

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam beberapa tahun terakhir, multimedia interaktif telah menjadi kegiatan rutin ke dalam kehidupan kita sehari-hari, misalnya dengan menggunakan telepon genggam. Hal tersebut memainkan peran penting dalam membentuk bentuk-bentuk baru komunikasi, iklan, hiburan dan pendidikan (Cheng, 2009). Indonesia sebagai negara kepulauan telah melahirkan beragamnya budaya dan bahasa daerah. Oleh sebab itu, orang Indonesia pada akhirnya dapat dikatakan sebagai seorang yang dapat mengerti setidaknya dua bahasa, karena ia tumbuh dengan bahasa daerahnya dan tentunya Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dan persatuan (Rakhmat et al., 2015).

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, merupakan suatu hal yang menggembirakan dan harus bisa diterima secara positif. Dengan pemanfaatan teknologi pula, pengembangan pengetahuan juga, seharusnya menjadi menarik khususnya dalam dunia pendidikan. Dari fenomena yang ada saat ini, anak-anak dirasa mulai mengabaikan budaya yang dimiliki. Kekayaan budaya yang mereka warisi ini mulai tergeser oleh budaya dari luar yang merajalela. Atas dasar permasalahan tersebut, maka dirasa perlu dilakukan pelestarian budaya yang dimulai dari sejak dini (Putra & Fajaraditya, 2013).

Mengatasi permasalahan terabaikannya budaya yang dimiliki maka perancangan dan pembangunan aplikasi media pengenalan berbasis multimedia interaktif ini bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa tanpa dibebani oleh dukungan alat dan bahan yang kurang memadai di sekolah, sebab mereka akan dapat belajar

dimana saja dan kapan saja menggunakan fasilitas yang ada di luar sekolah (Tambunan, 2012). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, sikap dan kepercayaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kurniawan, 2013). Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Sulartopo & Awwali, 2014).

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Untuk mendukung komunikasi yang efektif dalam proses belajar mengajar maka diperlukan teknologi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswanya. Media pembelajaran berbasis multimedia adalah salah satunya, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara interaktif dan menarik dalam guru memberikan materi kepada siswanya, sehingga siswa tidak bosan terhadap pelajaran yang diajarkan (Adiat, 2008).

Terwujudnya multimedia pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman belajar bagi siswa sekolah dasar. Terwujudnya perangkat bantu pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk multimedia pembelajaran yang memenuhi unsur-unsur kompetensi, variasi strategi, aneka sumber materi, pengayaan pengetahuan dan belajar, model pembelajaran khas multimedia, dan evaluasi (Priyanto et

al., 2011). Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual, dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajarnya sehingga siswa akan mengalami proses yang lebih bermakna dibanding dengan pembelajaran konvensional (Novaliendry, 2013).

Aplikasi multimedia dirancang sedemikian rupa agar pemakai dapat membuat sebuah aplikasi secara visual, termasuk pembuatan *template*, *slide*, dan penggabungan warna yang menarik. Dalam merancang dan membuat sebuah tampilan antarmuka harus ditentukan terlebih dahulu tujuan dari aplikasi yang akan dibuat, jenis huruf yang digunakan, kombinasi warna, grafik dan gambar yang akan digunakan sangat mempengaruhi keseluruhan hasil dari tampilan yang dibuat (Sulartopo & Awwali, 2014). Aplikasi ini dibangun dengan melibatkan seluruh elemen-elemen multimedia yang ada yaitu teks, gambar, suara, video, dan animasi (Maslim & Kusumawati, 2014).

Pembangunan aplikasi pengenalan bahasa dan kebudayaan Dayak berbasis multimedia interaktif ini akan memuat informasi tentang kebudayaan Suku Dayak, diantaranya adalah sejarah dan asal mula Suku Dayak, adat dan kebudayaan, budaya bahasa, tarian dan lagu-lagu Suku Dayak, dan alat-alat atau senjata tradisional Suku Dayak. Keunggulan aplikasi ini adalah selain dibangun pada versi *desktop*, juga akan dibangun pada versi *mobile*.

Penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya berhubungan dengan pembelajaran dan pengenalan berbasis multimedia adalah Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar dan Pembangunan

Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat Berbasis Multimedia. Tabel 2.1 menunjukkan perbandingan antara penelitian yang telah ada sebelumnya dengan penelitian yang sedang dikembangkan penulis.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

Item Pembanding	(Albert, 2007)	(Messa, 2008)	(Salim, 2016)
Judul	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar	Pembangunan Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat Berbasis Multimedia	Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bahasa dan Kebudayaan Dayak Dengan Multimedia Interaktif Berbasis Desktop dan Mobile
Sasaran Pengguna	Siswa kelas 4 Sekolah Dasar (SD)	Umum	Siswa SD-SMP
Materi	Mempelajari tentang kebudayaan provinsi-provinsi di Indonesia.	Mempelajari tentang kebudayaan dan pariwisata yang terdapat di Kalimantan Barat.	Mempelajari bahasa dan kebudayaan Suku Dayak.

Elemen Multimedia			
Teks	Ada	Ada	Ada
Suara	Ada	Ada	Ada
Gambar	Ada	Ada	Ada
Video	Tidak Ada	Tidak Ada	Ada
Animasi	Ada	Ada	Ada
Berbasis	Desktop	Desktop	Desktop dan Mobile