
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PARIWISATA LOKAL BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR YOGYAKARTA

Lovandri Dwanda Putra

PGSD, FKIP Universitas Ahmad Dahlan
Lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id
Jl. Ki ageng Pemanahan No. 19 Yogyakarta

Informasi artikel

Sejarah artikel :
Submit : 09/10/2018
Revisi : 15/11/2018
Diterima : 24/11/2018

Kata kunci:

Multimedia,
Interaktif,
Pariwisata,
Siswa SD,
kota Yogyakarta

ABSTRAK

Dalam pendidikan, Pengenalan wisata sejak dini sangat penting untuk pengembangan pengetahuan anak-anak dalam mengenal tempat-tempat wisata lokal. Harapannya dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar memiliki wawasan yang mantap tentang potensi daerahnya, khususnya potensi wisata.

Dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran untuk mengenal pariwisata lokal kota Yogyakarta bagi siswa SD. Sehingga dapat memberi informasi untuk tempat-tempat yang ada di kota Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, multimedia interaktif mengenal pariwisata lokal kota Yogyakarta ini melalui beberapa tahapan, diantaranya analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain aplikasi, pengembangan aplikasi, dan pengujian aplikasi. Serta meminta pendapat terhadap masyarakat tentang aplikasi ini.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan para ahli pada evaluasi yang telah dilakukan dari keempat aspek yang dinilai, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pengenalan pariwisata lokal daerah Yogyakarta yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat baik sehingga multimedia yang dikembangkan ini layak untuk digunakan sebagai multimedia pembelajaran dan sumber belajar.

ABSTRACT

In education, the introduction of early tourism is very important for the development of children's knowledge in getting to know local tourist attractions. The hope is to be able to provide knowledge, skills and behavior to students in order to have a solid insight into the potential of the region, especially tourism potential.

Interactive multimedia technology is used to develop multimedia learning in getting to know the local tourism of Yogyakarta city for elementary students. So that it can provide information for places in the city of Yogyakarta. This research uses research and development methods. Development of interactive multimedia about the introduction of local tourism in the city of Yogyakarta through several stages, namely: needs analysis, data collection, application design, application development, and application testing, as well as asking for opinions about the community about this application.

Based on the results of the assessment carried out by experts, it can be concluded that the multimedia learning introduction of Yogyakarta local tourism developed in this study belongs to the excellent category. These conclusions bring the consequences that the multimedia developed is feasible to be used as a learning multimedia and learning resource.

Key word:

Multimedia
Interaktive
Tourism
Elementary school students
The city of Yogyakarta

Pendahuluan

Pariwisata merupakan sektor utama bagi Yogyakarta. Banyaknya objek, dan daya tarik wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta telah menyerap kunjungan wisatawan, baik wisatawan mancanegara

maupun wisatawan nusantara. Bentuk wisata di DIY meliputi wisata MICE (Meeting, Incentive, Convention and Exhibition), wisata budaya, wisata alam, wisata minat khusus, dan berbagai fasilitas wisata lainnya.

Dalam pendidikan, Pengenalan wisata sejak dini sangat penting untuk pengembangan pengetahuan anak-anak dalam mengenal tempat-tempat wisata lokal. Harapannya dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar memiliki wawasan yang mantap tentang potensi daerahnya. Tujuan jangka panjang dari konsep ini adalah agar generasi penerus di daerah memiliki kemampuan untuk mengenal dan mengelola potensi daerah secara mandiri, kreatif dan produktif (Eny Winaryati, (2009).

Sesuai dengan SK Mendikbud No.0412/21/1987 (Depdikbud, 1988) tentang penerapan muatan lokal kurikulum sekolah dasar, muatan lokal di artikan sebagai program pendidikan yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya serta kebutuhan pembangunan daerah yang perlu di ajarkan kepada siswa.

Muatan Lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Substansi mata pelajaran muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan, tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan. Muatan lokal merupakan bagian dari struktur dan muatan kurikulum yang terdapat pada Standar Isi di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Dalam kehidupan sehari-hari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses belajar lebih menarik.

Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi memberi kemudahan seseorang dalam mengemas dan menyajikan informasi, demikian pula dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Hamalik, 1986:24). Menurut Malik & Agarwal (2012: 470), multimedia used in right direction has also succeeded in psychomotor development and strengthening of visual processing of the intended users. Artinya multimedia yang digunakan pada arah yang benar juga menyukkseskan perkembangan psikomotorik dan memperkuat proses visual para pemakai. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Herman Dwi Surjono (1995: 2) bahwa komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Multimedia interaktif berbasis Flash sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar dalam mengenal pariwisata lokal Yogyakarta dan Mengetahui kelayakan dari Multimedia interaktif berbasis Flash untuk siswa sekolah dasar dalam mengenalkan pariwisata Yogyakarta di tinjau dari ahli media dan ahli materi.

