

MACROMEDIA FLASH INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER

Hanifah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Purworejo

hanifaheci@gmail.com

Dyah Putri Erryyanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Purworejo

dyahputry434@gmail.com

Nur Ngazizah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Ngazizah@gmail.com

Abstract

Interactive flash macromedia based on local wisdom and character is one of the media modifications that can be used as an alternative to learning in the 21st century. The writing of this article aims to describe interactive flash macromedia based on local wisdom, its effectiveness in increasing student learning motivation, local wisdom and its influence and character. must be owned by students, especially elementary school students. The type of research used in this article is the literature study method with a number of journals with national and international reputations. The results obtained from writing this article include interactive macromedia flash which is very effective in increasing student learning motivation so that maximum learning outcomes are obtained, the effect of implementing local wisdom on students is that students love what is around them, 5 characters that students must have. the character possessed by the student will create integrity in him.

Keywords: interactive, character, local wisdom, macroromedia flash

Abstrak

Macromedia flash interaktif berbasis kearifan lokal dan karakter merupakan salah satu multimedia yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di abad 21. Penulisan artikel ini bertujuan untuk memaparkan macromedia flash interaktif berbasis kearifan lokal, keefektifan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, kearifan lokal serta pengaruhnya dan karakter yang harus dimiliki oleh siswa khususnya siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan artikel ini ialah metode studi literatur dengan sejumlah jurnal yang bereputasi nasional maupun internasional. Hasil yang diperoleh dari penulisan artikel ini antara lain macromedia flash interaktif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga diperoleh hasil belajar yang maksimal, pengaruh penerapan kearifan lokal pada siswa ialah siswa mencintai apa yang ada disekitarnya, 11 karakter yang harus dimiliki oleh siswa. Karakter yang dimiliki siswa akan menimbulkan integritas pada dirinya.

Kata kunci: interaktif, karakter, kearifan lokal, macroromedia flash

A. Pendahuluan

Era globalisasi yang terjadi saat ini menumbuhkan kompetisi antar negara. Hal ini menuntut adanya pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Pendidikan merupakan dasar dan asas peradaban bangsa yang memiliki peranan sangat penting dan berpengaruh dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk mewujudkan pembangunan nasional di Indonesia. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat dibentuk serta ditingkatkan sehingga dapat mencetak generasi yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 yang menjelaskan tujuan dari pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Pemerintah berusaha untuk merealisasikan tujuan dari SISDIKNAS tersebut. Upaya tersebut dapat dilihat dari penerapan dan pengembangan kurikulum 2013. Setiap kurikulum tidak bisa terlepas dari suatu permasalahan.

Pada kurikulum 2013 terdapat permasalahan yaitu pengintegrasian teknologi komputer pada pembelajaran. Hal ini tidak diseimbangi dengan pelatihan komputer pada guru-guru yang memiliki pengalaman mengajar cukup lama. Sementara itu,

perkembangan teknologi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat bantu untuk menyampaikan materi pada siswa. Setiap perubahan ataupun perkembangan sesuatu pasti menimbulkan dampak negatif maupun dampak positif. Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi pada generasi penerus bangsa ialah munculnya sikap-sikap yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kehidupan yang ada di masyarakat. Sikap-sikap yang tidak sesuai tersebut seperti siswa memiliki sikap individualisme yang cukup tinggi dan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar yang diakibatkan oleh tingginya intensitas siswa dalam bermain gawai. Siswa yang kecanduan dengan gawai secara perlahan akan melupakan nilai-nilai kearifan lokal. Sikap seperti ini merupakan dampak negatif yang diakibatkan oleh masuknya budaya asing tanpa difilter. Pendidikan karakter sangat diperlukan untuk memfilter budaya asing yang masuk pada diri siswa.

