

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan dalam dunia teknologi saat ini sepertinya juga diikuti dengan perkembangan komputer yang ada. Hampir semua bidang pekerjaan di dunia telah dikendalikan oleh komputer. Pembelajaran dengan menggunakan komputer sekarang ini banyak sekali diminati oleh semua orang tanpa melihat umur. Pembelajaran atau penyampain informasi dengan bantuan komputer dapat mempermudah dalam pemahaman dari isi materi yang akan disampaikan.

Salah satu penyampaian informasi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia. Mengapa aplikasi multimedia, karena aplikasi multimedia ini mampu menyajikan informasi yang lebih menarik dibandingkan hanya menggunakan teks saja. Informasi yang terdiri berupa gambar, video, dan suara dapat lebih cepat dipahami atau dicerna oleh seseorang, dibandingkan hanya menggunakan teks saja yang kemungkinan besar orang susah mencerna informasi yang terkandung dalam teks tersebut. Hal tersebut disebabkan karena seseorang akan lebih cepat memproses sebuah informasi yang berupa sebuah gambar, suara, animasi, atau video. Dengan hanya menggunakan teks dalam penyampaian informasinya dapat membuat mata pembaca atau seseorang menjadi lemah dan menjadi malas untuk mencari informasinya, oleh karena itu dalam penyampaian informasi lebih menarik jika menggunakan sarana yang terdiri dari gambar, video, suara, dan animasi.

Apalagi Perkembangan teknologi multimedia saat ini sangat mendukung untuk penyediaan berbagai media penyampaian informasi atau pembelajaran seperti via televisi, radio, atau video. Teknologi multimedia dapat mempermudah dan mengatasi rasa jenuh dari suatu aplikasi yang berjalan serta memotivasi user dalam menerima informasi atau pembelajaran dengan memberikan tampilan yang menarik serta isi pembelajaran yang tepat dan akurat.

Aplikasi multimedia merupakan aplikasi yang memiliki peminat cukup banyak. Alasan yang memperkuat pernyataan tersebut adalah aplikasi multimedia mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dibandingkan dengan penyajian secara teks saja.

Dengan adanya multimedia ini kita dapat menggabungkannya dengan flash. Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari (Hidayatullah dkk, 2008). Dengan flash kita dapat membuat game, persentasi pembelajaran bahkan pembuatan film. Salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup di kenal saat ini adalah Adobe Flash CS5.

Sistem pembelajaran multimedia terdiri dari animasi dan narasi yang menawarkan peristiwa potensial untuk meningkatkan pemahaman (Mayer & Moreno, 2000). Contoh dari penerapan multimedia adalah Pembangunan Aplikasi Pengenalan Hamster Berbasis Multimedia (Santi, 2012). Pada Aplikasi Pengenalan Hamster Berbasis Multimedia (Santi, 2012), pengguna akan dipermudah dalam memahami dan mengenal jenis-jenis hamster, cara

memelihara dan merawat hamster melalui fitur-fitur yang tersedia.

Aplikasi Pengetahuan Dasar Berternak Burung Parkit Berbasis Multimedia ini memberikan informasi pengetahuan dasar dalam berternak dengan menggunakan unsur-unsur multimedia sehingga dapat menciptakan aplikasi yang informatif dan menarik digunakan. Aplikasi ini dapat digunakan siapa saja yang berminat dalam berternak burung parkit. Untuk bisa lebih memahami dan mengetahui seberapa besar kemampuan pengguna dalam memahami materi yang diberikan maka aplikasi ini menyajikan latihan soal berdasarkan materi yang dipelajari.

Perbedaan yang terdapat pada aplikasi sebelumnya dapat dilihat pada table II.1.