

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Penelitian dari (S. D. Putra, 2018) yang berjudul “**Media Pembelajaran Dan Sosialisasi Penyakit Tbc**” menjelaskan media belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. dengan adanya media pembelajaran pengguna menjadi semakin termotivasi dan aktif secara fisik dan psikis memaksimalkan seluruh indera pengguna. Media pembelajaran tersebut menjadi lebih mudah mengerti dalam penggunaannya dan pengguna juga dapat mempelajarinya lebih mudah dengan adanya animasi, gambar, video dan suara. Pada penelitian ini sukses dengan membuat pengguna dengan tertarik pada media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti tersebut.

Dan pada penelitian (Santoso, 2015) dengan judul “**Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenai Buah, Sayuran, Dan Binatang**” yang tujuannya adalah membantu anak yang berusia empat sampai tujuh tahun mengenal buah, sayuran, dan binatang dalam bahasa Inggris agar anak-anak dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Aplikasi yang dirancang yang dibentuk dalam video, animasi dan juga memiliki permainan untuk mempelajari isi dalam media pembelajaran yang dibuat tersebut. Media pembelajaran tersebut menggunakan *Adobe flash* dan *Adobe Premiere Pro CS6* yang dibuat dengan semenarik mungkin agar anak-anak tersebut dapat memahami pembelajaran tersebut lebih mudah. Setelah diuji oleh media pembelajaran tersebut oleh guru dan

anak-anak, media pembelajaran tersebut berhasil dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak.

Selanjutnya penelitian dari (Asmara, 2015) “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid**” penelitian ini bertujuan untuk pratikum membuat koloid yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pelajar siswa SMA/MA. Media pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *MacromediaFlash* 8.0 dan juga membuat *storyboard* dalam pembuatan media pembelajaran audio-visual dengan metode *research and development* dan diterapkan kedalam bentuk CD. Media pembelajaran yang berbasis audio visual yang dikembangkan berhasil dengan baik, media pembelajaran ini diakui memiliki kualitas yang sangat bagus dan bisa digunakan dengan baik.

Penelitian (Mustika, Sugara, & Pratiwi, 2018) merupakan “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle**” yang dirancang memiliki beraneka macam dalam media pembelajaran tersebut yang berupa grafik, film, slide, foto, dan pembelajaran dengan memakai komputer. Peneliti merancang media pembelajaran ini agar dalam mengajar pada suatu pembelajaran tidak perlu menggunakan metode ceramah lagi. karena menggunakan ceramah, para siswa tidak banyak untuk dapat kesempatan mengembangkan keberanian mereka dan mengutarakan pendapatnya. Pada perancangan media pembelajaran tersebut menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), media pembelajaran tersebut dirancang dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS3 dan Adobe

Photoshop CS3. Media pembelajaran yang dirancang mendapatkan hasil yang positif dari pengguna dan bisa digunakan dalam belajar dan mengajar.

**“Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar”** penelitian yang dilakukan oleh Maesaroh dan Malkiah (2015) ini merancang media pembelajaran interaktif untuk pengenalan huruf dan membaca pada bahasa Inggris. Tujuan dalam merancang media belajar ini adalah untuk membuat perangkat ajar bahasa Inggris pada pelajar kelas 1 sekolah dasar yang berbasis multimedia dan juga membantu menambah kemampuan dan ilmu dalam berbahasa Inggris menjadi lebih mudah dan cepat menangkap isi materi tersebut. Dalam proses merancang media belajar tersebut dengan membuat *storyboard* dan kemudian mengumpulkan data untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran tersebut. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat menyelesaikan masalah yang didapatkan pada guru-guru bahasa Inggris pada proses belajar mengajar.

Berikut merupakan tinjauan pustaka penelitian yang diatas untuk membandingkan pada video pembelajaran yang dirancang oleh penulis pada Tabel 2.1 dibawah ini.