Kurikulum 2013 mengandung misi untuk menerapkan paradigma pendidikan untuk membentuk manusia mandiri dan berkepribadian melalui pengembangan pendidikan berbasis karakter. Macromedia flash interaktif berbasis kearifan loka dan karakter menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, tidak hanya media saja melainkan memuat karakter budaya bangsa yang dikembangkan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar serta karakter yang harus dimiliki peserta didik. Macromedia flash merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain dan menghasilkan perangkat presentasi dan publikasi guna membangun interaksi bagi penggunaannya (Marpaung & Siagian, 2016). Macromedia flash termasuk dalam kelompok multimedia yakni cara menyampaikan pesan dengan berbagai jenis bahan belajar yang terangkum menjadi satu paket. Media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman yang beragam dari segala media, mampu menghilangkan kejenuhan siswa karena media yang digunakan bervariasi.

Berdasarkan jurnal-jurnal yang berupatasi nasional maupun internasional tentang macromedia flash berbasis kearifan lokal dan karakter. Multimedia ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penerapan kearifan lokal pada siswa berpengaruh pada karakter-karakter yang dimiliki oleh siswa, khususnya siswa sekolah dasar serta melahirkan generasi-generasi yang kompeten dan bermartabat, merefleksikan nilai-nilai budaya, berperan serta dalam membentuk karakter bangsa, ikut berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa, dan ikut andil dalam melestarikan budaya bangsa. Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Manusia yang berkarakter baik adalah manusia yang berusaha untuk melakukan hal-hal terbaik bagi Tuhan, dirinya, sesama lingkungan, bangsa dan negara serta dunia pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya disertai kesadaran emosi dan motivasinya.

Berdasarkan uraian tersebut maka artikel ini akan memaparkan macromedia flash interaktif berbasis kearifan lokal dan karakter.

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

a. Mikromedia Flash Interaktif

Macromedia flash ialah salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat video, animasi, gambar, dan suara dengan cara yang mudah dan efektif. Multimedia merupakan hasil perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, dan video yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan pada publik. Dari uraian diatas, macromedia flash merupakan salah satu multimedia yang dapat menghasilkan video, animasi, gambar, dan suara dengan cara yang mudah dan efektif. Dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk menyajikan materi pembelajaran dengan interaktif agar siswa tidak mudah merasa bosan. Multimedia ini menjadi salah satu solusi yang digunakan oleh guru. Multimedia interaktif merupakan sebuah alat perantara yang menyampaikan pesan dengan kolaborasi dari berbagai unsur yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga pesan dari informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Multimedia mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik sehingga dapat mempengaruhi daya pikir siswa dan dapat memberikan sebuah masukan untuk media tersebut (Prasetyo & Prasojo, 2016). Multimedia interaktif juga menuntut siswa untuk menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang mana siswa akan diminta untuk berinteraksi secara langsung dalam menggunakan multimedia interaktif. Menurut Mukmin (2018) multimedia interaktif dipilih untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia dan memberikan inovasi pembelajaran yang efektif untuk siswa. Macromedia flash memiliki tampilan yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi serta menyajikan animasi yang interaktif. Selain itu, media interaktif dapat berkontribusi dalam penyampaian pesan sehingga tercipta pembelajaran yang terstandar, menarik, inovatif dan interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan penggunaan media macromedia flash dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa (Lina Zulfa, 2020). Hal ini dikarenakan pesan pembelajaran tersampaikan pada siswa secara baik. Dengan menggunakan multimedia, materi pembelajaran yang abstrak dapat dikonkritkan sehingga ditampilkan ke hadapan siswa dan menarik minat belajarnya melalui berbagai bentuk animasi yang disajikan (Fakhri, 2018). Saat ini Macromedia Flash lebih dikenal dengan Macromedia Flash Professional 8.

Kelebihan dari Macromedia Flash sebagai sarana yang memuat tentang kearifan lokal dan karakter sehingga memungkinkan munculnya media pembelajaran yang terarah, menarik, dapat membangun motivasi belajar siswa dan memudahkan penyerapan materi yang sulit oleh siswa.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dapat digunakan untuk menerapkan TIK/ICT dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk lebih mengefisienkan metode pembelajaran yang diterapkan khususnya dalam penyampaian materi yang membutuhkan penjelasan proses yang lebih jelas dan secara nyata. Kurangnya minat belajar biasanya diakibatkan kurangnya fasilitas dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah. Adanya media pembelajaran berbasis TIK/ICT dapat menjadi daya tarik serta membuat sebuah ikatan dalam proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik lebih harmonis. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan program Macromedia Flash dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Sebab pengalaman setiap siswa berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman siswa masing-masing seperti, ketersediaan buku bacaan, kesempatan menonton acara televisi, peluang berwisata dan sebagainya.

b. Kearifan Lokal

Kearifan budaya lokal merupakan konsep, ide, dan gagasan budaya lokal yang bersifat bijaksana dan dijadikan pandangan hidup masyarakat setempat. Banyak yang menganggap kearifan lokal merupakan produk masa lalu. Akan tetapi kearifan lokal ini harus tetap dilestarikan karena menjadi penghubung antara generasi tua dan generasi muda. Untuk menjaga kearifan lokal, dalam pendidikan perlu menghubungkan kearifan lokal dengan tujuan untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan jati diri leluhurnya. Kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan kebudayaan tradisional pada suatu tempat, dalam kearifan lokal tersebut banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menentukan suatu tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari. Perlunya kearifan lokal dikembangkan dalam pendidikan karena bermanfaat dalam melahirkan generasi-generasi yang berkompeten serta bermartabat, menerapkan nilai-nilai budaya, berperan serta dalam membentuk karakter bangsa, berkontribusi dalam terciptanya identitas bangsa, dan ikut andil dalam melestarikan budaya bangsa. Adapun karakter budaya bangsa yang dikembangkan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar berdasarkan kajian Rosala (2016) di antaranya adalah 1) mampu merasakan kasih sayang, 2) meniru sikap, nilai dan perilaku orang lain, 3) menghargai, memberikan, dan menerima, 4) mencoba memahami orang lain di lingkungan sekitar, 5) anak mulai mengenal sopan santun, 6) anak mengenal dan mempraktikkan aturan sekolah, 7) anak mulai mengenal otoritas seperti anak mau diperintah. dan anak memahami aturan, norma, serta etika **seperti berdoa sebelum memulai pelajaran.**

Berdasarkan hakikat Kurikulum 2013 bahwa unsur yang banyak diberikan pada siswa Sekolah Dasar yaitu aspek afektif, karena pendidikan dasar merupakan fondasi bagi siswa untuk belajar secara utuh dalam rangka menyiapkan diri menuju kehidupan bermasyarakat, baik lokal, nasional maupun global. Untuk itu guru perlu memiliki komitmen dan konsekuensi dalam mempersiapkan siswa menghadapi berbagai tantangan kehidupan global. Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan pendidikan karakter karena guru merupakan agen pembaharu dan memiliki peran sentral dan pembelajaran. Guru harus berkomitmen untuk mengembangkan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai karakter serta mampu mendefinisikan dalam bentuk perilaku yang dapat diamati dalam kehidupan sekolah sehari-hari. Namun yang paling penting tentunya guru juga harus berkarakter yang baik, mengingat guru merupakan teladan bagi siswa. Arifah (2016) mengemukakan bahwa guru yang profesional dan berkarakter adalah guru yang mampu menjalankan tugasnya secara baik dan menginternalisasikan nilai-nilai positif kepada siswanya. Hasil dari penerapan nilai kearifan lokal pada siswa sekolah dasar yaitu siswa mencintai apa yang ada di lingkungan sekitar.

