

APLIKASI FLASH PLAYER BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGUNAKAN ADOBE READER

NadraAmalia

Staff Pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Email: nadraamalia@umsu.ac.id

ABSTRAK

Multimedia Interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang menyediakan animasi dengan audio dan visual yang menarik sehingga menambah daya tarik para mahasiswa untuk belajar sastra. Teknologi ini diharapkan menjadi sebuah solusi untuk mengenalkan kepada dunia pendidikan khususnya dalam kebahasaan dan kesusastraan Indonesia. Bahwasanya Multimedia Interaktif yang akan di rancang memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan menulis dan keterampilan menyimak pemakai dalam pembelajaran sastra. Si pemakai secara interaktif akan mudah menyerap informasi/materi yang tersaji di menu Multimedia Interaktif. Selain itu, menu yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan sendiri oleh si pemakai Multimedia Interaktif yang dibuat dengan *software Flash Player* menggunakan *Adobe Reader*.

Kata kunci : *flash player, multimedia, interaktif, adobe reader.*

1. INTRODUCTION

Pelaksanaan pelajaran Pendidikan Seni Visual (PSV) di peringkat sekolah atau perguruan tinggi memberi sumbangan yang penting dalam meningkatkan kualiti generasi muda di abad ke-21 yang mewujudkan daya kreativiti dan berkeupayaan tinggi dalam menghasilkan inovasi. Oleh karena itu, perancangan perlu dilakukan untuk menangani keperluan ini supaya kualitas pemikiran kritis dan kreatif dapat dikuasai di kalangan mahasiswa. Penekanan yang lebih serius dan terancang melalui pelajaran pendidikan supaya dapat membantu melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas berkarakter. (Kamaruddin Yusof, 2004)

Demi memajukan sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan perkembangan teknologi informasi terjadi pada berbagai bidang. Baik itu dari sisi perangkat lunak maupun perangkat keras komputer khususnya multimedia. Salah satu perangkat lunak yang dikembangkan dan mendukung aplikasi multimedia berbantuan *flash player*. Perangkat lunak tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah menu-menu sastra fiksi mengenai materi novel dan audio novel bercerita. (Noviyanto, Fiftin, Tedy Setiyadi, 2014). Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. (Alfabeta, 2012)

Menurut Arief (2008), multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Gilakjani, 2012). Adapun interaktif maksudnya adalah melibatkan respon pemakai secara aktif. Setiyono (2008) menjelaskan multimedia interaktif sebagai saran dalam pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna interaktif dalam hal ini memiliki pengertian bahwa terjadi komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen yang dimaksud adalah manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) dan komputer (*software*, aplikasi atau produk dalam format *file*).

Terdapat peningkatan kesadaran di kalangan pendidik, peneliti, dan administrator bahwa pengenalan multimedia ke dalam lembaga-lembaga pendidikan adalah panggilan untuk perubahan dalam pola belajar mengajar. Pada contoh, 73% dari para ahli yang disurvei untuk Delphi Study yang dilakukan oleh Kementerian Federal Jerman untuk pendidikan dan penelitian, memercayai bahwa multimedia akan menyebabkan perubahan besar dalam budaya belajar dan mengajar. Maka dari itu, tujuan digunakannya multimedia interaktif adalah untuk menemukan cara terbaik untuk mahasiswa dalam belajar efektif dan efisien untuk dosen dalam mengajar serta mendukung pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi serta Sosial Budaya (IPTEK-SOSBUD) dalam lingkungan UMSU unggul, cerdas dan terpercaya di masa depan.