**Tabel 2.1** Tabel Tinjauan Pustaka

<b>Pengarang</b>	<b>Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Kesimpulan</b>
Putra	2018	Media Pembelajaran Dan Sosialisasi Penyakit Tbc	Media pembelajaran yang dirancang berbasis video dengan menggunakan Adobe Flash ,Adobe Illustrator dan juga Adobe Photoshop yang digabungkan perangkat lunak lain, dalam mempelajari tentang penyakit TBC
Santoso	2015	Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenai Buah, Sayuran, Dan Binatang	Peneliti merancang video pembelajaran dengan menggunakan <i>Adobe Premiere Pro CS 6</i> dan <i>Adobe Flash</i> memberikan pembelajaran tersebut melalui video dan bentuk permainan yang di rancang
Asmara	2015	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid	Peneliti membuat media belajar audio-visual agar tampak menarik dan lebih baik daripada tanpa media pembelajaran
Mustika, Sugara, & Pratiwi	2018	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle	Peneliti menggunakan metode MDLC ( <i>Multimedia Development Life Cycle</i> ) pada media belajar tersebut, agar dalam proses perancangan menjadi teratur dan tersusun dengan baik
Maesaroh & Malkiah	2015	Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar	Peneliti merancang media pembelajaran ini dalam bentuk video dan juga menggunakan suara untuk pembacaannya

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Multimedia**

Menurut (Saputro & Saputra, 2014), multimedia adalah campuran antara teks, karya seni, suara, animasi, dan video yang diberikan oleh penggunaan komputer atau diatur dengan bantuan digital dan digunakan sebagai sarana interaktif.

Dan menurut (Maulana, 2016) multimedia dapat diartikan yaitu alat yang menyampaikan atau membuat sesuatu yang dianggap sebagai alat yang untuk menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik dan lainnya. Multimedia juga bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang cukup menyenangkan, mudah dimengerti dan menarik. Informasi yang mudah dipahami dikarenakan dalam menyerap informasi indera yang utama pada proses menyerap tersebut ialah mata dan telinga. Dari penjelasan tersebut, multimedia dibagi menjadi macam-macam jenis yang berdasarkan teknik pengoperasiannya. Berikut merupakan 3 jenis multimedia yang terbentuk :

#### **1. Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif yang merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat untuk pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa dan kapanpun pada elemen-elemen multimedia yang dikirim atau ditampilkan,

#### **2. Multimedia Hiperaktif**

Jenis multimedia ini memiliki struktur yang melalui elemen-elemen multimedia yang terkait oleh pengguna yang bisa mengarahkan atau



menjalankannya. Elemen-elemen yang dapat diarahkannya melalui tautan atau *link* contohnya seperti pada website dan *mobile banking*.

### 3. Multimedia Linear

ialah multimedia yang berjalan lurus atau pengguna hanya menjadi penonton dalam menikmati produk multimedia yang ditampilkan dari awal sampai akhir. Multimedia linear yang merupakan langsung berinteraksi tanpa menggunakan kontrol navigasi dari pengguna.

Berikut adalah unsur-unsur atau komponen pada multimedia yang diuraikan

menurut (Syahrin, Satoto, & Martono, 2015) :

#### 1. Teks

Teks dapat berarti sebuah bentuk kata, surat ataupun sebuah narasi yang ada pada multimedia. Teks ada berbagai macam bentuk dan tipe, ukuran, dan warna. Teks juga terdiri dari panjangnya sebuah teks dan ukuran yang dapat berarti besar dan kecilnya sebuah huruf (Purwanto & Hanief, 2016).

#### 2. Gambar

Gambar merupakan suatu medium visual yang dapat ditampilkan melalui kertas, televisi ataupun layar monitor. Gambar dapat menampilkan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk *iconic*, gambar yang menampilkan sebuah kenyataan atau *reality* adalah foto yang juga merupakan gambar yang bersifat tiga dimensi dan gambar yang berbentuk *iconic* adalah seperti kartun yang bersifat dua dimensi (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015).

### 3. Audio

Suara merupakan segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran atau telinga seperti musik, *sound effect* dan *background*. Audio dapat diolah oleh sound card dari bentuk suara yang bersifat analog dan kemudian diolah menjadi suara berbentuk digital. Suara dapat menambahkan suatu efek suara yang sangat berguna dalam suatu karya dalam bentuk multimedia (Jarwati & Kristanto, 2014).

