sistem.
- d. Mendokumentasikan sistem yang ada, proses – proses dan organisasinya.

Blok pembangun utama UML adalah diagram. Beberapa diagram ada yang rinci (jenis *timing diagram*) dan lainnya ada yang bersifat umum (misalnya diagram kelas) [9].

1. Use Case Diagram

Menggambarkan fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara *actor* yang dibuat, serta memberikan gambaran fungsi-fungsi pada sistem tersebut.


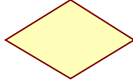
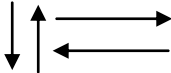


Tabel 2.1 Simbol Use Case Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Include</i>	Menunjukkan data yang harus dimasukkan ke dalam sistem
	<i>Extend</i>	Menunjukkan turunan dari data sebelumnya
	<i>System</i>	Menggambarkan proses yang terjadi didalam sistem
	<i>Case</i>	Menggambarkan proses / kegiatan yang dapat dilakukan oleh actor.
	Aktor	Menunjukkan entitas / subjek yang melakukan suatu proses.
	Association	Menghubungkan <i>use case</i> dengan <i>actor</i>

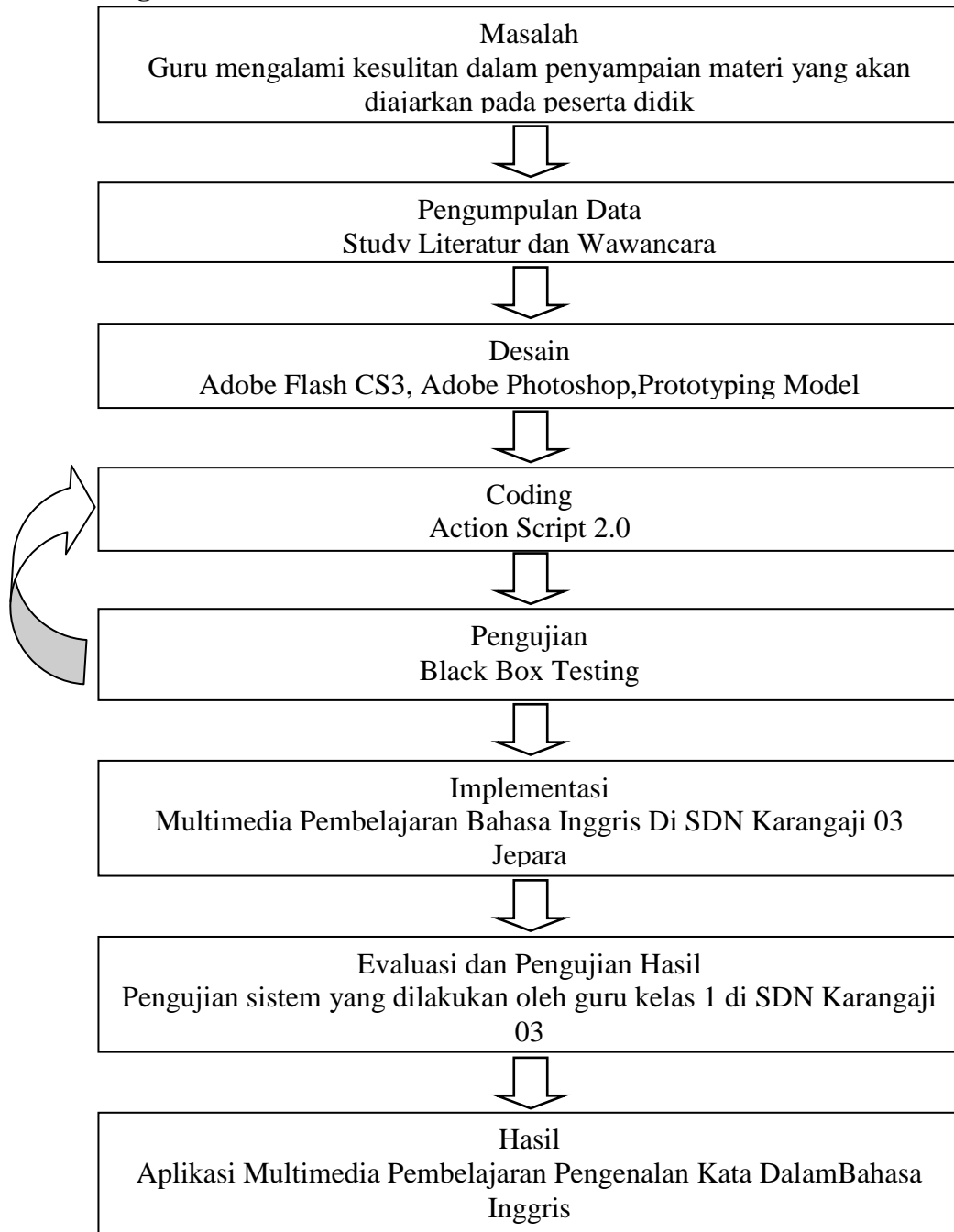
2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing- masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Action State	Untuk menggunakan kondisi suatu elemen.
	Decision	Menggambarkan kondisi untuk memastikan bahwa object flow mengalir lebih dari satu jalur
	Line Connector	Penghubung aliran aktivitas dari elemen satu ke elemen lain.
	Initial State	Menunjukkan titik awal suatu elemen.
	Final State	Menunjukkan titik akhir dari suatu elemen.

2.3. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran