

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam membuat CD pembelajaran interaktif ini terdapat beberapa landasan teori yang menjadi acuan dan landasan dari teori-teori yang ada untuk pembuatan karya ini.

2.1 Pengertian CD Interaktif

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya dimana user dapat menavigasikan program tersebut (Tim Medikomp, 1994). Dari segi fungsi dan tujuannya CD interaktif dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain CD interaktif *company profile*, pembelajaran, tutorial, simulasi, portfolio dan *catalog product*.

Dalam karya ini digunakan CD Interaktif Pembelajaran. Pembelajaran interaktif adalah presentasi yang menggunakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan atau animasi sehingga penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang dapat menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran serta mampu mengolah informasi dan memberikan umpan balik seketika berupa informasi baru kepada pengguna (Tim Medikomp, 1994).

2.2 Kelebihan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, *VCD (Video Compact Disk)*, maupun alat peraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan sangatlah diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika CD Interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut (Riyana, 2008).

Kelebihan pertama yang menyebutkan bahwa penggunaannya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam CD Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD Interaktif bagi pengguna. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik di sini tentu saja jika dibandingkan dengan media seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio) (Riyana, 2008).

Dari beberapa keunggulan CD Interaktif, dapat diketahui bahwa CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan (Suyanto, 2003).

2.3 Definisi Budaya

Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukum, adat istiadat, serta kesanggupan dan kebiasaan lainnya yang dipelajari manusia sebagai anggota masyarakat (*E.B. Taylor, 1871*).

Budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (*Koentjaraningrat, 1979*).

Berdasarkan definisi para ahli tersebut dapat dinyatakan bahwa unsur belajar merupakan hal terpenting dalam tindakan manusia yang berkebudayaan. Hanya sedikit tindakan manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang tak perlu dibiasakan dengan belajar. Dari beberapa penjelasan tersebut tampak jelas benang merah yang menghubungkan antara pendidikan dan kebudayaan. Dimana budaya lahir melalui proses belajar yang merupakan kegiatan inti dalam dunia pendidikan. Selain itu terdapat tiga wujud kebudayaan yaitu (Dewantara, 1967):

1. Wujud pikiran, gagasan, ide-ide, norma-norma, peraturan, dan sebagainya. Wujud pertama dari kebudayaan ini bersifat abstrak, berada dalam pikiran masing-masing anggota masyarakat di tempat kebudayaan itu hidup.
2. Aktifitas kelakuan berpola manusia dalam masyarakat. Sistem sosial terdiri atas aktifitas-aktifitas manusia yang saling berinteraksi, berhubungan serta bergaul satu dengan yang lain setiap saat dan selalu mengikuti pola-pola tertentu berdasarkan adat kelakuan. Sistem sosial ini bersifat nyata atau konkret.
3. Wujud fisik, merupakan seluruh total hasil fisik dari aktifitas perbuatan dan karya manusia dalam masyarakat.

2.4 Budaya Indonesia

Budaya atau Kebudayaan Indonesia adalah keseluruhan budaya yang ada di tanah air yang terdiri dari beragam suku dan bangsa. Kebudayaan Indonesia walau beraneka ragam, namun pada dasarnya terbentuk dan dipengaruhi oleh kebudayaan besar lainnya seperti kebudayaan Tionghoa, kebudayaan India dan kebudayaan Arab. Kebudayaan India terutama masuk dari penyebaran agama Hindu dan Buddha di Nusantara jauh sebelum Indonesia terbentuk. Kebudayaan Tionghoa masuk dan mempengaruhi kebudayaan Indonesia karena interaksi perdagangan yang intensif antara pedagang-pedagang Tionghoa dan Nusantara (Sriwijaya). Kebudayaan Arab masuk bersama penyebaran agama Islam oleh pedagang-pedagang Arab yang singgah di Nusantara dalam perjalanan mereka menuju Tiongkok (www.tmi.co.id).

Budaya yang terdapat di Indonesia antara lain meliputi lagu daerah, rumah adat, tarian adat dan pakaian adat. Rumah adat merupakan bangunan rumah khas daerah di Indonesia. Bangunan rumah ini mencirikan khas bangunan suatu daerah di Indonesia dan melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Hingga saat ini masih banyak daerah-daerah di Indonesia yang masih mempertahankan rumah adat sebagai usaha untuk memelihara nilai-nilai budaya yang kian tergeser. Ada juga pakaian adat yang merupakan pakaian resmi khas daerah. Pakaian adat mewakili masyarakat dan adat suatu daerah dan membedakannya dengan adat daerah lain (Tim Penulis, 2009).

Tarian tradisional adalah tari yang telah melampaui perjalanan perkembangannya cukup lama dan senantiasa berfikir pada pola-pola yang telah

mentradisi. Hal lain berikutnya adalah lagu daerah, yang merupakan lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Fungsi lagu daerah banyak sekali antara lain untuk upacara adat, pengiring tari dan pertunjukkan, media bermain, media komunikasi maupun media penerangan (Tim Penulis, 2009).

2.5 Provinsi

Provinsi adalah tingkat tertinggi dari badan pemerintah regional daerah di Indonesia. Setiap provinsi memiliki pemerintah lokal sendiri, dipimpin oleh seorang gubernur, dan memiliki tubuh legislatif sendiri. Gubernur dan anggota perwakilan lokal dipilih oleh suara terbanyak untuk lima tahun. Dengan Timor Leste memperoleh kemerdekaan, Indonesia saat ini memiliki 33 provinsi, tujuh di antaranya telah diciptakan sejak tahun 1999 (Maluku Utara, Papua Barat, Banten, Kepulauan Bangka-Belitung, Gorontalo, Kepulauan Riau dan Sulawesi Barat) dan lima provinsi telah menerima status khusus. Aceh, untuk penggunaan hukum Syariah sebagai hukum daerah provinsi. Daerah Istimewa Yogyakarta, karena diatur dalam sistem monarki kuno. Papua, untuk pelaksanaan pembangunan berkelanjutan. Papua Barat, untuk pemberian implementasi pembangunan berkelanjutan, Jakarta Daerah khusus Ibukota. Provinsi dibagi lagi menjadi kabupaten dan kota-kota.

Provinsi-provinsi secara resmi dikelompokkan menjadi tujuh unit geografis. Provinsi adalah nama untuk sebuah entitas subnegara. Kata "Provinsi" telah diakui dalam bahasa Inggris sejak sekitar 1330, dan berasal dari kata Prancis Lama,

provinsi (abad ke-13). Kata Prancis itu berasal pula dari bahasa Latin, *provincia*, yang berarti "wilayah di bawah penguasaan Romawi". *Provincia* adalah kata majemuk yang berasal dari *pro*-("atas nama") dan *vincere* ("menguasai") - dengan kata yang lain, sebuah provinsi adalah sebuah wilayah atau fungsi yang dikuasai oleh seorang majistret Romawi atas nama kerajaannya.

Kata *provincia* diberikan maksud administrasi wilayah oleh orang-orang Romawi ketika mereka membagi kekaisaran mereka menjadi *provinciae* tetapi dari banyak segi, provinsi-provinsi ini lebih serupa dengan wilayah kekuasaan modern yang dieksploitasikan tanpa hak-hak yang sama. Secara ironi, hak-hak yang sama telah diberikan sejak semula ke *coloniae* yang merupakan petempatan-petempatan lokal yang lebih kecil, dan yang sering didirikan oleh para mantan prajurit. Dalam bahasa-bahasa modern, sebuah provinsi adalah satu tingkat pemerintah yang sekunder di banyak negara (www.tmi.co.id).

Tabel 2.1 Daftar Provinsi

No.	Nama Provinsi	Ibukota	Lagu Daerah	Tari Adat	Rumah Adat
1.	Aceh	Banda Aceh	Bungong Jeumpa	Tari Saman	Rumoh Aceh
2.	Riau	Pekanbaru	Soleram	Joged Lambak	Selaso Jatuh Kembar
3.	Jawa Barat	Bandung	Cing Cangkeling	Tari Topeng	Kasepuhan Cirebon
4.	DI Yogyakarta	Yogyakarta	Sowe Ora Jamu	Tari Serimpi	Bangsul Kencono
5.	Sulawesi Selatan	Makassar	Angin Mamiri	Tari Kipas	Tongkonan
6.	Gorontalo	Gorontalo	Hulondalolippu	Polo palo	Dolohupa
7.	NTB	Mataram	Orlen-orlen	Batunganga	Istana Sultan Sumbawa
8.	Kalimantan Selatan	Banjarmasin	Ampar-ampar Pisang	Baksa Kembang	Bubungan Tinggi

9.	Bengkulu	Bengkulu	Lalan Belek	Tari Andun	Rumah Rakyat
10.	Jambi	Jambi	Injit-injit Semut	Sekapur Sirih	Rumah Panggung
11.	Bangka Belitung	Pangkal Pinang	-	Puteri Bekhusek	Rumah Limas
12.	Sumatera Barat	Padang	Kampung Nan Jauh Dimato	Tari Piring	Rumah Gadang
13.	Kalimantan Tengah	Palangkaraya	Kalayar	Tambun & Bungai	Rumah Betang
14.	Sulawesi Utara	Manado	Si Patokaan	Tari Maengket	Rumah Pewaris
15.	Sulawesi Tenggara	Kendari	-	Tari Dinggu	Rumah Istana Buton
16.	Sulawesi Barat	Mamuju	-	Tari Kipas	Rumah Tongkonan
17.	Sulawesi Tengah	Palu	-	Tari Dero	Rumah Tambi
18.	Sumatera Utara	Medan	Anju Ahu	Tari Tor Tor	Rumah Bolon
19.	Sumatera Selatan	Palembang	Dek Sangke	Tari Tanggal	Rumah Limas
20.	Kalimantan Barat	Pontianak	Cik Cik Periok	Tari Monong	Istana Kesultanan
21.	Kalimantan Timur	Samarinda	Indung-indung	Tari Gong	Rumah Lamin
22.	Maluku Utara	Ternate	-	Tari Lenso	Rumah Baileo
23.	Jawa Tengah	Semarang	Gambang Suling	Tari Serimpi	Padepokan Jawa Tengah
24.	DKI Jakarta	Jakarta	Kicir-kicir	Tari Ronggeng	Rumah Kebaya
25.	Jawa Timur	Surabaya	Rek Ayo Rek	Tari Remo	Rumah Joglo
26.	Papua Barat	Manokwari	Manokwari	Selamat Datang	Honai
27.	Kepulauan Riau	Tanjung Pinang	-	Tari Tandak	Selaso Jatuh Kembar
28.	Bali	Denpasar	Mejangeran	Tari Kecak	Gapura Candi Bentar
29.	Lampung	Bandar Lampung	Sang Bumi Ruwa Jurai	Tari Jangget	Rumah Rakyat
30.	Maluku	Ambon	Rasa Sayange	Tari Cakalele	Rumah Baileo
31.	Banten	Serang	-	Tari Topeng	Kasepuhan Cirebon
32.	NTT	Kupang	Anak Kambing Saya	Tari Perang	Rumah Musalaki
33.	Papua	Jayapura	Apuse	Selamat Datang	Honai