2. METODE PENELITIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti “banyak”, “bermacam-macam” dan “medium” yang berarti “sesuatu” atau “sarana” yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa pesan atau informasi. Seperti teks, gambar, suara dan video. Jadi, secara bahasa multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara atau video. (Darmawan et al., 2017)

Konsep “literasi informasi” diperkenalkan pertama kali oleh Paul Zurkowski, Presiden *information industry association* dalam proposalnya yang ditujukan pada *National Commission on Libraries and Information Science* (NCIS) di Amerika Serikat pada 1974. Zurkowski berpendapat bahwa untuk menghadapi keberlimpahan informasi masyarakat harus menjadi pribadi yang melek informasi. (Mufiedah Nur, 2002)

Visual atau gambar di sini bisa berupa gambar yang sebenarnya seperti foto benda aslinya dan film/video. Visual juga bisa berupa animasi, grafik, *chart* dan ilustrasi lainnya. Sedangkan audio adalah suara. Suara di sini bisa berupa suara orang, suara binatang, suara-suara alam lainnya. Suara di sini juga bisa berupa suara musik, lagu dan suara-suara lain dalam bentuk *sound effect*. Fungsinya untuk memperjelas maupun mempertegas uraian materi, sehingga uraian materi pembelajaran menjadi lebih muda dipahami, lebih mudah diingat dan lebih menarik bagi peserta didik. Sedangkan teks adalah berupa tulisan yang fungsinya lebih memperjelas dan mempertegas uraian materi yang disajikan lewat visual dan suara. Fungsinya untuk membantu daya ingat peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran baik yang sedang maupun yang telah mereka pelajari. (waldopo, 2011)

Program multimedia interaktif adalah sebuah program multimedia yang didisain sedemikian rupa sehingga bisa berinteraksi dengan penggunaannya (peserta didik). Interaksi di sini terutama dalam hal memberikan respon, *feedback*, atau umpan baik terhadap tugas-tugas yang dikerjakan oleh penggunaannya. (waldopo, 2011)

Suatu media yang akan dirancang harus memenuhi beberapa kriteria. Thom (dalam Novaliendry, 2013) mengajukan enam kriteria multimedia interaktif, yaitu:

1. Kriteria penilaian pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah CD interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan kemampuan yang kompleks tentang media.
2. Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. Dalam arti adanya kandungan pengetahuan yang jelas.
3. Kriteria ketiga adalah presentasi informasi yang digunakan untuk menilai isi dan program CD interaktif itu sendiri.
4. Kriteria keempat adalah integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
5. Kriteria kelima adalah artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
6. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

Menurut Munir (dalam Novaliendry, 2013) multimedia mempunyai kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain. Di antara kelebihan itu adalah :

1. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
2. Multimedia memberikan kepada pembelajar dalam menentukan topik proses belajar.
3. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN PENGEMASAN INOVASI MULTIMEDIA INTERAKTIF

Sebuah produk pendidikan merupakan sebuah karya teknis sekaligus karya seni. Oleh karena itu, inovasi multimedia interaktif ini juga perlu ditambahkan unsur seninya agar dapat dinikmati. Dalam inovasi multimedia interaktif ini, peneliti berusaha menciptakan produk yang menarik bagi pengguna dengan penataan tampilan yang menggunakan tema *puzzle* dan latar batu bata dengan berbagai warna. Jenis huruf yang digunakan juga sangat bervariasi disesuaikan dengan isi menu-menu dalam media. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan musik instrumental dan narasi suara.

