

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VISUAL KOMPUTER INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DI SEKTOR PARIWISATA SEJARAH

**Farhan Muhamad Yanuar, Muhammad Hilmy Al Anshari, Dr. Firmansyah Diyata,
S.S., M.Pd.**

Institut Teknologi Nasional
firmaryah@itenas.ac.id

ABSTRAK

Article History:

Received : 28 Mei 2023

Revised : 1 Juni 2023

Published : 10 Juni 2023

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang. Salah satu sektor yang membutuhkan pendidikan yang berkualitas adalah sektor pariwisata yang di mana menjadi tumpuan ekonomi bagi suatu negara, pariwisata perlu memiliki daya tarik yang tinggi bagi wisatawan. Untuk meningkatkan daya tarik tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan kepada wisatawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media visual komputer interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sektor pariwisata sejarah, dengan fokus pada museum konferensi Asia Afrika yang menyajikan konten melalui media computer interaktif bagi audiens anak sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi lapangan dengan pengamatan terhadap pemanfaatan media interaktif komputer di museum tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif komputer dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi audiens, serta mampu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi yang disajikan. Selain itu, media interaktif juga dapat membantu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar audiens. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media visual komputer interaktif dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sektor pariwisata sejarah dengan efektif. Sebagai konsekuensinya, rekomendasi yang diberikan adalah agar museum sejarah di Indonesia menggunakan media visual komputer interaktif sebagai salah satu alat bantu dalam memberikan pendidikan kepada wisatawan.

Kata kunci: Anak Sekolah, Media Visual Komputer Interaktif, Museum, Pendidikan, Pariwisata Sejarah.

ABSTRACT

Education is one of the important factors in improving the quality of life of an individual. One sector that needs high-quality education is the tourism sector, which is an economic focus for a country. In order to increase its appeal, tourism needs to have a high level of attractiveness for tourists. To increase this attractiveness, it is important to improve the quality of education provided to tourists.

This research aims to evaluate the use of interactive computer visual media in improving the quality of education in the historical tourism sector, with a focus on the Asia-Africa Conference Museum that presents content through interactive computer media for

school-aged audiences. The research method used is field observation with observations of the use of interactive computer media in the museum. The results of the research show that interactive computer media can provide a more enjoyable and interactive learning experience for audiences, as well as improve understanding and retention of the information presented. Furthermore, interactive media can also help reduce boredom and increase the motivation to learn of the audience.

The conclusion of this research is that the use of interactive computer visual media can effectively improve the quality of education in the historical tourism sector. As a result, the recommendation given is for historical museums in Indonesia to use interactive computer visual media as one of the tools to provide education to tourists.

Keywords: school-aged children, interactive computer visual media, museum, education, historical tourism.

PENDAHULUAN

Pariwisata sejarah merupakan sektor pariwisata dengan konten berupa sejarah dan bentuk sebab akibat yang dijadikan konten di dalamnya, sektor pariwisata ini biasanya dikemas dalam bentuk yang biasa kita jumpai yaitu MUSEUM, di dalamnya bisa berisi sub tema lainya seperti kebudayaan daerah yang dimana museum itu berdiri atau bahkan kota dimana museum itu berada, selain itu museum juga terkadang mengangkat tema yang konten sejarahnya memiliki wujud seperti museum geologi, museum sejarah militer, dan museum angkut dan museum pos, selain itu museum juga bisa mengangkat sejarah non bendawi seperti Museum Konferensi Asia Afrika yang sejarahnya berupa perubahan dan Kerjasama internasional. Pariwisata sejarah khususnya museum tentu menjadi daya tarik tersendiri sebuah pariwisata, mulai dari tiap daerah biasanya memiliki museum yang mewakili tiap sejarah daerahnya masing masing, hingga konten yang dikemasnya, bahkan audiens yang mengunjungi museum bisa di luar target audiens utamanya, seperti museum dengan target audiens remaja hingga dewasa, terkadang anak kecil dan lansia masih bisa ditemukan berkunjung ke museum bersama dengan keluarganya. Dalam hal ini tentunya untuk target audiens dewasa hingga lansia mereka akan memahami konten museum dengan lebih mudah baik itu mereka mengamati sendiri ataupun dipandu dengan pemandu tur dari museum atau di objek pariwisata sejarah lainya, karena mereka merupakan tahapan manusia yang sudah mengerti dan mandiri bahkan paham bentuk sebab akibat akan apa yang mereka amati dari museum atau pariwisata sejarah. Namun pada audiens anak-anak hingga remaja awal butuh pendekatan yang sesuai dengan psikologi mereka berdasarkan tingkatan umur, karena tidak seperti orang dewasa yang bisa mencerna konten sejarah secara penuh, anak anak hanya bisa fokus pada satu aspek saja dan baru bisa mulai paham interkoneksi konten sejarah.

Suatu pembelajaran memerlukan media pembelajaran untuk menarik minat dan memudahkan peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi

pembelajaran yang efektif. Melalui media pembelajaran yang digunakan, proses komunikasi di dalam pembelajaran akan berlangsung lebih optimal. Ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh karena dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian belajar. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai, kreatif, inovatif dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran yang interaktif. Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran yang digunakan juga berkembang mengikuti perkembangan teknologi, sehingga di era sekarang ini museum dan objek pariwisata sejarah juga harus bisa beradaptasi dengan media yang sering digunakan anak-anak sebagai pendekatannya, karena jika tetap memakai metode di era sebelumnya, anak-anak di zaman sekarang akan bosan dan menghiraukan informasi tersebut. Oleh karena itu, jika bisa menyatukan informasi dan konten sejarah dalam media yang sering digunakan dan dipakai oleh target audiens, konten sejarah bisa menjadi lebih efektif penyampaiannya pada target audiens khususnya anak-anak dan remaja mulai dari siswa SD hingga SMP, contohnya seperti pengaplikasian media digital untuk konten sejarah, dan kemudian penyampaiannya bisa dikemas dalam bentuk yang lebih menarik atau interaktif seperti komik, animasi, Alternate Reality, dan games.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi lapangan dan melalui studi pustaka terhadap berbagai jenis data sumber, seperti buku, artikel jurnal, dan data berasal dari internet mendukung atau memberikan fakta atau pengetahuan mata pelajaran. Kami melakukan survei. Kemudian data dianalisis secara induktif yakni menarik kesimpulan secara general atas pemaparan yang ada agar tujuan penelitian untuk menjelaskan manfaat museum dapat tercapai. Untuk metode yang digunakan untuk mendapat data dan hasil mengutamakan observasi secara langsung pada museum, karena hasil yang didapat bisa lebih nyata dibandingkan survey perorangan, dimana dengan metode observasi, target audiens bisa diamati secara langsung interaksinya dengan media computer pada museum, selain itu kondisi dan suasana target audiens yang berkunjung ke museum adalah suasana liburan, dimana metode survey tentunya kurang efektif jika menyodorkan lembaran seperti ulangan kepada pengunjung yang ingin

berwisata. Selain menggunakan metode observasi secara langsung, studi literatur beberapa jurnal mengenai Pendidikan sejarah menyinggung penggunaan media visual sebagai perantara pembelajaran, dan dapat meningkatkan efektifitas studi, dimana sejarah baik itu peristiwa dan objek lainnya menjadi lebih terbayang pada audiens, dari jurnal-jurnal tersebut dapat diambil mayoritasnya yaitu media dengan perwujudan dan penyampaian visual, di mana media visual tentunya bisa dikemas dalam segala bentuk, baik itu buku ilustrasi, komik, film, animasi, infografis dll, namun dalam hal ini pengemasan informasi visual dalam computer interaktif untuk pembelajaran sejarah menjadi salah satu solusi untuk tempat pariwisata sejarah sebagai media tambahan dalam menyampaikan informasi untuk target audiens saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media interaktif komputer adalah media yang menggunakan komputer untuk menampilkan konten yang dapat diinteraksi oleh pengguna. Media interaktif komputer dapat berupa video, foto, teks, atau game yang dapat diakses melalui komputer atau perangkat seluler. Media interaktif komputer dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk di museum, tempat wisata, sekolah, atau perusahaan. Di museum, media interaktif komputer dapat digunakan untuk menyajikan informasi tambahan tentang sejarah atau karya seni yang dipamerkan, atau bahkan untuk menyediakan game interaktif yang menyenangkan bagi pengunjung. Di tempat wisata, media interaktif komputer dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang tempat wisata tersebut atau untuk membantu pengunjung mencari tahu lebih banyak tentang tempat wisata tersebut.

Media interaktif komputer dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan akses ke konten yang lebih luas dan menyenangkan, serta membantu pengguna untuk lebih memahami topik yang dibahas. Media interaktif komputer juga dapat membantu meningkatkan efisiensi dengan mempermudah akses ke informasi yang diinginkan oleh pengguna. Komputer interaktif pada museum yang digunakan sebagai tempat observasi adalah museum KAA di mana pada museum tersebut sudah terpasang beberapa computer interaktif sebagai media informasi tambahan tentang objek yang ada pada museum, selain itu dikarenakan Museum KAA lebih banyak

menyimpan sejarah berupa peristiwa dan Gedung tersebut sendiri sebagai objek sejarahnya, maka itu media computer interaktif pada museum juga banyak menampung informasi yang lebih detail di dalamnya, beberapa computer menampung informasi objek dalam museum, sedangkan computer lainya ada yang menampung informasi mengenai negara-peserta KAA di tahun 1955 lengkap akan bendera, lagu kebangsaan, hingga informasi unik dari tiap negara.