2.6 Sekolah Dasar

Sekolah dasar merupakan institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar dan mendasari proses pendidikan selanjutnya. Pengertian sekolah dasar dapat dikatakan sebagai kegiatan yang didasari tiga aspek dasar, yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketiga aspek ini merupakan dasar atau landasan pendidikan yang paling utama. Di sekolah dasar, kegiatan pembekalan diberikan selama enam tahun berturut-turut. Pengertian sekolah dasar sebagai basis pendidikan harus benar-benar dapat dipahami. Tentunya dalam hal ini kegiatan pendidikan dan pembelajarannya mengendapkan landasan bagi kegiatan selanjutnya. Tanpa pendidikan dasar, tentunya sulit bagi kita untuk memahami konsep-konsep baru pada tingkatan lebih tinggi (Rusidik, 2007).

1 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

a. Tahap Sensimotorik (0-2 tahun)

Anak mengalami kemajuan dalam operasi-operasi reflex dan belum mampu membedakan apa yang ada di sekitarnya sampai aktifitas sensimotor yang kompleks. Individu mulai menyadari bahwa benda-benda di sekitarnya mempunyai keberadaan, dapat ditemukan kembali dan mulai mampu membuat hubungan sederhana antara benda-benda yang mempunyai perasaan (OT, 2008).

b. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini objek-objek dan peristiwa mulai menerima arti secara simbolis. Anak menyadari bahwa kemampuannya untuk belajar tentang konsep-konsep yang lebih kompleks meningkat bila ia diberi contoh-contoh yang nyata atau familiar (dikenal). Dengan contoh-contoh

tersebut anak memperoleh suatu kriteria yang digunakan untuk mendefinisikan konsep tersebut (OT, 2008).

c. Tahap Operasi Nyata (7-11 tahun)

Anak mulai mengatur data ke dalam hubungan-hubungan logis dan mendapatkan kemudahan dalam memanipulasi data dalam situasi pemecahan masalah. Operasi-operasi demikian dapat terjadi jika objek-objek nyata memang ada atau pengalaman-pengalaman lampau yang actual dapat disusun. Anak mampu membuat keputusan tentang hubungan-hubungan timbal balik dan yang berkebalikan (OT, 2008)

2.7 Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsure yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat dan lain-lain.

1. Kekuatan Warna

Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Molly E. Holzschlag. Seorang pakar tentang warna, dalam tulisannya "Creating Color Scheme" membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut :

Merah : Kesatuan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.

Biru : Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.

Hijau : Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.

Kuning : Optimis, harapan, filosofi, ketidak jujuran, pengecut, pengkhianatan.

Ungu :Spiritual, misteri, keagungan, perubah bentuk, galak, arogan.

Orange : Energi, keseimbangan, kehangatan.

Coklat :Bumi, dapat dipercaya, nyaman.

Abu-abu : Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.

Putih : Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, steril.

Hitam : Kekuatan, seksualitas, kemewahan, misteri, ketakutan, keanggunan.

2.8 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut (Kusrianto, 2010) “Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak”. Font adalah nama sebuah jenis huruf. Font memiliki gaya seperti miring, tebal, miring-tebal. Font juga memiliki dua jenis, yaitu Serif dan Sans Serif.

Serif jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini disebut counterstroke atau Serif Bracketed.

Ciri-ciri utama jenis huruf serif yaitu:

1. Kurva poros yang miring ke kiri.
2. Lengkungan Serif/counterstroke.

3. Ada kontras antara tebal dan tipis garis font.
4. Ada palang/garis horizontal pada font.

Sans Serif adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf sans serif lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Ciri-ciri utama jenis huruf sans serif yaitu:

1. Garis melengkung berbentuk square/persegi.
2. Ada perbedaan kontras yang halus.
3. Bentuk mendekati penekanan ke arah garis vertical.

STIKOM SURABAYA