### 4. Video

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan suatu sistem yang bersifat gambar yang hidup atau bergerak yang secara berurutan. Ada dua macam yang diketahui yaitu video *analog* dan video digital, video analog merupakan video yang direkam melalui kamera melalui gelombang angin yang di bentuk dari sinyal elektrik atau gelombang *analog*. Kemudian video digital merupakan sinyal yang berbentuk digital yang menggambarkan sebuah titik yang merupakan nilai rangkaian minimum yaitu 0 dan nilai maksimum yaitu 1 (Hendraningrat & Urbani, 2014).

### 5. Animasi

Dalam multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar animasi akan memberikan nuansa yang lebih hidup pada aplikasi yang akan dibuat, sehingga aplikasi yang dibuat akan terlihat sangat menarik (Permana, Dharni, & Bunyamin, 2014).

### 2.2.2 Multimedia Pembelajaran

Menurut (Hompou, Yamin, & Sagala, 2016) multimedia pembelajaran ialah jenis media pembelajaran yang memakai basis multimedia atau sebuah sarana komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan atau menyalurkan pesan hingga dapat diproses dan mengembangkan prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan, perhatian dan kemauan dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi pada pembelajaran tersebut, dengan kata lain semua bahan dan alat fisik yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan.

Menurut (Tarigan & Siagaian, 2015) multimedia pembelajaran merupakan bagian yang saling terikat dengan metode strategi dalam sistem pembelajaran yang juga merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terdorong proses belajar sejalan dengan itu. Media pembelajaran memiliki komponen strategi penyampaian yang dimuat pesan yang disampaikan kepada pembelajar. Penggunaan media pembelajaran membantu keefektifan proses belajar dan pesan yang disampaikan dari isi pembelajaran dan juga membangkitkan motivasi pelajar pada penyajian data dengan menarik. Berikut adalah manfaat atau kegunaan-kegunaan yang diperoleh pada media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
2. Multimedia pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pengguna sehingga meningkatkan motivasi belajar dan



memungkinkan untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Multimedia pembelajaran dengan memiliki video, gambar, dan lainnya dapat menarik perhatian pengguna
4. Penyampaian materi dapat diseragamkan

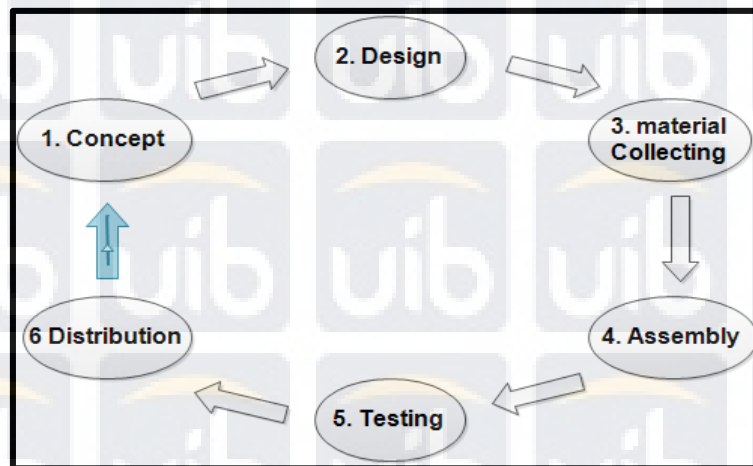
### 2.2.3 Storyboard

Menurut (Saftanto, 2013) *storyboard* merupakan jumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film atau bagian yang telah disusun dengan teratur pada papan bulletin yang disertai dengan jadwal dialog yang ditentukan atau sesuai pada waktunya dan deskripsi adegan. *Storyboard* digunakan untuk memudahkan dalam mengatur waktu dan lainnya.

(Maesaroh & Malkiah, 2015) *storyboard* adalah gambaran singkat atau rancangan umum untuk merancang tampilan dari halaman aplikasi yang dilengkapi dengan penjelasan mengenai halaman aplikasi yang akan dibuat. *Storyboard* dapat dikatakan juga *visual script* yang akan dijadikan sebagai *outline* dari sebuah media pembelajaran yang akan dibuat. Dalam proses pembuatan *storyboard* hal yang terpenting atau yang perlu diperhatikan adalah harus tetap mengikuti rancangan struktur navigasi. Bertujuan untuk tahapan desain tetap menjadi lebih terarah atau sesuai dalam perencanaan pembuatan aplikasi tersebut.