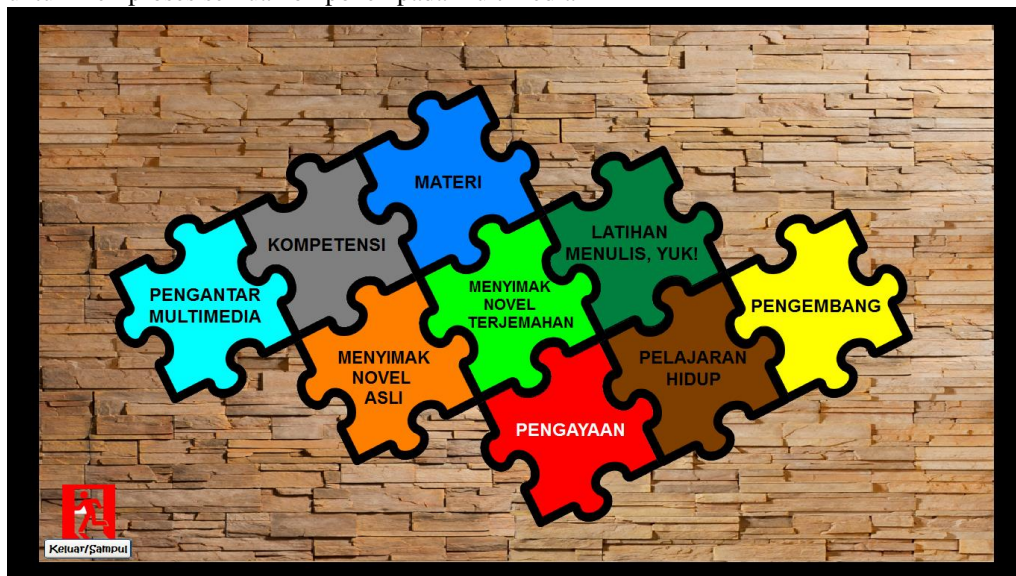
Adapun sistematika penyajian menu-menu dalam multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu (1) Pengantar Multimedia, (2) Kompetensi, (3) Materi, (4) Menyimak Novel Asli, (5) Menyimak Novel Terjemahan, (6) Latihan Menulis, Yuk! (7) Pengayaan, (8) Pelajaran Hidup, dan (9) Pengembang. Pada menu materi, terdapat enam submenu yaitu (1) Apa Itu Novel Remaja?, (2) Unsur Intrinsik Novel Remaja, (3) Katalog Novel Remaja, (4) Info Kebahasaan, (5) Cara Menulis Remaja, (6) Cara Menulis Catatan Harian. Pada menu menyimak rekaman novel asli dan menyimak novel terjemahan, masing-

masing terdapat lima submenu yaitu (1) Tanya Jawab Seputar Novel, (2) Sinopsis Novel, (3) Saatnya Menyimak, (4) Latihan Menganalisis, (5) Latihan Mengevaluasi. Pada menu pengayaan terdapat empat submenu yaitu (1) Latihan Alur, (2) Latihan Karakter, (3) Latihan Latar, (4) Latihan Tema.

Dalam proses pengemasan multimedia interaktif ini, peneliti sebagai perancang dan mpengembang perlu mencoba alternative dan meminta masukan lewat uji ahli, dan praktisi. Seluruh masukan dari tim ahli dan para calon pengguna produk didiskusikan dan dijadikan acuan untuk acuan untuk melakukan revisi draf produk secara berulang.

PENENTUAN MEDIA SPESIFIKASI *FLASH PLAYER* DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE READER

Media yang digunakan dalam inovasi ini adalah aplikasi-aplikasi komputer yang dapat menunjang hasil produk yang diharapkan. Proses pembuatan inovasi multimedia interaktif ini melibatkan penggunaan aplikasi-aplikasi, antara lain lain (1) *Microsoft Word 2007* digunakan untuk membuat semua materi yang berbentuk pdf, *flip book*, dan tulisan mengenai informasi pada setiap menu, (2) *Audacity 2.0.3* digunakan untuk mengedit semua audio di dalam multimedia, (3) *Wondershare QuizCreator 4.1.0* digunakan untuk membuat semua tes yang digunakan untuk menguji kemampuan mahasiswa, (4) *Ncesoft Flip Book Maker 2.5.3* digunakan untuk mengemas materi berupa animasi buku, (5) *Aleo Flash Intro Banner Maker 4.0* digunakan untuk membuat animasi sampul dan animasi *banner* pada setiap halaman, (6) *Adobe Reader 11* digunakan untuk membuka file pdf di dalam multimedia, (7) *FormatFactory 3.1.0* digunakan untuk mengubah jenis file dalam multimedia sesuai kebutuhan, (8) *PhotoScape v3.6.3* digunakan untuk mengedit gambar dan mendesain informasi di setiap menu, (9) *FastStone Capture 4.8* digunakan untuk melakukan pemotongan gambar sesuai kebutuhan, (10) *CorelDRAW X4* digunakan untuk mendesain sampul pada buku petunjuk, dan (11) *AutoPlay Media Studio 8* digunakan sebagai tempat untuk memproses semua komponen pada multimedia



