

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada perkembangan teknologi saat ini sangat mendukung untuk penyediaan berbagai media pembelajaran, terutama teknologi multimedia seperti pada Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Panca Indera untuk Siswa SD berbasis Multimedia (Alisa, 2010), Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia berbasis Multimedia (Pratama, 2010) yang menyajikan pembelajaran menjadi lebih menarik. 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 *handphone* sambil belajar dengan tampilan-tampilan yang *user-friendly* dan disukai anak-anak seperti Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK berbasis Multimedia (Sutanto, 2010).

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pengembangan media pembelajaran memberikan andil dalam proses belajar mengajar. Salah satu faktor keberhasilan proses komunikasi adalah penggunaan media yang kemudian dikembangkan bentuk bentuk e-media seperti CD, DVD, VCD yang bertujuan memberi alternatif model pendidikan yang tidak terkait oleh tempat dan waktu. Multimedia interaktif adalah sebuah teknologi baru dengan potensi untuk mengubah cara belajar, cara mendapatkan informasi dan cara yang lebih menarik (Adri, 2008).

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 (Şahin, 2008). Menurut studi kasus TK Al'Ibrah Sidomoro Gresik, kemajuan teknologi pendidikan ini menyebabkan bermunculnya *software* pembelajaran bagi anak-anak ataupun orang dewasa. Salah satunya adalah pengembangan sarana pengajaran dengan sistem multimedia untuk menggali potensi kecerdasan anak TK.

Permasalahan siswa dalam memahami materi mengindikasikan prestasi belajar siswa di sekolah. Padahal bukan hanya faktor tersebut yang menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik 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 pengembangan ilmu (Sigit, 2008). Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, terutama bagi anak-anak.

Penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya berhubungan dengan pembelajaran berbasis multimedia adalah Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Panca Indera untuk Siswa SD berbasis Multimedia dan Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia berbasis Multimedia. Tabel 2.1 menunjukkan perbandingan antara penelitian yang telah ada sebelumnya dengan penelitian yang sedang dikembangkan oleh penulis.

**Tabel 2.1 Tabel Pemanding**

Item pemanding	Alisa (2010)	Pratama (2010)	Devi* (2013)
Judul	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Panca Indera untuk Siswa SD berbasis Multimedia	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia berbasis Multimedia	Pembangunan Aplikasi Mobile Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia berbasis Multimedia
Sasaran pengguna	SD	SMP	SMP kelas 8
Materi	Mengenal bagian-bagian panca indera serta definisi dan kegunaan panca indera	Mempelajari pengenalan anatomi tubuh manusia secara umum dengan multimedia yang menarik	Mempelajari bagian - bagian sistem pencernaan manusia, fungsi sistem pencernaan serta gangguan yang terjadi di sistem pencernaan.
	Elemen multimedia		
Teks	Ada	Ada	Ada
Suara	Ada	Ada	Ada
Gambar	Ada	Ada	Ada
Video	Ada	Ada	Ada
Animasi	Ada	Ada	Ada
Berbasis	Desktop	Desktop	Mobile

\* Sedang dalam proses pembuatan tugas akhir

Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu belajar siswa - siswi SMP khususnya kelas 8 untuk belajar sistem pencernaan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi akan dikembangkan dengan bahasa pemrograman java yang akan jalan di *smartphone* dengan *platform* android. Karena target aplikasi ini

ditujukan bagi siswa-siswi SMP, maka aplikasi dibuat semenarik mungkin, agar siswa - siswi dapat belajar dengan efektif.

