

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami tentang pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Kuis Ujian Akhir Bahasa Inggris SMP Berbasis Flash, maka penulis mengajukan beberapa teori seperti dibawah.

2.1.Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi (Fitria, 2010).

2.1.1. Multimedia Interaktif

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi 2 arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan manusia (sebagai *user*) dan komputer. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*).

2.2. Elemen-elemen Multimedia

Menurut Prof. Dr. Munir, M.IT. dalam bukunya, multimedia terdiri dari beberapa elemen-elemen multimedia, antara lain:

2.2.1. Teks

Suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style huruf (warna, bold, italic).

2.2.2. Gambar (*Images*)

Gambar atau images merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar menurut Agnew dan Kellerman

adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Gambar atau images berarti pula gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar juga dapat berfungsi sebagai ikon, yang bila dipadukan dengan teks, merupakan opsi/pilihan yang bisa dilakukan. Gambar dimanfaatkan antara lain untuk membuat basis data yang efektif dan mudah ditampilkan.

2.2.3. Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu

kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

2.2.4. Animasi

Suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, images dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo & Neo mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

2.2.5. Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Di sisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu dan sound effect. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

2.3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik atau pembelajar agar dapat belajar dengan baik (Fitria, 2010).

2.4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap kegiatan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet (Fitria, 2010).

2.5. English Grammar

Grammar merupakan tata bahasa yang wajib dipelajari dalam kelancaran bicara dan menjelaskan setiap arti dari setiap kalimat. Grammar juga merupakan sekumpulan aturan yang mengatur bagaimana setiap kata dalam bahasa Inggris dapat digabungkan menjadi sebuah kalimat yang baku untuk menjelaskan sebuah bahasa yang bermakna.

2.6. Flowchart

Flowchart atau Bagan alir adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (*flowchart*) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

2.7. Adobe Flash Professional CS5.5

Adobe Flash Professional CS5.5 adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan dalam menggunakannya menjadikan Adobe Flash Professional CS5.5 menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan tool yang lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik (Madcoms, 2011).

2.8. Adobe Photoshop CS3

Photoshop adalah *software* yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun. Photoshop merupakan salah satu software yang berguna untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. Kelengkapan fitur yang ada di dalam Photoshop inilah yang akhirnya membuat software ini banyak digunakan oleh desainer grafis profesional. Dan mungkin juga sampai saat

ini masih belum ada software desain grafis lain yang bisa menyamai kelengkapan fitur dalam Photoshop.

Adobe Photoshop CS3 adalah perangkat lunak buatan Adobe System yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek (Team, 2012).

2.9. CorelDRAW X4

CorelDRAW X4 merupakan *software* grafis yang paling mudah pengoperasiannya. Salah satu kelebihan CorelDRAW adalah ruang kerja CorelDRAW beserta tool yang tersedia dapat digunakan dengan mudah dan cepat. CorelDRAW merupakan pilihan terbaik bagi para desainer grafis untuk menyelesaikan semua jenis proyek, mulai dari membuat layout sampai menciptakan gambar-gambar vektor. Gambar-gambar yang dihasilkan CorelDRAW merupakan gambar yang sangat halus dan tajam (Wahyuni, 2008).