

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya merupakan sekumpulan penelitian yang telah dilakukan dan merupakan penelitian dengan tujuan yang hampir sama. Adapun penelitian sebelumnya yang memiliki permasalahan yang sama dengan skripsi ini tercantum dalam tabel seperti di bawah ni :

Tabel 2.1 (Referensi Jurnal)

No	Judul (Tahun))	Hasil penelitian	Penulis
1	MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI DI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG (2018)	Berdasarkan hasil pemberian tes pada mahasiswa setelah diberikannya perlakuan (<i>treatment</i>) dengan menggunakan media pembelajaran <i>visual</i> yang berupa media pembelajaran <i>proyektor/infokus</i> diperoleh nilai atau hasil belajar mahasiswa yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,50, sedangkan hasil belajar pemberian tes pada mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran <i>visual</i> diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,60. Dari uraian tersebut, terlihat jelas bahwa mahasiswa setelah menggunakan media <i>Visual(proyektor/infokus)</i> hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 7,90.	Boby Agus Yusmiono

2	ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK MAHASISWA PADA MATA KULIAH PROGRAM LATIHAN PROFESI I (PLP) (2016)	Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah kompetensi pedagogik mahasiswa pada mata kuliah PLP secara keseluruhan berada pada kriteria “baik” dengan rata-rata 3,10 dengan skala 4.	Sarah inayah
3.	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI (2010)	Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar untuk itu sebagai pendidik seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.	Ali Muhson

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ditambah kompetensi pendagogik yang dimiliki oleh Dosen, mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.

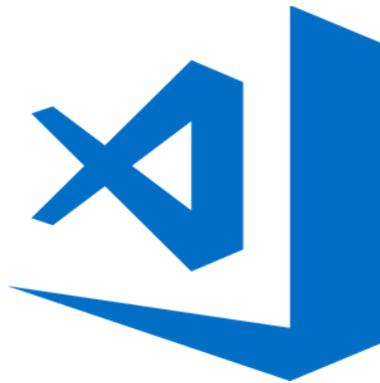
1.2 Kompetensi Pedagogik

Menurut Yasin (2008: 73-75) kompetensi pedagogik adalah kemampuan seorang pendidik dalam mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi; (1) kemampuan dalam memahami peserta didik; (2) kemampuan dalam merancang pembelajaran; (3) kemampuan melaksanakan pembelajaran; (4) kemampuan mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Menurut pengertian tersebut, seorang pengajar haruslah memiliki beberapa skill kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran terkait ilmu mendidik dan mengelola sebuah forum belajar agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai dengan maksimal.

2.3 Media Pembelajaran

Dalam sebuah pembelajaran terkadang dibutuhkan sebuah alat bantu yang digunakan oleh pengajar untuk mempermudah dalam menyampaikan materinya. Pengertian sederhananya, Media pembelajaran merupakan suatu Alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap ilmu yang diajarkan oleh pengajarnya. Model dari alat bantu ini pun beragam, mulai dari benda berupa Fisik hingga Audio Visual. Dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, perkembangan media pembelajaran mengarah ke digital. Hal inipun memiliki beragam kelebihan, diantaranya mudah diakses kapanpun dan dimanapun. Ali, M (2005) Menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan mengurangi kesalahpahaman mahasiswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh Dosen.

2.4 Visual Studio Code



Gambar 2.1 (Logo Visual Studio Code)

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan.

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows.

Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst). Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor.

Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi Visual Studio Code. Pembaruan versi Visual Studio Code ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membedakan VS Code

dengan teks editor-teks editor yang lain. Teks editor VS Code juga bersifat open source, yang mana kode sumbernya dapat kalian lihat dan kalian dapat berkontribusi untuk pengembangannya. Kode sumber dari VS Code ini pun dapat dilihat di link Github. Hal ini juga yang membuat VS Code menjadi favorit para pengembang aplikasi, karena para pengembang aplikasi bisa ikut serta dalam proses pengembangan VS Code ke depannya.

2.5 Xampp



Gambar 2.2 (Logo Xampp)

Menurut Jogiyanto (2005:2) XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual.

XAMPP akan menginstallasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi.