Secara umum, karakteristik multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini adalah: 1. Pembelajaran dari program ini berisi materi pengenalan wisata lokal di Yogyakarta untuk siswa sekolah dasar 2. Multimedia pembelajaran pengenalan wisata lokal di Yogyakarta ini bersifat interaktif sehingga anak dapat terlibat secara aktif. 3. Multimedia ini memiliki beberapa aspek yang membuat belajar menjadi menyenangkan dan mudah yaitu: petunjuk penggunaan program dijelaskan melalui suara narasi, hal ini dilakukan karena pengembang beranggapan bahwa siswa sekolah dasar belum mengerti atau belum mampu membaca petunjuk penggunaan program multimedia apabila disajikan dengan teks, sedangkan multimedia ini menyenangkan karena tersedia game-game interaktif yang berhubungan dengan pengenalan wisata lokal di Yogyakarta. 4. Multimedia pembelajaran ini dioperasikan dengan

bantuan komputer. Pada penggunaan awal multimedia, diperlukan guru pendamping untuk membimbing anak dalam memainkan program ini. Program sudah dapat dioperasikan secara otomatis tanpa harus memiliki software program aplikasi khusus karena program sudah diformat dalam bentuk exe file. Untuk pembelajaran secara klasikal diperlukan perangkat tambahan yaitu liquid crystal display (LCD) sebagai proyektor dan layarnya. 5. Pengoperasian multimedia pembelajaran pengenalan wisata lokal di Yogyakarta ini membutuhkan komputer yang memiliki spesifikasi perangkat keras (hardware) dan system operasi dengan spesifikasi minimal sebagai berikut : a) OS Microsoft Windows 98, XP, Vista, 7, 8, 8.1 atau Linux, b) Processor 1,6 Ghz, 256 MB of RAM Memory, c) VGA Card 32 MB, Sound Card & CD-Room 32 x, d) Resolusi monitor 800 x 600 pixel.

Multimedia Menurut Newby, et al, (2000: 101), “the term multimedia conveys the notion of a system in which various media (e.g. text, graphics, video, and audio) are integrated into a single delivery system under computer control”. Multimedia lebih mengacu pada perpaduan beberapa unsur (seperti unsur teks, grafik, video, dan suara) yang terintegrasi ke dalam sistem pengiriman tunggal di bawah kendali komputer. Pengertian multimedia interaktif juga dijelaskan oleh Phillips (1997: 8) yaitu: The presence of text, picture, sound, animation, a video, some or all of which are organized into a coherent program. The “interactive” component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer. Dalam penjelasan multimedia interaktif menurut Phillip tersebut menekankan bahwa multimedia sebagai tampilan teks, gambar, suara, animasi, dan video yang sebagian atau keseluruhannya tersusun rapi dalam program yang jelas. Interaktif mengacu pada proses yang melibatkan pengguna untuk mengendalikan lingkungan, biasanya melalui komputer.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 137 – 138) ada beberapa keuntungan dalam mendayagunakan komputer dalam pembelajaran, yaitu: 1) membangkitkan motivasi kepada peserta didik dalam belajar, 2) warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme, 3) menghasilkan penguatan yang tinggi, 4) kemampuan memori memungkinkan penampilan peserta didik yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari, 5) berguna sekali untuk peserta didik yang lamban, 6) kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, 7) rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para peserta didik. Mayer (2009: 3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar. Kata di sini adalah materi yang disajikan dalam bentuk verbal form (bentuk verbal), seperti teks dan narasi, sedangkan gambar adalah materi yang disajikan dalam bentuk pictorial form (bentuk gambar). Gambar bisa berupa grafik statis (seperti foto, grafik, ilustrasi, dll.) dan grafik dinamis (seperti animasi dan video).

Beberapa teori belajar dalam pengembangan multimedia, teori kognitif, teori behavioristik dan teori konstruktivistik adalah teori yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran pengenalan wisata lokal di Yogyakarta.

a. Teori belajar behavioristik

Teori ini memandang bahwa belajar sebagai perubahan yang terjadi pada tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respon (Asri Budiningsih, 2012: 20). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami pembelajar dalam hal kemampuan untuk bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Teori ini juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa,

suka mengulang dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan bila penguatan ditambahkan maka respon

