

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan teknologi multimedia saat ini sangat mendukung untuk penyediaan berbagai media pembelajaran seperti pada Pengembangan Aplikasi Jarimatika Untuk Anak TK Berbasis Multimedia (Yunita, 2008). Teknologi multimedia dapat mempermudah dan mengatasi rasa jenuh dari sistem pembelajaran yang berjalan serta memotivasi anak-anak dalam belajar sejak dini dengan mengajak mereka bermain komputer sambil belajar dengan tampilan-tampilan yang user friendly dan disukai anak-anak seperti pada Pembangunan Game Pembelajaran Bahasa Inggris Double Player Dengan Menggunakan Control Joystick (Pujianti, 2006).

Transformasi pengajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi dapat membantu tugas pendidik sebagai tenaga pendidik dan membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri, serta membantu kreatifitas anak didik untuk belajar (Said, 2008). Kemajuan teknologi pendidikan ini menyebabkan bermunculannya software pembelajaran bagi anak-anak ataupun bagi orang dewasa. Salah satunya adalah Pengembangan Sarana Pengajaran dengan Sistem Multimedia untuk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK (Studi Kasus : TK Al'Ibrah Sidomoro Gresik). Perbedaan yang nampak jelas dengan aplikasi yang sedang penulis kembangkan adalah aplikasi yang penulis kembangkan akan dibuat dalam Bahasa Inggris. Selain itu, ditambahkan beberapa fitur permainan agar anak-anak tidak merasa bosan saat belajar.

Tidak hanya berhenti di situ saja, penerapan aplikasi multimedia juga diterapkan untuk pendidikan anak-anak

yang memiliki kebutuhan pendidikan khusus, terutama bagi mereka yang hadir cacat fisik apapun. Tujuan pengembangan perangkat lunak ini mengembangkan software multimedia pendidikan yang akan membantu dalam pengolahan matematis seperti angka, ukuran dan bentuk (Melendez, 2006).

Teknologi perangkat lunak yang membuat komputer lebih "hidup" telah berkembang pesat saat ini. Berbagai jenis program telah tersedia di pasaran. Namun pada perkembangannya, software (perangkat lunak) edukasi masih sangat minim perkembangannya di Indonesia, maka dari itu perlu dikembangkan software edukasi yang benar-benar mampu memberikan kontribusi positif di dalam pengembangan sumber belajar, khususnya anak-anak yang mulai butuh diperkenalkan dengan kegiatan belajar (Arliana, 2003).

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Padahal bukan hanya faktor tersebut yang menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh tenaga didik di sekolah. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu (Sigit, 2008). Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Media yang baik tidak hanya terdiri dari satu media saja, melainkan media yang baik mencakup gabungan beberapa media (multimedia) (Saputra, 2004).

Pada pengaplikasiannya saat ini, multimedia tidak hanya diterapkan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak saja. Saat ini, multimedia telah

berkembang menjadi suatu alat yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kesenian wayang beber yang sangat disukai dan dikagumi oleh turis mancanegara. Kesenian ini dalam kenyataannya lebih dihargai di luar negeri daripada di negeri sendiri. Kurangnya perhatian dan penanganan oleh pemerintah kesenian ini terancam punah (Pangestu, 2005). Maka Perancangan Interactive Multimedia Sejarah dan Perkembangan Wayang Beber (Pangestu, 2005) dianggap dapat membantu memecahkan permasalahan tersebut. Dengan adanya aplikasi multimedia, maka dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari kesenian dan kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Selain aplikasi multimedia wayang beber, masih banyak aplikasi lain yang memperkenalkan adat istiadat maupun kesenian adat Indonesia yang mulai luntur terkikis kemodern-an jaman.

