

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah [2].

Multimedia Pembelajaran merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisimateri, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya[3].

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pendidik untuk membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama untuk menyampaikan materi. Agar peserta didik lebih dengan mudah memahami materi yang di sampaikan. Dalam proses pembelajaran terdapatnya (pendidik) sebagai pemberi informasi dan (peserta didik) sebagai penerima informasi yang diberikan oleh pendidik. Metode merupakan prosedur untuk membantu peserta didik untuk menerima dan mengelola informasi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut [4]:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
4. Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

2.2 Android

Smartphone atau yang sering disebut dengan android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara peranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*[4]. Menurut Said, Kurniawan, & Anton (2018), Android adalah platform untuk masa depan menjadi perangkat seluler yang lengkap, terbuka, dan gratis peron. Selain itu, Android dapat diartikan dengan suatu sistem operasi open-source yang ditujukan untuk platform seluler layar sentuh. Banyak orang dan perusahaan di seluruh dunia berkontribusi terhadap Android melalui Open Handset Alliance (OHA). Kontributor terbesar untuk Android adalah Google. Android merupakan generasi baru *platform mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi [5].

Fitur-fitur yang dapat ditemukan pada *smartphone* antara lain telpon, sms, internet, *ebook viewer*, *editing* dan lain sebagainya. Pengguna juga dapat

menambahkan aplikasi lain kedalam *smartphone* dengan cara mengunduhnya. *Smartphone* merupakan sebuah perangkat berbentuk kecil yang dapat digenggam dengan tangan dan memiliki fitur utama yaitu untuk berkomunikasi[6].

2.3 Microsoft Office PowerPoint

a. Microsoft Office PowerPoint

Microsoft Office PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan media pembelajaran baik presentasi produk, seminar dan sebagainya. Seperti yang dikemukakan Harini, *PowerPoint* adalah aplikasi yang menyusun presentasi. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh sebagaikalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

Dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi sangat ditunjang oleh pengguna media pembelajaran. Program *Microsoft Office PowerPoint 2013* melakukan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk maupun menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (*data storage*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *Microsoft Office PowerPoint 2013* merupakan media presentasi dalam pembelajaran dan berbagai presentasi kegiatan lainnya.

b. Area Kerja Membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013*

- 1) membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013*

Tampilan jendela *Microsoft Office PowerPoint 2013* telah berubah drastis dari versi sebelumnya. Dibagian atas jendela yang luas dengan komponen-komponen perintah, yang dikenal sebagai Ribbon telah menggantikan desain menu sebelumnya dan *toolbar*. Cara membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013* adalah melalui tombol.

(Start)>(All Program)>(Microsoft office 2013)>PowerPoint 2013



Gambar 2.1 membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013*

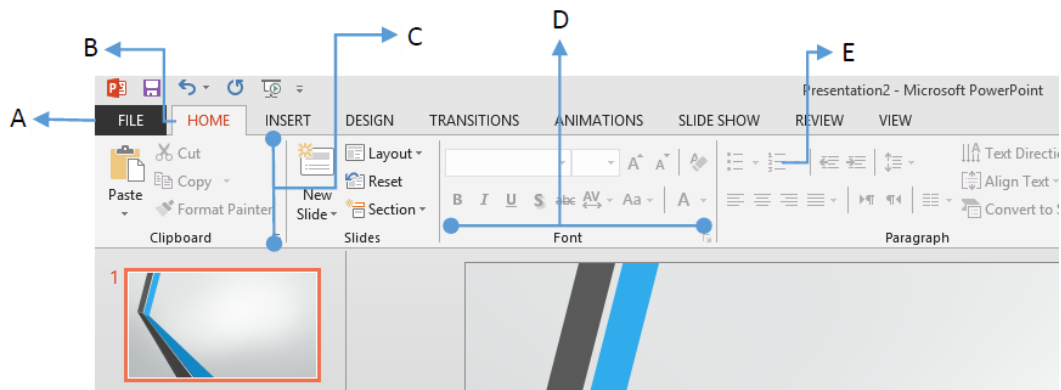
2) Lingkungan Kerja *Microsoft Office PowerPoint 2013*

Setelah anda membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013*, sebuah presentasi baru dan masih kosong akan muncul pada jendela *Microsoft Office PowerPoint 2013*. Dalam *slide* telah ada kontak khusus untuk menambahkan judul dan subjudul.