atau pemahaman akan semakin kuat terhadap materi pelajaran. b. Teori konstruktivistik menekankan bahwa belajar yang baik berasal dari prakarsa siswa. Dalam belajar siswa harus mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman yang bermakna. Alessi & Trollip (2001: 32) menjelaskan, prinsip-prinsip yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan teori konstruktivistik adalah: (a) menekankan pembelajaran daripada pengajaran, (b) menekankan siswa untuk berpikir dan bertindak daripada guru, (c) menekankan pembelajaran aktif (*active learning*), (d) menggunakan pendekatan penemuan atau panduan penemuan, (e) mendorong siswa membangun informasi dan proyek, (f) menggunakan aktivitas *cooperative* atau *collaborative learning*, (g) menggunakan aktivitas pembelajaran bermakna, (h) melibatkan siswa untuk memilih dan mengosiasikan tujuan, strategi, dan cara evaluasi pembelajaran, (i) mendorong otonomi pribadi sebagai bagian dari siswa, (j) mendukung refleksi belajar siswa (k) mendorong siswa untuk menerima dan merefleksikan pada kompleksitas dunia nyata, dan (l) menggunakan penilaian dan aktivitas secara pribadi yang relevan bagi siswa. Pandangan konstruktivistik telah mempengaruhi perkembangan multimedia interaktif. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran, teori konstruktivistik menganjurkan metode *hypermedia*, simulasi, dan lain-lain yang lebih bermanfaat bagi siswa. Dengan metode tersebut siswa bebas mencari informasi, menerapkan gaya belajar mereka sendiri, dan menggunakan perangkat lunak sebagai sumber belajar selain guru.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan, yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Borg & Gall, 1989: 785). Dalam penelitian ini dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan pariwisata lokal berbasis *macromedia flash* untuk siswa sekolah dasar Yogyakarta. Model pengembangan dalam penelitian ini sesuai dengan yang

dikemukakan oleh William W. Lee & Diana L. Owens (2004 : 3) yang terdiri atas empat tahapan: (1) analisis kebutuhan, (2) desain pembelajaran, (3) produksi/pengembangan media, (4) evaluasi.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan baik dari aspek instruksional, aspek isi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Instrumen dikembangkan berdasarkan pokok penilaian kualitas program multimedia pembelajaran sebagaimana telah dijelaskan dalam kajian teori. Instrumen yang digunakan yaitu: angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap pengembangan multimedia ini kegiatan yang dilakukan adalah:

Membuat *flowcharts* view multimedia pembelajaran mengenal pariwisata lokal Yogyakarta sebagai bagan alur pengembangan hasil *flowcharts*. b Membuat *storyboards* multimedia pembelajaran mengenal pariwisata lokal Yogyakarta untuk menggambarkan bentuk tampilan setiap frame dalam multimedia yang dikembangkan. *Storyboard* adalah kolom teks, audio dan visualisasi dengan keterangan mengenai content dan visualisasi yang digunakan untuk produksi multimedia. c. Multimedia pembelajaran pengenalan pariwisata lokal Yogyakarta telah selesai dikembangkan, secara keseluruhan berisi: 1. Menu Utama : Tersedia pilihan-pilihan tombol yaitu Petunjuk, Kompetensi, Materi, Latihan, Game dan profil pengembang, 2. Materi Terdiri dari materi pengenalan wisata daerah Yogyakarta yang dibagi menjadi tiga bagian wisata, yaitu wisata alam, wisata buatan dan wisata sejarah atau budaya, 3. Latihan Latihan yang di berikan dalam program ini adalah mencocokkan wisata dengan gambar tempat wisata yang relevan, latihan ini akan menghasilkan nilai skor dari pilihan jawaban, Model latihan ini yaitu *drag and drop*. 4. Games Terdiri dari permainan *puzzle* gambar wisata, siswa mencocokkan gambar objek wisata yang sudah diacak menjadi enam bagian. Model Games ini yaitu *drag and drop*.

Adapun Deskripsi Data Hasil Validasi para ahli sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Validasi materi difokuskan untuk memvalidasi aspek pembelajaran dan aspek isi. Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UAD yang mengampu mata kuliah pengembangan kurikulum muatan lokal. Validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2017 pada pukul 10.20 di ruang dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UAD. Hasil penilaian ahli materi terhadap kualitas produk ditinjau dari dua aspek yaitu aspek materi dan

pembelajaran dapat diketahui bahwa rerata skor penilaian ahli materi adalah 4,45 dengan kategori "sangat baik". Berikut rincian data yang diperoleh dari 19 butir indikator pada aspek materi dan aspek pembelajaran. Pada aspek materi terdapat 7 aspek penilaian, 4 aspek mendapatkan skor 4 (baik) dan 3 aspek mendapatkan skor 5 (sangat baik). Hasil perhitungan rerata skor pada aspek materi adalah 4,4 dengan kategori "baik". Kemudian untuk aspek pembelajaran terdapat 12 aspek penilaian dengan rincian 6 aspek mendapatkan skor 4 (baik) dan 6 aspek mendapatkan skor 5 (sangat baik). Rerata dari aspek pembelajaran ini adalah 4,5 dengan kategori "baik". Berdasarkan rerata hasil validasi oleh ahli materi terhadap kualitas produk ditinjau dari dua aspek yaitu aspek materi dan pembelajaran dapat diketahui bahwa rerata skor penilaian ahli materi adalah 4,45 dengan kategori "sangat baik", hal ini menunjukkan bahwa multimedia pengenalan pariwisata lokal Yogyakarta yang dikembangkan dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran,