### 2.2.4 MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing* dan *Distribution* (Rahman & Tresnawati, 2016).



**Gambar 2.1** Siklus MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

#### 1. *Concept*

Tahap ini merupakan tujuan dari pembuatan aplikasi dan siapa pengguna dari aplikasi yang di rancang tersebut dan juga menganalisa kebutuhan pada sistem.

#### 2. *Design*

Tahap ini merupakan tentang storyboard pada aplikasi yang dirancang dan tampilan serta bahan-bahan materi yang ada pada program atau aplikasi.

### 3. *Material Collecting*

Tahap pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan terlebih dahulu.

Kemudian bahan yang telah dikumpulkan akan di lanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *assembly*.

### 4. *Assembly*

Tahap pembuatan atau penggabungan ini adalah menggabungkan bahan-bahan yang telah terkumpul berdasarkan perancangan yang telah disusun pada tahap *design*, berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi untuk aplikasi yang dirancang.

### 5. *Testing*

Pada tahap ini melakukan *testing* atau pengujian setelah menggabungkan semua materi-materi yang telah dilakukan pada tahap *assembly*. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang tersebut berfungsi dengan baik atau tidak (*Malfunction*).

### 6. *Distribution*

Tahap *distribution* ini merupakan tahap dimana tempat penyimpanan hasil pengujian aplikasi. Akan melakukan *compress* jika aplikasi tersebut melebihi kapasitas pada media penyimpanan yang disediakan.

## 2.2.5 Bahasa Korea (*Hangeul*)

Bahasa Korea merupakan bahasa resmi yang digunakan oleh Korea selatan dan Korea utara. Bahasa Korea juga dilafalkan secara meluas di Yanbian, Tiongkok timur laut. Banyak orang menganggap bahasa Korea itu merupakan bahasa isolat, dan bahasa Korea tidak jauh berbeda dengan bahasa Jepang yang status

kekerabatannya masih membingungkan. *Hangeul* merupakan sistem yang *silabik* dan *fonetik* dan kata-kata paling umum pada sistem penulisan bahasa korea karena hamper seluruh kosakata yang ada pada bahasa korea terbentuk dari bahasa mandarin. *Hangeul* adalah identik dengan alfabet karena setiap huruf adalah sebuah lambang vokal dan konsonan yang tidak sama. Alfabet pada *Hangeul* memiliki 24 huruf, 14 huruf mati, dan 10 huruf hidup (Anggraeni, Sukmaaji, & Sutanto, 2016).

## **2.3 Perangkat Yang Digunakan**

### **2.3.1 Adobe Premiere CS6**

*Adobe Premiere CS6* ialah program untuk mengedit dan mendesain video yang berbasis non-linier dari *Adobe System*. *Adobe Premiere CS6* bisa dikatakan aplikasi pengolah video pilihan bagi kalangan professional, yang pastinya adalah orang suka bereksperimen. *Adobe Premiere CS6* ini banyak digunakan oleh perusahaan perfilman atau sinetron, *Broadcasting*, dan pertelevisian, aplikasi tersebut juga dapat membuat animasi yang bagus akan tetapi aplikasi ini lebih banyak atau sering digunakan untuk pengeditan video atau film. Pada versi ini memiliki fitur-fitur tambahan atau baru dalam pngeditan video dan juga pada pembuatan animasi (Hamzah, Soma, & Rahmawati, 2017).

### 2.3.2 Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 ialah aplikasi perangkat lunak yang berguna untuk mendesain gambar, mengolah foto dan *image grafis editing*, aplikasi ini banyak digunakan oleh *photographer digital* dan perusahaan iklan hingga Adobe Photoshop CS6 dikatakan perangkat lunak pengeditan foto dan gambar yang dianggap sebagai *market leader*. Adobe Photoshop CS6 merupakan perangkat lunak yang terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems* (D. W. Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016)