

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah salah satu sarana media komunikasi dan informasi pada computer yang mengkombinasikan antara grafik, teks, animasi, audio, dan video. Kombinasi dari berbagai elemen ini dapat ditampilkan, disimpan, dikirim, maupun diproses dengan perangkat tertentu. Berikut beberapa pengertian multimedia menurut para ahli :

- 1) Menurut Mc.Comic (1996), multimedia yaitu gabungan-gabungan dari tiga buah elemen penting yang ada di dalamnya yang meliputi suara, tulisan, dan gambar.
- 2) Menurut Hofstekter (2001), multimedia dalam computer adalah pemanfaatan teknologi computer sebagai media dalam pembuatan serta penyatuan data berupa gambar, teks, grafik, serta audio dengan memanfaatkan perangkat lunak sehingga penggunaanya mampu berkreasi , berinteraksi, serta komunikasi.

b. Definisi Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran yaitu sistem komunikasi interaktif berbasis computer dalam suatu penyajian secara terintegrasi. Multimedia pembelajaran memberi manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips (1997:12) menyatakan bahwa *“IMM has the potential to accommodate people with different learning style”*. Artinya adalah bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda.

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2003:21) menyatakan sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan yaitu :

- 1) Mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas.
- 2) Meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya file.
- 3) Memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layer.
- 4) Memberi informasi multidimensi dalam organisasi.
- 5) Mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto.
- 6) Memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual.

c. Kriteria Pemilihan Media pembelajaran

Media pembelajaran yang menarik dan tepat guna berdasarkan konteks dan kriteria khusus berdasarkan berbagai keadaan pembelajaran. Menurut Arsyad (2016, hlm. 11) dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat (visul dan audio).
- 2) Mampu mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio atau kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus.
- 5) Tingkat kesenangan.

Berkaitan dengan pemilihan media yang mudah digunakan dalam pembelajaran, menurut Azhar Arsyad (1997: 76-77) menyatakan bahwa kriteria memilih media yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran.
- 3) Praktis, luwes dan tahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis.

2. Adobe Premiere Pro

a. Pengertian Adobe Premiere Pro

Adobe premiere pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional terutama yang suka bereksperimen. Adobe premiere pro memiliki fitur-fitur penting antara lain capture (perekam video) monitor, trim (alat pemotong klip) monitor, dan titler (pembuat teks judul) monitor.

b. Sejarah Adobe Premiere Pro

Premiere Pro adalah penerus yang dirancang ulang untuk Adobe Premiere, dan diluncurkan pada tahun 2003. Premiere Pro dirilis pada tahun 2003, sedangkan Premiere mengacu pada rilis sebelumnya. Premiere adalah salah satu dari NLEs pertama berbasis komputer (sistem editing non-linear), dengan rilis pertama pada Mac pada tahun 1991. Sampai versi Premiere Pro 2.0 (CS2), kemasan perangkat lunak menampilkan galloping horse, karya Eadweard Muybridge, "Sallie Gardner at a Gallop".

3. Microsoft Powerpoint

a. Pengertian Microsoft Powerpoint

Microsoft Powerpoint adalah sebuah program aplikasi microsoft office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar,

perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer. Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempecahtik sebuah presentasi powerpoint.

b. Sejarah Microsoft Powerpoint

Microsoft Powerpoint dikembangkan pertama kali oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin. Waktu itu, microsoft powerpoint digunakan sebagai presenter untuk perusahaan Forethought.Inc yang kemudian namanya diubah menjadi Powerpoint. Powerpoint versi 1 dirilis pada tahun 1987 dan komputer yang didukungnya adalah Macintosh. Kala itu powerpoint masih menggunakan warna hitam putih saja dan mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi OHP (OverHead Projector). Di tahun berikutnya, microsoft powerpoint muncul dengan dukungan warna setelah macintosh berwarna muncul dipasaran. Pada tanggal 31 Juli 1987, Microsoft mengakuisisi Forethought.Inc dengan powerpoint seharga 14 juta dollar. Mengikuti Microsoft Windows 3.0, versi Ms. Windows dari PowerPoint (versi 2.0) muncul di pasaran tepatnya pada tahun 1990.