URGENSI PENELITIAN DAN SPESIFIKASI PRODUK

Penelitian ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar menulis dan menyimak novel bercerita pada mahasiswa. Secara interaktif, mahasiswa mengoperasikannya sendiri dipandu oleh dosen dalam mengajar. Selain itu, inovasi multimedia interaktif ini akan menjadikan mahasiswa lebih kreatif dan mandiri serta mengetahui sejauh mana daya simaknya dalam menu simakan yang ada dalam multimedia interaktif. Sehingga, pembelajaran sastra yang tadinya bersifat konvensional bersama dosen dan menggunakan buku ajar atau novel yang ditentukan sangat monoton dan membosankan. Ditambah suasana kelas yang tidak mendukung situasi dan kondisi dalam pembelajaran seni sastra. Maka, melalui Multimedia Interaktif pembelajaran sastra tidak lagi bersifat monoton, karena akan sangat lebih berwarna dengan disediakan menu-menu materi fiksi yakni novel, menulis novel serta mendengarkan novel bercerita. Selain di kelas, mahasiswa tentunya dapat melanjutkan pembelajaran sastra menggunakan produk ini di rumah atau di manapun, karena produk ini dapat di instal di masing-masing komputer mahasiswa.

Adapun spesifikasi dari produk Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut:

