BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai acuan sehingga aplikasi *mobile* multimedia pembelajaran bahasa indonesia untuk anak dengan gangguan pendengaran ini diusulkan dalam penelitian ini.

Penelitian yang berjudul *Interactive Multimedia-based Mobile Application for Learning Iban Language (I-MMAPS for Learning Iban Language)* [7]. Dalam penelitian ini dikembangkan aplikasi interaktif multimedia untuk pembelajaran bahasa iban yaitu bahasa yang digunakan di daerah sarawak, Malaysia. Pada penelitian tersebut aplikasi dikembangkan dengan mengadopsi *Conversational method* dan *Constructivism learning theory*.

Penelitian yang berjudul *Multimedia Mobile Learning Application for Children's Education: The Development of Mfolktales* [8]. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi multimedia *mobile learning* untuk pendidikan anak yang berisi konten cerita rakyat di malaysia. Aplikasi dikembangkan melalui 5 tahap yaitu analisis, desain, *development*, Implementasi, dan evaluasi.

Penelitian yang berjudul *The design, development and evaluation of an adaptive multimedia learning environment courseware among history teachers* [9]. Penelitian ini fokus pada multimedia pembelajaran dengan kerangka yang diadopsi dari Alluesi and Trolip's *instructional design model*.

Penelitian yang berjudul *Quality Framework for Assessment of Multimedia Learning Materials Version 1.0* [10]. Fokus dalam penelitian ini adalah

pengembangan sebuah instrument untuk mengukur suatu kualitas material dari multimedia pembelajaran. Framework ini disebut dengan MLM versi 1.0.

Penelitian yang berjudul *Design and Development of Multimedia Pronunciation Learning Management System for Non-Native English Speakers* [11]. Penelitian ini merupakan penelitian tentang perancangan dan pengembangan sistem manajemen pembelajaran *pronunciation* dengan multimedia. Pengembangan aplikasi dengan pendekatan model Alessi and Trollip ISD.

Penelitian yang berjudul *The design and testing of multimedia for teaching arithmetic to deaf learners* [12]. Penelitian ini berfokus pada bagaimana merancang dan menguji aplikasi multimedia untuk mengajar aritmatika pada anak tuna rungu.

Penelitian yang berjudul *Designing Framework of Multimedia Learning Environment to Enhance Problem Solving Transfer* [13]. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan kerangka teoritis dan kerangka perancangan pada lingkungan multimedia pembelajaran untuk pemecahan masalah pengalihan.

Penelitian terdahulu tersebut secara prinsip digunakan sebagai referensi dalam Desain aplikasi *mobile* multimedia pembelajaran bahasa indonesia untuk anak dengan gangguan pendengaran ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Secara detail perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Masalah	Solusi
1	<i>Interactive Multimedia-based Mobile Application for Learning Iban Language (I-MMAPS for Learning Iban Language)</i>	(Chachil dkk, 2015).	Aplikasi multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa iban untuk mempromosikan pembelajaran bahasa karena kekayaan dalam budaya yang unik dan bahasa.	Metode yang digunakan mengadopsi <i>Conversational method dan Constructivism learning theory</i> .
2	<i>Multimedia Mobile Learning Application for Children's Education: The Development of Mfolktales.</i>	Ibrahim (2015)	Aplikasi pembelajaran multimedia <i>mobile</i> untuk pendidikan anak dengan konten yang sesuai.	Konten aplikasi berisi cerita rakyat yang ada di malaysia. Metode yang digunakan melalui 5 tahap yaitu analisis, desain, development, Implementasi, dan evaluasi.
3	<i>The design, development and evaluation of an adaptive multimedia learning environment courseware among history teachers.</i>	Mohamad (2012)	Desain, <i>development</i> , dan evaluasi <i>multimedia adaptif learning environment courseware</i> antara guru sejarah.	Kerangka penelitian yang diadopsi dari Alluesi and Trollip's <i>instructional design model</i> .
4	<i>Quality Framework for Assessment of Multimedia Learning Materials Version 1.0.</i>	Nasir dkk (2012)	Fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan sebuah instrument untuk mengukur suatu kualitas material dari multimedia pembelajaran.	<i>Framework Multimedia Learning Materials (MLM) Versi 1.0</i>

Tabel 1. Lanjutan

No	Judul	Penulis	Masalah	Solusi
5	<i>Design and Development of Multimedia Pronunciation Learning Management System for Non-Native English Speakers.</i>	Por dkk (2012)	Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi multimedia untuk system manajemen pembelajaran pronunciation.	Pengembangan aplikasi dengan pendekatan model Alessi and Trollip ISD
6	<i>The design and testing of multimedia for teaching arithmetic to deaf learners.</i>	Techaraungrong dkk (2015)	Bagaimana merancang dan menguji aplikasi multimedia untuk mengajar aritmatika pada anak tuna rungu.	Fase dalam penelitian terbagi menjadi 3 yaitu merancang dan membuat multimedia, menguji multimedia, dan mengidentifikasi reaksi siswa
7	<i>Designing Framework of Multimedia Learning Environment to Enhance Problem Solving Transfer</i>	Nuttariya dkk (2012)	Merancang lingkungan multimedia untuk meningkatkan pemecahan masalah pengalihan.	Menggabungkan <i>teoritical framework</i> dan <i>design framework</i> untuk menentukan lingkungan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemecahan masalah pengalihan.
8	Desain Aplikasi <i>Mobile</i> Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak dengan Gangguan Pendengaran.	Robi'in B, 2016	Bagaimana merancang aplikasi <i>mobile</i> multimedia pembelajaran bahasa indonesia untuk anak dengan gangguan pendengaran.	Metode perancangan meliputi empat fase utama yaitu analisis kebutuhan, desain dan pembuatan multimedia, pengujian multimedia, dan identifikasi reaksi user terhadap multimedia.