

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media *input* atau *output* dari data yang berupa audio (suara dan musik) (Atmadji & Soeleman 2010). Pengertian multimedia akan dapat lebih dipahami penjelasannya dilihat dalam beberapa kutipan yang ditulis oleh (Suyanto, Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, 2005) multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch,1996) atau multimedia adalah kombinasi yang paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, teks, grafik dan gambar (Turban dkk,2002) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Pengkombinasian yang tepat dari elemen-elemen media yang terdiri dari unsur gambar, animasi, suara, video serta informasi terjadi sebuah proyek multimedia akan mampu menjadi sarana penyampaian dan penyebaran informasi yang sangat efektif, karena gabungan dari elemen-elemen tersebut akan menghasilkan sesuatu yang indah, serasi dan menarik sehingga mampu menarik perhatian lebih banyak dari para penggunanya.

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran Komunikasi. Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Susilana, 2007). Menurut Arsyad A. (2002) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1994) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi. Paivio (1971) dalam konsep hipotesis koding ganda (dua *coding hypothesis*) menyatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi image, dan yang lainnya untuk mengolah image non verbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal. Berdasarkan konsep tersebut belajar dengan menggunakan indra ganda pandang dan dengar akan memberikan keuntungan pada mahasiswa. Mahasiswa akan belajar lebih banyak dari pada materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang saja, atau hanya dengan stimulus dengar saja (Arsyad A. , 2007).

Perbandingan perolehan pengalaman belajar melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indra dengar dan 5% lagi dengan indra lainnya (Achsin, 1986). Sementara itu Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar sekitar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12% (Arsyad A. , 2007).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya antara lain Widodo (2009) melakukan penelitian dengan judul “Kajian persepsi Pengguna Teknologi Pembelajaran Raha Raja Multimedia Edutainment (RME) Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model*”, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi diterima dengan baik atau tidaknya RME oleh penggunanya. Juga ingin diketahui hubungan antara faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan RME. Model yang digunakan untuk mengetahui penerimaan RME pada penelitian ini adalah model TAM (*Technology Acceptance Model*). Model TAM secara rinci menjelaskan penerimaan teknologi informasi (TI) dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna. Model ini menempatkan faktor sikap dan tiap perilaku pengguna dengan menggunakan dua variable utama yaitu kemanfaatan (*Usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*Easy Of Use*). Diduga penerimaan RME ini juga dipengaruhi oleh faktor lain antara lain: *Attitude Toward Using* (ATU) atau sikap untuk menggunakan, *Intention To Use* (ITU) atau niat menggunakan terhadap produk/ *Servis* dan *Actual System Usage* (ASU) atau perilaku penggunaan

Aspali dkk (2014) melakukan penelitian dengan judul “Interpretasi E-Learning Sebagai Support Media Untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin”, Hal ini menyebabkan timbulnya gap antara informasi pada buku teks dengan apa yang dipersepsikan oleh pembelajar. Penelitian ini mencoba untuk menjembatani keterbatasan tersebut dengan mengakomodasi media pembelajaran berbasis web yang juga melatih kemampuan dalam mendengarkan, sehingga gap antara

informasi pada buku dengan pembelajar dapat direduksi. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif baru sebagai model pembelajaran khususnya untuk bahasa Mandarin di Indonesia.

Nurmaini dkk (2013) melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penerimaan Sistem E-learning SMK Labor Pekanbaru”, Penelitian mengenai analisis penerimaan sistem e-learning SMK Labor Pekanbaru dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengukur persepsi penerimaan siswa terhadap kemudahan pemakaian dan kemanfaatan sistem e-learning dan mengetahui faktor-faktor yang dapat mendorong siswa dalam menggunakan sistem e-learning pada SMK Labor Pekanbaru. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian statistik inferensial dengan melakukan pengamatan dan pemantauan secara langsung pada objek penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket.

Natalia (2004) melakukan penelitian dengan judul “Analisa Penerimaan Penerapan Teknik Audit Berbantuan Komputer (TABK) Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Badan Pemeriksa Keuangan (BPK) RI”, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan auditor BPK RI terhadap penerapan Teknik Audit Berbantuan Komputer (TABK), dengan menggunakan *Technology Acceptance Model*(TAM). Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa faktor yang mempengaruhi penerimaan penerapan TABK di BPK RI adalah persepsi pengguna tentang kegunaan TABK (PU) dan secara tidak langsung oleh persepsi

pengguna tentang kemudahan dalam menggunakan TABK (PEOU). Penelitian ini juga membuktikan, faktor sikap pengguna terhadap penggunaan TABK (ATT) tidak mempengaruhi keputusan auditor BPK RI untuk menerima penerapan TABK dan sikap pengguna terhadap penggunaan TABK (ATT) tidak dipengaruhi oleh persepsi pengguna tentang kegunaan TABK (PU).

Nita dk (2011) melakukan penelitian dengan judul “Evaluasi Penerapan Sistem Informasi Perencanaan Pembangunan Daerah Pemerintahan Provinsi Jawa Timur Menggunakan Metode TAM”, Penelitian ini akan melakukan evaluasi terhadap aplikasi SIPPD yang bertujuan untuk membantu Pemerintah Provinsi Jawa Timur dalam mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan penyelesaian menggunakan *Bayesian Structural Equation Modeling* (SEM).

Risal (2013) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh perilaku Wajib Pajak Terhadap Penggunaan *E-Filing*”, Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaplikasian TAM pada sistem *E-filing*. Hasil penelitian menunjukkan persepsi kegunaan secara signifikan berpengaruh terhadap penggunaan *E-filing* dan persepsi kemudahan secara signifikan berpengaruh terhadap penggunaan *E-filing*, tetapi sikap terhadap perilaku tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan *E-filing* .

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan variabel *Behavioral Intention* (BI), *Perceived Ease of Use* (PE), *Attitude* (AT), *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PE), *Tutor Quality* (TQ), *Self Efficacy* (SE). Penelitian ini akan mengambil sample pada mata kuliah Pengantar Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