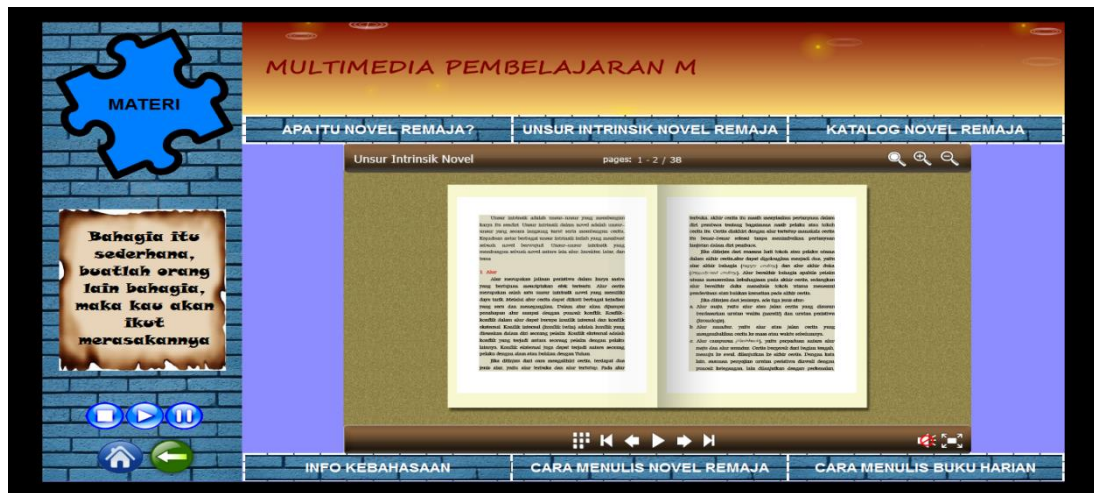
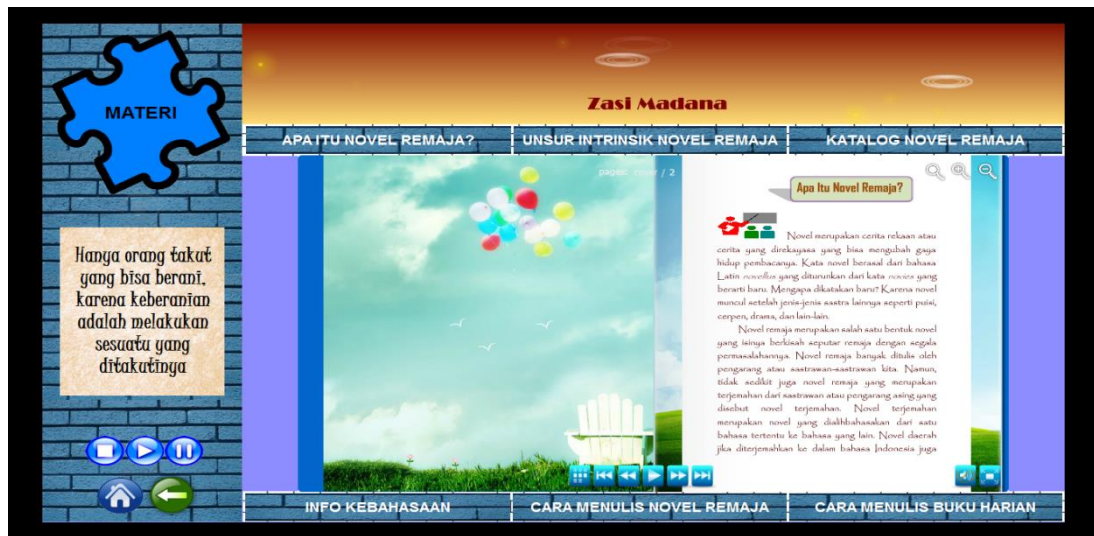
1. *Software* multimedia interaktif ini dikemas dalam bentuk kepingan CD (*compact disc*).
2. *Software* multimedia interaktif ini dioperasikan dengan menggunakan spesifikasi komputer. Spesifikasi minimum perangkat komputer yang diperlukan agar *software* ini dapat beroperasi dengan baik adalah: (1) Processor Intel Pentium IV, (2) RAM (*Random Acces Memory*) 1 GB, (3) VGA (*Video Graphics Adapter*) minimal 128 MB, (4) CD-ROM (*Compact Disc Read Only Memory*) 52X, (5) Resolusi monitor minimal 1280 x 768, (6) *Soundcard* dan *videocard* resolusi grafis minimal 1072 x 648 pixel dengan warna 32 bit, (7) *Keyboard/Mouse/Touch Pad*, (8) *Speaker* audio atau *headset*, (9) Terinstal *Adobe Acrobat Reader*, (10) Terinstal *Flash Player*, (11) Terinstal *internet explorer* atau yang sejenis.
3. Proses pembuatan multimedia interaktif ini melibatkan penggunaan aplikasi-aplikasi komputer antara lain: (1) *Microsoft Word 2007*, (2) *Audacity 2.0.3*, (3) *Wondershare QuizCreator 4.1.0*, (4) *Ncesoft Flip Book Maker 2.5.3*, (5) *Aleo Flash Intro Banner Maker 4.0*, (6) *Adobe Reader 11*, (7) *FormatFactory 3.1.0*, (8) *PhotoScape v3.6.3*, (9) *FastStone Capture 4.8*, (10) *CorelDRAW X4*, dan (11) *AutoPlay Media Studio 8*.
4. Sistematika penyajian menu-menu multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu (1) Pengantar Multimedia, (2) Kompetensi, (3) Materi, (4) Menyimak Novel Asli, (5) Menyimak Novel Terjemahan, (6) Latihan Menulis, Yuk!, (7) Pengayaan, (8) Pelajaran Hidup, dan (9) Pengembang. Pada menu materi, terdapat enam submenu yaitu (1) Apa Itu Novel Remaja?, (2) Unsur Intrinsik Novel Remaja, (3) Katalog Novel Remaja, (4) Info Kebahasaan, (5) Cara Menulis Novel Remaja, dan (6) Cara Menulis Catatan Harian. Pada menu menyimak rekaman novel asli dan menyimak novel terjemahan, masing-masing terdapat lima submenu yaitu (1) Tanya Jawab Seputar Novel, (2) Sinopsis Novel, (3) Saatnya Menyimak, (4) Latihan Menganalisis, dan (5) Latihan Mengevaluasi. Pada menu pengayaan, terdapat empat submenu yaitu (1) Latihan Alur, (2) Latihan Karakter, (3) Latihan Latar, (4) Latihan Tema.
5. Ragam bahasa yang digunakan adalah ragam bahasa konsultatif yang di-sesuaikan dengan tingkat pemahaman dan perkembangan mahasiswa. Di samping itu juga menggunakan bentuk-bentuk kalimat efektif dan motivatif.
6. Tampilan multimedia interaktif ini menggunakan tema *puzzle* dan latar batu bata dengan berbagai warna. Jenis huruf yang digunakan juga sangat bervariasi, disesuaikan dengan isi menu-menu dalam. Selain itu, ini juga dilengkapi dengan musik instrumental dan narasi suara.
7. multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk pembelajaran baik mandiri maupun klasikal sesuai dengan ketersediaan jumlah komputer di perguruan tinggi, sedangkan penggunaan LCD (*Liquid Crystal Display*) diperlukan untuk pembelajaran klasikal.