b. Ahli media

Penilaian ahli media difokuskan terhadap kualitas produk ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pada aspek tampilan terdapat 14 aspek penilaian. 6 aspek mendapatkan skor 4 (baik) dan 8 aspek mendapatkan skor 5 (sangat baik). Hasil perhitungan rerata skor pada aspek tampilan adalah 4,5 dengan kategori "baik". Untuk aspek pemrograman terdapat 10 aspek penilaian, 4 aspek mendapatkan skor 4 (baik) dan 6 aspek mendapatkan skor 5 (sangat baik). Hasil perhitungan rerata skor pada aspek pemrograman adalah 4,6 dengan kategori "baik". Rerata dari aspek pemrograman ini adalah 4,55 dengan kategori "sangat baik". Secara keseluruhan rerata skor penilaian yang diperoleh dari ahli media adalah 4,55 dengan kategori "sangat baik". hal ini menunjukkan bahwa multimedia pengenalan pariwisata lokal Yogyakarta yang dikembangkan dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan para ahli pada evaluasi yang telah dilakukan dari keempat aspek yang dinilai, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pengenalan pariwisata lokal daerah Yogyakarta yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat baik sehingga multimedia yang dikembangkan ini layak untuk digunakan sebagai multimedia pembelajaran dan sumber belajar. Pada program multimedia pembelajaran pengenalan pariwisata lokal daerah Yogyakarta juga memuat teori-teori pembelajaran yaitu teori kognitif, teori behavioristik, dan teori konstruktivistik. Penerapan teori kognitif dalam multimedia pembelajaran ini berupa penyusunan materi dengan memilih kata-kata dan gambar-gambar tempat wisata yang sudah diketahui anak

sebelumnya untuk diintegrasikan dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit anak. Penerapan teori behavioristik meliputi pemberian stimulus-respon pada anak, stimulus tersebut berada pada menu latihan yang ditampilkan dengan konsep menjodohkan atau memasang nama tempat wisata dengan gambar wisata yang sesuai,

sebagai responnya, pengguna menarik (drag) nama tempat wisata dan meletakkan (drop) sesuai dengan gambar tempat wisata yang benar Penerapan teori belajar konstruktivistik berupa penggunaan pendekatan penemuan yaitu dalam menu game (Puzzle) pengguna diminta untuk menyusun gambar sudah diacak menjadi 6 bagian menjadi gambar objek wisata yang utuh.

Karakteristik dari program multimedia pembelajaran pengenalan pariwisata lokal daerah Yogyakarta hasil pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain: 1) dalam penyajian terdapat penggabungan berbagai unsur multimedia (teks, gambar, suara, video animasi, dan interaktivitas) yang membantu anak untuk aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan, pemahaman mereka, 2) file multimedia ini berbentuk aplikasi (*.exe), sehingga dapat langsung dioperasikan tanpa menginstal software apa pun, 3) terdapat feedback/umpan balik di dalamnya, 4) multimedia pembelajaran ini membantu guru dalam menjelaskan dan mengenalkan objek wisata daerah yang belum pernah siswa kunjungi dan diketahui. Selain keunggulan, terdapat beberapa kelemahan yang dimiliki oleh bahan ajar hasil pengembangan, yaitu: 1) multimedia ini hanya memuat informasi umum tentang objek wisata daerah Yogyakarta. 2) perlu pengawasan dari orang tua atau guru dalam pemanfaatan, 3) keterbatasan kemampuan anak dalam menangkap materi dengan program multimedia, karena setiap anak mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.

Daftar Pustaka

- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. 3rd ed. Needham Heights, USA: Pearson
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Borg, Walter & Gall, Meredith Damien. (1989). *Educational research*. New York & London : Longman.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Newby, T.J., et al. (2000). *Instructional technology for teaching and learning: designing instruction, integrating computers, and using media* (2nd ed.). New Jersey, USA: Prentice-Hall, Inc.
- Surjono, Herman Dwi. 1995. Pengembangan Computer Assisted Instruction (CAI) untuk Pelajaran Elektronika. *Jurnal Kependidikan*, (online) No. 2 (XXV): 95-106.(<http://herman.elearning-jogja.org/PengembanganProgramCAI.pdf>)
- William W.L & Diana L.O. (2004). *Multimedia based instructional design*. San Fransisco: Preiffer.