c. Karakter

Secara harfiah karakter diambil dari bahasa Yunani yaitu *"to mark"* yang berarti menandai, kata ini memfokuskan pada tindakan atau tingkah laku. Istilah karakter erat kaitannya dengan *"personality"*. Seseorang baru bisa disebut 'orang yang berkarakter' (a person of character) apabila tingkah lakunya sesuai kaidah moral. Sejalan dengan pengertian karakter yang merupakan standar-standar batin yang terimplementasi dalam berbagai bentuk kualitas diri. Karakter yang ada pada diri dilandasi dengan nilai-nilai serta cara berpikir berlandaskan nilai-nilai tersebut dan diwujudkan dalam perilaku. Indonesia *Heritage Foundation* merumuskan beberapa bentuk karakter yang harus ada dalam setiap individu bangsa Indonesia khususnya siswa SD, di antaranya adalah: cinta kepada Allah dan alam semesta beserta isinya, tanggung jawab, disiplin, mandiri, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli dan kerja sama, percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai dan persatuan. Karakter dapat dibentuk melalui pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya peningkatan kemampuan sumber daya manusia supaya dapat menjadi manusia yang mandiri serta dapat berkontribusi terhadap masyarakat dan bangsanya. Proses pendidikan yang profesional dapat membentuk karakter peserta didik. Karakter dapat dimiliki apabila kita memiliki integritas. Inti dari integritas ialah kejujuran baik pada diri sendiri maupun orang lain.

2. Metode Penelitian

Penulisan ini menggunakan metode studi literatur dengan sejumlah jurnal yang bereputasi nasional maupun internasional. Pengumpulan sumber-sumber dilakukan melalui google scholar yang bertujuan untuk menganalisis topik dan yang berkaitan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dari studi literatur macromedia flash merupakan salah satu multimedia yang dapat menghasilkan video, animasi, gambar, dan suara dengan cara yang mudah dan efektif. Multimedia ini menjadi salah satu solusi yang digunakan oleh guru. Multimedia interaktif merupakan sebuah alat perantara yang menyampaikan pesan dengan kolaborasi dari berbagai unsur yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga pesan dari informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Kearifan budaya lokal merupakan konsep, ide, dan gagasan budaya lokal yang bersifat bijaksana dan dijadikan pandangan hidup masyarakat setempat. Banyak yang menganggap kearifan lokal merupakan produk masa lalu. Akan tetapi kearifan lokal ini harus tetap dilestarikan karena menjadi penghubung antara generasi tua dan generasi muda. Karakter yang merupakan standar-standar batin yang terimplementasi dalam berbagai bentuk kualitas diri. Karakter yang ada pada diri dilandasi dengan nilai-nilai serta cara berpikir berlandaskan nilai-nilai tersebut dan diwujudkan dalam perilaku. Macromedia flash interaktif berbasis kearifan lokal dan karakter diharapkan sebagai solusi dalam pembelajaran abad 21. Macromedia flash ini memuat materi pembelajaran berbasis kearifan lokal dan karakter sehingga diharapkan siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aquami, A., Afandi, M., & Sairi, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA MI/SD. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 2(1), 53-78.
- Sahari, S. (2020). Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 174-183.
- Zulfa, L. N., Ermiana, I., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 44-50.
- Wulandari, A. Y. R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi Komputer Menggunakan Program Macromedia Flash. *Jurnal Pena Sains*, 2(1).
- Oktavianti, I., Zuliana, E., & Ratnasari, Y. (2017). Menggagas kajian kearifan budaya lokal di sekolah dasar melalui gerakan literasi sekolah. *Kudus: Universitas Muria Kudus*.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar melalui kearifan lokal. *JPsda (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 201-214.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540.
- Sutarna, N., & Ripai, I. (2020). Implementasi model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).
- Zulfa, L. N., Ermiana, I., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 44-50.
- Vegatama, M. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash dan Powerpoint Pada Pembelajaran Langsung Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X1 IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (Studi Pada Materi Pokok Asam-Basa). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(2), 68-76.

- Sahari, S. (2020). Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 6(1), 174-183.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Setiyani, U. F., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2019). Pengembangan Cd Interaktif Macromedia Flash Berbasis Nilai Karakter Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 185- 198.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123- 130.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar melalui kearifan lokal. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 201-214.
- Ramdani, E. (2018). Model pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal sebagai penguatan pendidikan karakter. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1-10.
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211-226.