KOMPONEN MENU MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Sebagai Bahan Pembelajaran Keterampilan Menyimak



- b. Sebagai Bahan Pembelajaran Materi Sastra Fiksi Novel



c. Sebagai Bahan Pembelajaran Keterampilan Menulis Fiksi Novel dan Menulis Buku Harian





d. . Sebagai Media Pengukur Daya Simak Pemakai



4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang disebutkan pada bagian sebelumnya, tulisan ini menyimpulkan : 1) Inovasi Multimedia Interaktif di rancang untuk semata-mata proses pembelajaran sastra. Melalui konten materi ini diharapkan dapat membantu dan memberi kemudahan bagi pengajar/ dosen khususnya di perguruan tinggi dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam belajar sastra serta menghindarkan dari suasana kelas yang menjenuhkan menjadi lebih ceria, berwarna dan menyenangkan. 2) inovasi multimedia interaktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan situasi dan kondisi dimanapun dan kapan pun walau di rumah masing-masing, karena teknologinya dapat di instal di masing-masing perangkat laptop mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat melanjutkan pembelajaran di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfabeta, P. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan Penulis Tahun Penerbit ISBN: Munir*.
<https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadi, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Englishsimple Sentences Pada Mata Kuliah Basic. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 630–644.
- Kamaruddin Yusof. (2004). Kesan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Kreativiti Pelajar. *International Malaysian Educational Technology Convention*, 15–22.
<http://www.fp.utm.my/ePusatSumber/listseminar/20.KonventionTP2007-20/pdf/volume1/03-kamarudin.pdf>
- Mufiedah Nur. (2002). Penerapan Literasi Informasi dalam Kurikulum Pendidikan. *Jejaring Perpustakaan Dalam Meningkatkan Kompetensi Pustakawan*.
<http://digilib.unmuhjember.ac.id/files/disk1/92/umj-1x-mufiedahnu-4598-1-prosidin-a.pdf>
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN Rao). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118.
<https://doi.org/10.1093/petrology/44.8.1433>
- Noviyanto, Fiftin, Tedy Setiyadi, I. W. (2014). JURNAL INFORMATIKA Vol. 8, No. 1, Januari 2014. *Jurnal Informatika*, 8(1), 858–869. <https://doi.org/10.26555/JIFO.V8I1.A2084>
- waldopo, W. (2011). Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(2), 244–253.
<http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/21/19>