

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan menjelaskan dan menjabarkan beberapa studi yang telah dilakukan sebelum pembuatan aplikasi mobile pembelajaran mantra hari raya Hindu. Penulis telah mengamati pengertian-pengertian dari Mantra dan Multimedia dari beberapa penulis, yang akan digunakan sebagai dasar pembuatan aplikasi ini. Selain itu penulis juga mengamati beberapa aplikasi tentang pembelajaran yang memiliki kesamaan dengan aplikasi yang akan dibuat penulis.

(Pudja, 1985) mengatakan bahwa Mantra diambil dari arti kata Weda yang berarti pengetahuan. Tetapi bila ditulis dengan huruf a (panjang), Weda berarti kata-kata yang diucapkan dengan aturan-aturan tertentu. Jadi Weda adalah kata-kata yang diucapkan, dinyanyikan atau dilakukan (Pudja, 1985).

Selain Bapak G.Puja, terdapat juga arti kata Mantra menurut Kamus Bahasa Bali yang ditulis oleh Sri Rsi Anandakusuma yaitu, Mantra berarti do'a; Siddhimantra, nama seorang Mpu yang dengan kekuatan bathinnya menceraikan ujung timur Jawadwipa menjadi Balidwipa (Anandakusuma, 1986).

Menurut Buku yang diterbitkan Pemerintah Provinsi Bali mengatakan bahwa Mantra merupakan unsur utama dalam upacara agama Hindu. Dimana ada upacara disitu pasti akan terdengar mantra. Ada mantra yang diucapkan dengan suara yang bisa didengar orang lain, pula yang diucapkan dalam hati. Mengapa Mantra itu merupakan unsur terpenting dalam upacara agama? Jawabannya tak

lain bahwa mantra itu sangat diyakini memiliki kekuatan suci. Dalam Ilmu sastra, mantra disebut sajak suci atau hymne. Dalam konsep spiritual, mantra berasal dari kata Man dan Yantra yang artinya alat untuk melindungi pikiran (Pemerintah Provinsi Bali, 2001).

Dalam dunia pendidikan, salah satu materi pelajaran adalah pelajaran agama. Pelajaran agama di Indonesia ada beberapa macam yaitu agama Hindu, agama Katholik, agama Kristen, agama Islam, agama Budha. Pelajaran agama bukan hanya didapat dari sekolah saja tetapi juga bisa dari keluarga maupun dari pengetahuan yang diberikan oleh tempat-tempat ibadah dari masing-masing agama (Luwiana, 2009).

Kata Multimedia dibagi menjadi dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak atau lebih dari satu dan media berarti wadah atau tempat. Dimana istilah multimedia sering diartikan sebagai manipulasi atau pengolahan data baik itu data yang berbentuk teks, gambar, video, suara. Dimana dalam dunia komputer, bentuk data atau informasi tersebut diaolah dari dan dalam bentuk digital. Maka dengan adanya multimedia akan membuat pengguna atau user tertarik, menurut Ali (2011) mengatakan bahwa pengguna yang tertarik akan memberikan perhatian lebih pada kandungan atau isi informasi yang ingin disampaikan dan hal ini akan membuat proses penyampaian informasi menjadi lebih berkesan. Semuanya ini menguatkan pemikiran yang menyatakan bahwa multimedia amat sesuai digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian juga mendapati bahwa penggunaan teknologi multimedia telah mendapat respon yang positif dari pelajar yang berasal

dari berbagai disiplin ilmu dan berbagai tingkatan usia (Ali, 2011). Menurut Hasrul (2010) multimedia dengan cepat telah menjadi dasar pelatihan berbasis komputer, sebagai contoh perusahaan menyediakan tutorial yang interaktif bagi karyawan baru untuk mempelajari prosedur-prosedur di perusahaan (Hasrul, 2010).

Perkembangan teknologi saat ini juga diikuti dengan perkembangan *smartphone* yang ada, seperti *windows phone*, android, maupun IOS. Hampir semua orang di dunia saat ini menggunakan *smartphone*. *Smartphone* yang digunakan oleh orang-orang tentu memiliki manfaat dan fungsi tertentu, yaitu sebagai media penyampaian informasi, bisnis, maupun pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang terdapat pada *smartphone* tersebut.