Selain di bidang pendidikan dan kesenian, aplikasi multimedia juga telah membantu kegiatan memperdalam alkitab bagi umat beragama khususnya umat kristiani. Alkitab merupakan satu-satunya pedoman yang dipercayai oleh umat Kristiani. Akan tetapi, biasanya orang yang membaca Alkitab sering merasa malas terutama orang yang sudah berumur karena sudah sangat berkurang kemampuan penglihatannya untuk melihat membaca Alkitab karena tulisan Alkitab sangat kecil dan jarak antar tulisan sangat rapat (Chia, 2003). Selain itu, anak-anak juga sering merasa bosan untuk membaca karena hanya berisi kata-kata tanpa adanya suatu ilustrasi yang dapat menggambarkan kejadian tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan alat bantu pembelajaran Alkitab berbasis multimedia yang dapat membantu orang tua maupun anak-anak dalam memahami isi yang terdapat di Alkitab seperti pada

Perancangan dan Pembuatan Program Aplikasi Alkitab Multimedia (chia, 2003).

Perbedaan yang terdapat pada aplikasi sebelumnya yang telah ada dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel II.1 Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya

Item Pembanding	Ningsih (2009)	Widiarti (2006)	Sutanto (2010)
Judul	Pengembangan Sistem Pembelajaran Tenses Multimedia	Bermain dan Belajar Bahasa Inggris dan Mandarin dengan Game Pas	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak TK Berbasis Multimedia
Sasaran Pengguna	Siswa siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP)	Siswa siswi sekolah dasar (6 SD - SMP)	Siswa siswi Sekolah Taman Kanak-Kanak
Materi	16 Tenses, secara garis besar yaitu Present Tenses, Past Tenses, Future Tenses, Past Future Tenses.	Mengenalkan kata benda, kalimat dengan kata kerja, kalimat kompleks penggabungan dari kata benda dan kata kerja dalam Bahasa Mandarin dan Bahasa Inggris (menggunakan present continue	Pengenalan alphabet, angka, warna, nama hewan, nama buah, nama sayur, nama organ tubuh manusia, nama alat transportasi dengan menggunakan Bahasa Inggris. Serta memberikan soal latihan

		tense) .	dan beberapa permainan.
Elemen Multimedia			
Teks	Ada	Ada	Ada
Video	-	-	Ada
Animasi	Ada	Ada	Ada
Gambar	Ada	Ada	Ada
Suara	Ada	Ada	Ada
Metode Penelitian			
Studi Pustaka	Ada	Ada	Ada
Wawancara dan Kuisisioner	-	Ada	Ada
Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	Ada	Ada	Ada
Perancangan Perangkat Lunak	Ada	Ada	Ada
Pemrograman Perangkat Lunak/ Implementasi	Ada	Ada	Ada

Berdasarkan tabel 2.1 yang disajikan di atas dapat dilihat bahwa terdapat beberapa penelitian berbasis multimedia yang telah pernah dikembangkan sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya, sasaran pengguna perangkat lunak adalah siswa SMP, sedangkan sasaran pengguna

perangkat lunak yang sedang dibangun saat ini adalah siswa TK.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada Aplikasi Pengembangan Sistem Pembelajaran Tenses Multimedia (Ningsih, 2009) menggunakan 4 elemen multimedia yaitu teks, suara, gambar, dan animasi. Aplikasi lainnya adalah Bermain dan Belajar Bahasa Inggris dan Mandarin dengan Game Pas oleh (Widiarti, 2006), juga menggunakan 4 elemen multimedia yaitu teks, suara, gambar, dan animasi.

Aplikasi yang akan dibangun di sini adalah Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia. Aplikasi yang dibangun ini menggunakan 5 elemen multimedia yaitu teks, suara, gambar, animasi dan video. Elemen multimedia tambahan yang tidak terdapat pada 2 aplikasi sebelumnya adalah elemen multimedia video. Pada bagian About akan diputarkan video sekilas mengenai perangkat lunak ALERIS. Hal ini dilakukan karena rata-rata anak TK masih belum lancar membaca.