Semenjak tahun 1990 inilah Microsoft Powerpoint tidak terpisahkan dalam paket aplikasi kantor Microsoft Office terkecuali Basic Edition. Sampai saat ini Microsoft PowerPoint terus

berkembang dan mengalami penambahan fitur dari tahun ke tahunnya. Versi terbaru dari Ms. Powerpoint adalah Microsoft Office PowerPoint 2013 (versi 15) yang dirilis bulan Januari 2015. Dalam Microsoft PowerPoint 2013 ini, antarmuka dengan pengguna dan grafik sangat ditingkatkan sehingga Microsoft PowerPoint lebih menarik dan userfriendly. Versi ini juga menawarkan format data XML dengan ekstensi .pptx yang sebelumnya merupakan data biner dengan ekstensi .ppt

4. Adobe Photoshop

a. Pengertian Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems.

b. Sejarah Photoshop

Pada tahun 1987, [Thomas Knoll](#), mahasiswa PhD di Universitas Michigan, mulai menulis sebuah program pada Macintosh Plus-nya untuk menampilkan gambar grayscale pada

layar monokrom. Program ini, yang disebut Display, menarik perhatian saudaranya [John Knoll](#), seorang karyawan di Industrial Light & Magic, yang merekomendasikan Thomas agar mengubah programnya menjadi program penyunting gambar penuh. Thomas mengambil enam bulan istirahat dari studi pada tahun 1988 untuk berkolaborasi dengan saudaranya pada program itu, yang telah diubah namanya menjadi ImagePro. Setelah tahun itu, Thomas mengubah nama programnya menjadi Photoshop dan bekerja dalam jangka pendek dengan produsen scanner Barneyscan untuk mendistribusikan salinan dari program tersebut dengan slide scanner; "total sekitar 200 salinan Photoshop telah dikirimkan" dengan cara ini.

Selama waktu itu, John bepergian ke Silicon Valley di California dan memberikan demonstrasi program itu kepada insinyur di Apple Computer Inc. dan Russell Brown, direktur seni di Adobe. Kedua demonstrasi itu berhasil, dan Adobe memutuskan untuk membeli lisensi untuk mendistribusikan pada bulan September 1988. Sementara John bekerja pada plug-in di California, Thomas tetap di Ann Arbor untuk menulis kode program. Photoshop 1.0 dirilis pada 1990 khusus untuk Macintosh.

b. Pasangan Aksara Jawa/Aksara Carakan

Gambar 2. 2

Pasangan Aksara Jawa

AKSARA CARAKAN (nglegena)	AKSARA PASANGAN (mati)
ꦲ ꦩ ꦚ ꦫ ꦏ ha na ca ra ka	ꦲ ꦩ ꦚ ꦫ ꦏ h n c r k
ꦢ ꦠ ꦱ ꦮ ꦭ da ta sa wa la	ꦢ ꦠ ꦱ ꦮ ꦭ d t s w l
ꦥ ꦢ ꦗ ꦪ ꦚ pa dha ja ya nya	ꦥ ꦢ ꦗ ꦪ ꦚ p dh j y ny
ꦩ ꦒ ꦧ ꦠ ꦚ ma ga ba tha nga	ꦩ ꦒ ꦧ ꦠ ꦚ m g b th ng

Pasangan adalah bentuk khusus dari aksara jawa untuk mematkan atau menghilangkan vokal dari aksara sebelumnya. Aksara pasangan dipakai untuk menuliskan suku kata yang tidak terdapat vocal.

c. Sandhangan Aksara Jawa

Gambar 2. 3

Sandhangan

Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan	Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Keterangan
Wulu	◦	tanda vokali	Wignyan	ꦲ	tanda ganti konsonan h
Suku	ꦲ	tanda vokalu	Cecak	ꦲ	tanda ganti konsonan ng
Taling	ꦲ	tanda vokale	Pangkon	ꦲ	tanda penghilang vokal
Pepet	ꦲ	tanda vokale	Péngkal	ꦲ	tanda ganti konsonan ya
Taling Tarung	ꦲ 2	tanda vokalo	Cakra	ꦲ	tanda ganti konsonan ra
Layar	/	tanda ganti konsonan r	Cakra keret	ꦲ	tanda ganti konsonan re

Sandangan yaitu tanda baca yang salah satu fungsinya adalah untuk mengubah bunyi vocal.



