

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Hingga saat ini, pembelajaran masih memakai buku ajar yang tersedia. Materi dan alat-alat peraga pun masih terbatas sehingga pembelajaran sering mengalami kesusahan. Pembelajaran yang seperti itu membuat anak-anak menjadi lebih cepat bosan dan malas untuk belajar. Semakin berkembangnya perkembangan teknologi, metode pembelajaran dan bahan ajar mengalami peningkatan. Pembelajaran mulai menggunakan aplikasi-aplikasi berbasis komputer yang interaktif dan menarik minat anak-anak sehingga anak-anak tertarik untuk belajar. Aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran dibuat untuk membantu guru dan orang tua supaya lebih mudah memberi pengajaran kepada anak.

Pembelajaran multimedia berbasis Android membantu anak-anak dan orang tua serta guru untuk mempermudah menyampaikan materi dan pengetahuan supaya anak-anak lebih mudah untuk belajar. Multimedia pembelajaran menggunakan cara yang lebih menarik minat anak-anak karena media yang tidak membosankan sehingga anak-anak akan tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan. Multimedia memiliki beberapa keunggulan apabila dibandingkan dengan media-media lainnya seperti buku, audio, video, atau televisi. Keunggulan yang paling menonjol adalah interaktivitas (Fahrul, Bachmid, & Hakkun, 2015).

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang

tidak bisa memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sehingga siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar dan siswa merasa sukar dalam pemahaman materi yang diberikan guru (Purwanti, 2013). Dibuatnya pembelajaran dengan video, audio, visual, animasi gambar dan teks diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Busran & Nindya, 2015).

Tabel Perbandingan dengan penelitian sebelumnya

Fitur - fitur	Penelitian				
	(Wibowo, 2014)	(Nuriyanti & Tresnawati, 2015)	(Aprilianti, Lestari, & Iswahyudi, 2013)	(Purwanti, 2013)	(Wijaya, 2016)
Konten	Alam semesta	Belajar bahasa jawa	Belajar jenis hewan	Belajar pahlawan Nasional	Pembelajaran pahlawan revolusi
Teks	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada
Animasi	Ada	Tidak ada	Ada	Ada	Ada
Gambar	Ada	Ada	Ada	Tidak ada	Ada
Suara	Tidak ada	Tidak ada	Ada	Ada	Ada
Video	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada

Tabel 2.1 Perbandingan dengan penelitian

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa multimedia sudah sudah pernah diterapkan pada beberapa pengajaran. Komponen yang selalu ada di media pembelajaran yang pernah dibuat yaitu teks, animasi, dan gambar. Suara dan video tidak selalu disertakan

di media pembelajaran yang dibuat. Penulis mengembangkan aplikasi Pembangunan Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android dengan komponen yang cukup lengkap dengan harapan dapat membantu anak-anak dalam mempelajari. Sebagai tambahan untuk memperdalam pengetahuan anak-anak mengenai pengenalan pahlawan, akan ditambahkan soal dan games menarik pada aplikasi yang dibuat.