2.6 Adobe Photoshop CC 2019



Gambar 2.3 (Logo Photoshop CC 2019)

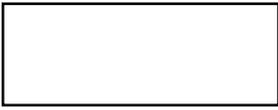
Adobe photoshop merupakan aplikasi besutan Adobe Inc. yang diperuntukkan bagi editor Foto. Aplikasi ini dianggap sebagai market leader dalam kompetisi aplikasi sejenisnya karena sering digunakan oleh para pengembang iklan dan Fotografer professional dalam mengolah hasil karyanya. Adobe photoshop adalah aplikasi pengolah grafis pixel yang sering digunakan untuk menambahkan efek dalam gambar. Selain itu, versi 9 keatas dari aplikasi ini juga mendukung berbagai macam Operating System seperti Windows, Mac OS dan juga Linux.

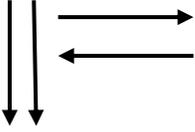
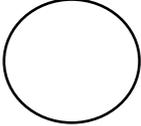
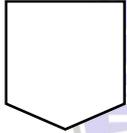
Adobe Photoshop merupakan software yang paling sering digunakan untuk mengedit/memanipulasi image/foto. Alasan mengapa software ini banyak digunakan oleh orang karena software ini menyediakan fasilitas yang sangat lengkap, yaitu mencakup tools-tools yang digunakan untuk mengedit image, fasilitas filter yang digunakan untuk memberikan berbagai efek pada image, fasilitas untuk memanipulasi warna, dan lain-lain (Setiawan, 2008). Adobe Photoshop sebagai perangkat lunak pengolahan gambar dan pembuatan efek yang memiliki hasil dan kualitas terbaik dan telah banyak memberikan kemudahan dalam penyempurnaan sebuah gambar atau foto.

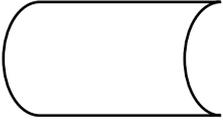
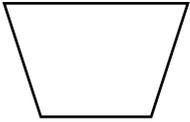
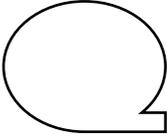
2.7 Flowchart

Flochart Merupakan sekumpulan symbol dengan berbagai bentuk. Yang biasanya digunakan untuk menggambarkan secara sederhana alur sebuah program. *Flowchart* atau diagram alur memiliki simbol-simbol yang biasa digunakan memaparkan rangkaian kerja sistem yang harus dilakukan. Beberapa simbol tersebut di jelaskan di bawah ini: Sutabri, (2004).

Tabel 2.2 (Symbol Flowchart)

Symbol Flowchart	Fungsi Dari Simbol
	<ul style="list-style-type: none">• <i>TERMINAL</i> Digunakan untuk START dan END suatu proses
	<ul style="list-style-type: none">• <i>PREPARATION</i> Nilai Awal Dari Suatu Variable Yang Akan Di Proses
	<ul style="list-style-type: none">• <i>DESISION</i> Di pergunakan untuk pengujian yang sedang di peroses
	<ul style="list-style-type: none">• <i>PROSES</i> Di Pergunakan Untuk Peroses Yang Sedang Dieksekusi
	<ul style="list-style-type: none">• <i>INPUT/OUTPUT</i> Di Pergunakan Untuk Peroses Input Ataupun Output

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>SUBROUTINE</i> Di Pergunakan Untuk Proses Pemanggilan Subprogram Dari Suatu Main Program
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>FLOWLINE</i> Di Pergunakan Untuk Mendefinisikan Arus Proses Dari Suatu Kegiatan
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>CONNECTOR</i> Di Pergunakan Untuk Menghubungkan Suatu Proses Dengan Proses Lain Dalam Suatu Halaman
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>PAGE CONNECTOR</i> Di Pergunakan Untuk Penghubung Suatu Proses Untuk Berpindah Halaman
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>MANUAL OPERATION</i> Di Pergunakan Untuk Menggambarkan Suatu Kegiatan
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>PRINTER</i> Di Pergunakan Untuk Proses Yang Bersifat Manusiawi
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>CONSOLE</i> Di Pergunakan Untuk Menggambarkan Suatu Kegiatan Yang Menampilkan Data

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>DISK</i> Di Pergunakan Untuk Menggambarkan Suatu Kegiatan Membaca
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>MANUAL INPUT</i> Di Pergunakan Untuk Menggambarkan Suatu Proses Input Data Melalui Keyboard
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>TAPE</i> Di Pergunakan Untuk Menggambarkan Suatu Kegiatan Membaca Atau Menulis Data Menggunakan Magnetic Tape