B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh :

Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian
Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Video Bahasa Jawa Untuk Siswa SD.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
1	Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas V	a. Peneliti : Kasilah Prihatin b. Oleh : Universitas Negeri Yogyakarta	Menjelaskan langkah-langkah sistematis yang dilakukan dalam pengembangan multimedia interaktif aksara Jawa untuk	Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>).	Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk multi media interaktif aksara jawa	a. Peneliti Sebelumnya: Multimedia yang dirancang yaitu multimedia

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
	SD Negeri Keyongan Bantul	c. Tahun : 2015	siswa kelas V SDN Sabdodadi serta . Mengetahui hasil produk multimedia yang dikembangkan.	Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menyempurnakan produk.	yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa jawa dikelas V SDN Sabdodadi Keyongan Bantul.	pembelajaran interaktif berupa animasi. b. Penelitian yang akan dilakukan: Multimedia yang dirancang yaitu multimedia

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
						pembelajaran berupa video.
2	Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar Kelas 3	a. Peneliti : Dwi Nur Wijati b. Oleh : Universitas PGRI Yogyakarta c. Tahun : 2017	a. Merancang suatu media pembelajaran interaktif matematikaberbasis multimedia untuk sekolah dasar kelas 3 b. Mengetahui tingkat kelayakan	c. Metode Interview: Metode interview adalah wawancara langsung dengan pihak-pihak yang mengetahui tentang masalah yang dibahas.	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran matematika kelas 3 sekolah dasar.	a. Peneliti Sebelumnya: Menggunakan Metode penelitian interview, dokumentasi, kepustakaan. b. Penelitian yang akan

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
			<p>multimedia pembelajaran matematika siswa kelas 3 sekolah dasar.</p>	<p>d. Metode Dokumentasi : Metode dokumentasi adalah cara memperoleh data dan mempelajari dokumen yang didapatkan oleh peneliti.</p> <p>e. Metode Kepustakaan :</p>		<p>dilakukan: Menggunakan metode penelitian dan pengembangan</p>

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
				<p>Metode kepastakaan adalah cara untuk memperoleh data dengan mempelajari buku, jurnal, makalah, atau tulisan ilmiah yang diperoleh</p>		

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
				dari media cetak atau internet.		
3	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI	a. Peneliti: Nurul Anggraeni b. Oleh: Universitas Negeri Yogyakarta c. Tahun: 2015	Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar.	a. Peneliti sebelumnya: Pembuatan multimedia pembelajaran untuk siswa sekolah menengah kejuruan.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
	Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.			dalam dunia Pendidikan.		b. Penelitian yang akan dilakukan: pembuatan multimedia pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.



Dari hasil kajian penelitian yang relevan terdapat perbedaan yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya antara lain :