Dalam pembelajaran agama Hindu, Widiyanti (2013) membahas tentang aplikasi media pembelajaran agama hindu dengan menggunakan macromedia flash 8 dan corel draw X5. Aplikasi ini membahas tentang materi agama Hindu yang biasa diajarkan pada sekolah agama Hindu untuk jenjang SD hingga SMA dengan menggunakan Macromedia Flash 8 and Corel Draw X5. Pembuatan aplikasi ini menggunakan unsur-unsur multimedia, seperti suara, gambar, animasi dan juga video. Tujuannya adalah agar para user dapat mempelajari materi-materi agama Hindu dengan lebih mudah. Dengan dibuatnya aplikasi ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pengguna untuk memahami agama Hindu lebih dan juga menambah wawasan (Widiyanti, 2013).

Masih dalam pembelajaran agama Hindu Sidemen (2015) membuat aplikasi multimedia pembelajaran mantram

atau doa sehari-hari dalam Agama Hindu. Aplikasi ini berisikan tentang mantra atau doa sehari-hari yang dilengkapi dengan unsur-unsur multimedia seperti teks, suara, gambar, animasi, dan video. Aplikasi pembelajaran ini dikembangkan pada *platform* iOS dengan tool Xcode dan bahasa pemrograman Objective-C sehingga dapat dijangkau di berbagai kalangan. Sasara pembuatan aplikasi ini untuk umat beragama Hindu (Sidemen, 2015).

Penelitian lainnya menjabarkan bahwa Sandra,dkk (2014) berhasil mengembangkan aplikasi kalender bali berbasis android. Aplikasi ini dikembangkan di mobile phone berbasis android dengan menggunakan proses SDLC (*System Development Life Cycle*). Model yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah metode *Waterfall* dan diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java dengan menggunakan *editor Eclipse Juno*. Aplikasi kalender Bali ini terdiri dari empat menu utama yaitu Kalender Bali, Otonan, Odalan, dan Setting SMS. Menu kalender Bali berfungsi menampilkan Kalender dan menampilkan informasi suatu hari. Menu Otonan berfungsi untuk mencari otonan terdahulu dan otonan berikutnya. Menu Odalan digunakan untuk mencari suatu odalan tertentu. Menu *Setting SMS* digunakan untuk mengirim SMS (Sandra, et al., 2014).

Kariadinata (2010) membahas tentang Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia. Tujuan penerapan aplikasi multimedia dalam pembelajaran adalah meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten pada pembelajaran yang

berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik (Kariadinata, 2010).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis akan membangun sebuah Aplikasi Mobile Pembelajaran Mantram Hari Raya Hindu berbasis multimedia yang berjalan pada sistem operasi IOS khususnya pada perangkat Iphone. Dimana elemen-elemen multimedia yang terkandung dalam aplikasi yang akan penulis bangun adalah teks, suara, video dan gambar.

Tabel 2.1 menunjukkan perbandingan antara aplikasi yang akan penulis bangun dengan aplikasi-aplikasi berbasis *mobile* dan multimedia yang telah berhasil dibangun atau dikembangkan.

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian**

| Sumber                  | Sidemen<br>(2015)                                                                           | Widyantari<br>(2013)                                                                            | Wijaya<br>(2015)                                                 |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| <b>Judul</b>            | Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Mantram atau Doa Sehari-Hari dalam Agama Hindu | Aplikasi Media Pembelajaran Agama Hindu dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dan Corel Draw X5 | Pembangunan Aplikasi Mobile Pembelajaran Mantram Hari Raya Hindu |
| <b>Metode</b>           | Pembelajaran                                                                                | Pembelajaran                                                                                    | Pembelajaran                                                     |
| <b>Fitur</b>            |                                                                                             |                                                                                                 |                                                                  |
| <b>Teks</b>             | √                                                                                           | √                                                                                               | √                                                                |
| <b>Suara</b>            | √                                                                                           | √                                                                                               | √                                                                |
| <b>Gambar</b>           | √                                                                                           | √                                                                                               | √                                                                |
| <b>Animasi</b>          | √                                                                                           | √                                                                                               | -                                                                |
| <b>Video</b>            | √                                                                                           | √                                                                                               | √                                                                |
| <b>Library</b>          | Xcode                                                                                       | Flash 8 dan Corel Draw X5                                                                       | Xcode                                                            |
| <b>Sasaran Pengguna</b> | Umat beragama Hindu                                                                         | Siswa SD hingga SMA                                                                             | Umum untuk Umat Hindu                                            |