Gambar 2.2 Area Kerja *Microsoft Office PowerPoint 2013*


3) Menu didalam *Microsoft Office PowerPoint 2013*



Gambar 2.3 Menu didalam *Microsoft Office PowerPoint 2013*

Tabel 2.1. Kotak dialog menu bar dan tool bar

No	Gambar	Keterangan
1		Untuk membuat lembar kerja baru
2		Untuk menyimpan file yang sudah dikerjakan atau sedang dikerjakan
3		Untuk meng-copy atau menyalin suatu objek kedalam clipboard atau dokumen lain
4		Untuk memunculkan suatu objek dari dalam clipboard atau dokumen lain
5		Untuk memotong suatu objek seperti kata, kalimat, gambar dan memasukkannya ke clipboard atau dokumen lain
6		Untuk memasukkan sebuah tabel
7		Untuk memasukkan sebuah gambar
8		Untuk memasukkan art/gambar yang telah tersedia di program tersebut
9		Untuk membuat shape, bentuk-bentuk objek yang bisa di masuki text
10		Untuk membuat diagram
11		Untuk memasukkan sebuah link, jika anda mempunyai sebuah blog bisa anda masukkan linknya
12	Untuk membuat action dengan mouse agar bisa cepat memilih slide yang di maksud	
13		Untuk memasukkan sebuah video
14		Untuk memasukkan sebuah suara/audio
15		Tombol ini biasa juga disebut prata yang artinya melihat sementara hasil dari animasi yang diberikan untuk slide

16		animasi bagi objek yang ada pada slide, terdiri dari animasi dan custom animations
----	---	--

2.4 *iSpring Suite*

iSpring Suite merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memasukkan berbagai konten media seperti audio, foto, dan audiovisual[7]. Aplikasi *iSpring* dapat membuat file presentasi menjadi flash dengan mudah dan membuat video yang dimasukkan dapat berjalan lancar. Pemanfaatan aplikasi *iSpring* dapat memudahkan guru untuk mengajarkan materi yang abstrak menjadi konkret. Pembelajaran menggunakan media ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi dan menjadi pembelajaran lebih menarik[8]. *iSpring* merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash, secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft Power point sehingga penggunaannya tidak memerlukan keahlian yang rumit. Penggunaan aplikasi ini dapat membuat berbagai bentuk quiz, memasukkan audio, video, maupun youtube.

2.5 *HTML 5*

HTML5 adalah versi terbaru dari bahasa markup *HyperText Markup Language* (HTML). *HTML5* digunakan untuk menyusun struktur dan menampilkan isi dari *World Wide Web*. Menurut Lelilita dan Zuhdi (2020) Web menggunakan format HTML telah mengalami pergeseran fungsi dan

berkembang menjadi *hypermedia*. Pendekatan *hypermedia* digunakan agar tampilan web tidak hanya terdiri dari teks, tetapi juga dapat terhubung dengan visual seperti gambar, grafik, audio, dan video. Kelebihannya dari media berbasis HTML, di mana media ini mampu menyajikan informasi, mengolah, dan menyajikan multimedia. Apabila media pembelajaran berbasis HTML dirancang dengan baik dan tepat, maka dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [9].

2.6 Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang penulis anggap mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain :

1. Jefri Azwar Anas dan Meini Sondang Sumbawati (2020) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Mata Kuliah Kecerdasan Buatan di Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya”. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan *M learning* berbasis android pada mata kuliah kecerdasan buatan agar mahasiswa mampu belajar secara mandiri tanpa terbatas ruang dan waktu serta meningkatkan minat belajar mahasiswa [10].
2. Syahbani Farhan, dkk (2020) telah melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Bellmann-Ford Dan Floyd Warshall Dalam Menentukan Jalur Terpendek Menuju Universitas Nasional Berbasis Android”. Penelitian dilakukan untuk menerapkan algoritma Bellmann-Ford dan Floyd-Warshall

untuk mempermudah masyarakat, khususnya mahasiswa atau peserta didik baru dalam mencari jalur terdekat dari stasiun dan halte menuju Universitas Nasional. Implementasi dari penelitian adalah membuat aplikasi dengan menggunakan framework flutter dan bahasa pemrograman dart berbasis android dengan pengguna terbanyak saat ini [11].

3. Sulia Ningsih dan Anita Adesti (2019) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja”. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan mobile learning berbasis android dan menguji kelayakan mobile learning berbasis android pada mata kuliah strategi pembelajaran dengan kriteria valid dan praktis [12].
4. Nurul Inayah Abrar, Jumadi M. Parenreng, Mustari S. Lamada, 2025. Universitas Negeri Makasar dengan judul “Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Spring Suite 11 Sebagai Media Ajar Digital pada Mata Kuliah Inovasi Teknologi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul interaktif Inovasi Teknologi untuk Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di FT UNM memiliki nilai persentase validitas sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Selain itu, E-Modul tersebut juga mendapatkan respon atau tanggapan pengguna yang sangat baik berdasarkan analisis frekuensi mahasiswa yang terdiri dari 7 orang mahasiswa untuk kelompok kecil dan kelompok besar terdiri dari 25 orang mahasiswa dengan nilai persentase 90.21% dengan kategori sangat

praktis. Persentase ketuntasan mahasiswa berdasarkan nilai post-test adalah sebesar 80.62% dengan kategori efektif. [13].