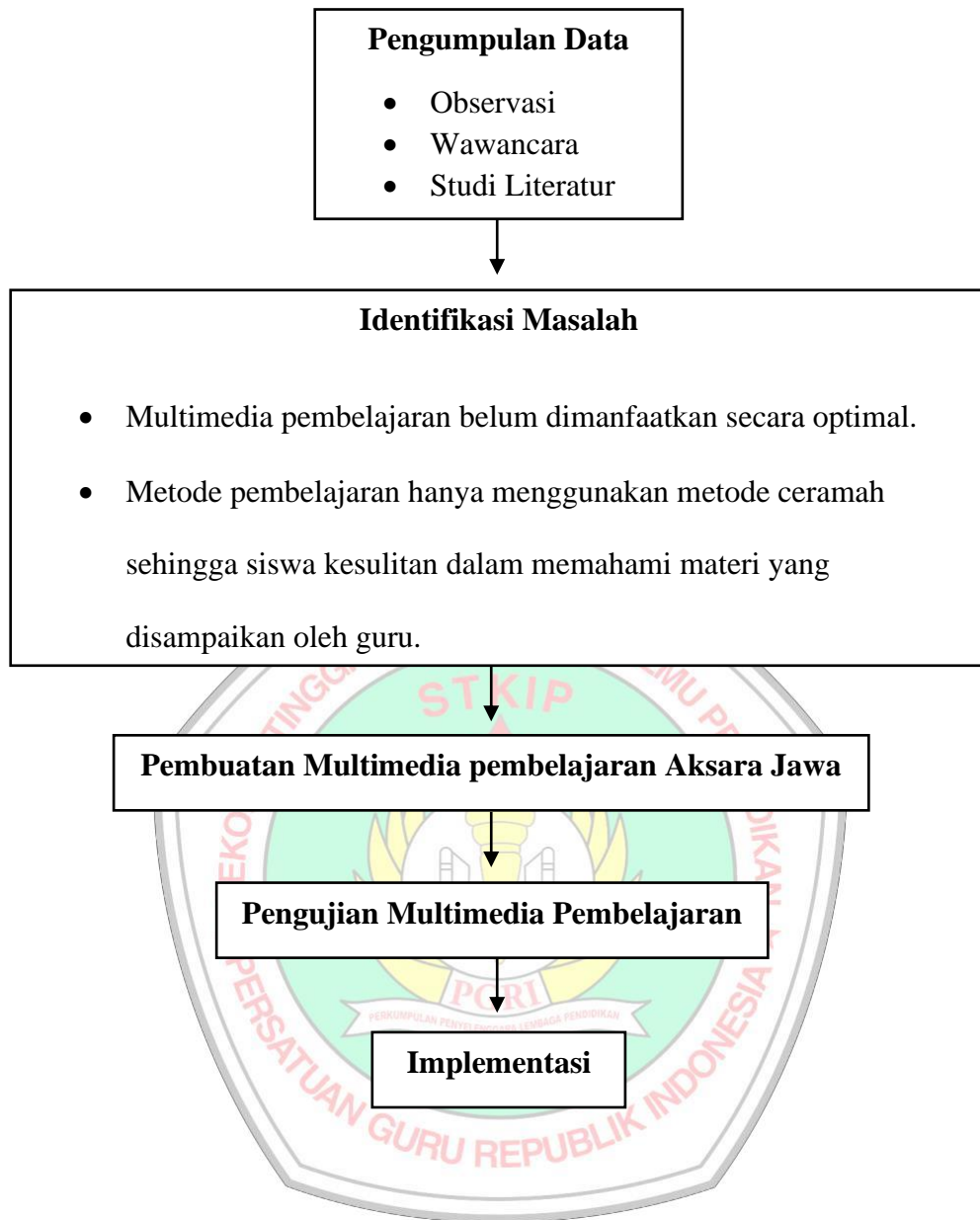
1. Penelitian sebelumnya beberapa menggunakan metode campuran yaitu metode dokumentasi, interview, dan kepustakaan sedangkan penelitian yang akan dilakuan menggunakan metode penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran video untuk siswa SDN Worawari II.
2. Peneliti sebelumnya membuat multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis animasi sedangkan penelitian yang akan dilakukan membuat multimedia pembelajaran yang berbasis pada video.



C. Kerangka Pikir

Mulok (muatan lokal) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di tingkat sekolah dasar dan menengah. Mulok yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa. Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran tersebut adalah aksara Jawa dengan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas VI SD terkait dengan pembelajaran aksara Jawa tersebut adalah dapat membaca kata yang menggunakan pasangan sedangkan media pembelajarannya kurang variative serta minimnya media yang dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam menyampaikan materi aksara Jawa adalah metode ceramah dan konvensional. Guru menjelaskan dengan menuliskan huruf- huruf aksara Jawa di papan tulis kemudian siswa diminta mencatatnya kembali di buku tulis. Setelah mencatat dan dijelaskan secara singkat cara membaca kata beraksara Jawa yang menggunakan *pasangan* tersebut, siswa lalu diminta untuk mengerjakan latihan soal di buku teks.

Untuk itu, peneliti membuat multimedia pembelajaran untuk mempermudah siswa untuk mempelajari aksara Jawa serta diharap mampu menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran.



D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan pertanyaan yang muncul berdasarkan latar belakang dan landasan teori, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran inetraktif seperti apa yang dibutuhkan untuk mempermudah penyampaian materi aksara jawa?
2. Bagaimana Perancangan dan pembangunan multimedia pembelajaran yang menarik bagi siswa?