Sebagai tolak ukur untuk penggunaan media visual lebih khususnya dalam bidang DKV untuk pariwisata sejarah seperti museum kami menggunakan hasil observasi dari museum KAA yang merupakan salah satu museum dengan media informasi yang cukup baik untuk era media digital ini. Observasi dilakukan pada tanggal 21 Juli 2022 di Museum Konferensi Asia Afrika dengan audiens yaitu anak SMP (SMP CILACAP).

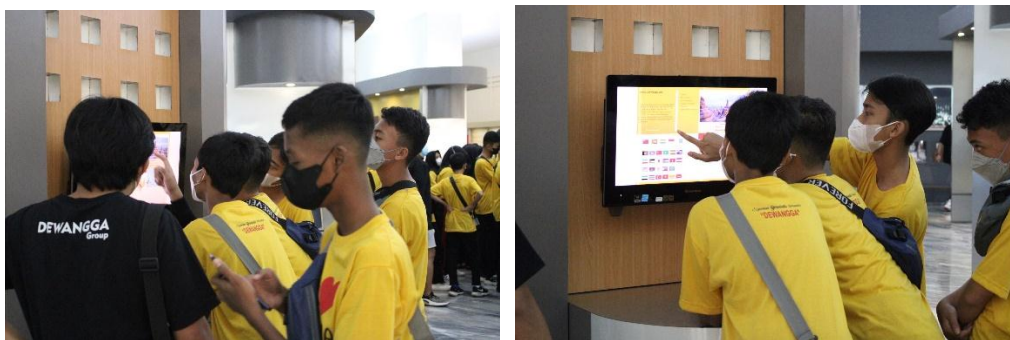


Foto diatas adalah hasil observasi dari kunjungan dengan siswa SMP Cilacap di MKAA, dapat dilihat bahwa audiens tertarik dengan media tambahan dari museum yaitu computer layar sentuh interaktif yang memuat konten mengenai konten dari museum KAA sesuai dengan panel infografik ia berada di dalam museum.

Dapat dilihat tertariknya audiens dengan media layer computer interaktif ini bisa dibilang karena generasi anak-anak di era digital lebih banyak menggunakan gadget mereka yang tidak jauh dari computer interaktif sebagai media untuk sumber informasi mereka sehari-hari, disamping itu panel ifografik dalam museum memang dirancang untuk dijelaskan dan dinikmati sekaligus diresapi informasinya dengan pemandu tur, karena tanpa pemandu tur panel infografik hanya akan selewat saja dilihat oleh pengunjung, maka itu

media layer computer interaktif ini ada untuk memuat informasi tambahan yang bisa diakses secara mandiri.

TEMUAN

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasannya, temuan yang diperoleh bahwa audiens anak-anak dan remaja tertarik pada media komputer interaktif di museum. Mereka juga cenderung menggunakan media ini untuk memperoleh informasi yang lebih jauh dari konten yang disajikan secara konvensional oleh museum. Selain itu, temuan ini juga menunjukkan bahwa media ini telah diaplikasikan pada museum dengan konten sejarah yang mayoritasnya berupa peristiwa, yaitu Museum KAA. Artinya, media ini bisa diaplikasikan pada objek pariwisata sejarah lainnya sebagai media informasi yang interaktif, terutama untuk audiens muda seperti anak-anak dan remaja. Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif merupakan salah satu media yang efektif untuk menyajikan informasi pada audiens muda era sekarang ini di museum.5.PENUTUP

Simpulan

Dari hasil observasi lapangan yang dilakukan pada hasil dan pembahasan di atas. Maka dapat dikatakan bahwa media computer interaktif bisa menjadi solusi sebagai media Pendidikan atau penyampaian informasi dan pengetahuan pada target audiens museum yang lebih muda, khususnya generasi anak-anak dan remaja di era sekarang ini, dimana kesamaan antara computer interaktif dengan gadget pribadi seperti smartphone, bisa menjadi jembatan antara informasi museum yang sudah ada sejak lama bisa lebih mudah dimengerti oleh target audiensnya, selain itu dengan mengintegrasikan teknologi computer interaktif yang baru dan objek museum yang tua dan bersejarah, bisa memuat lebih banyak informasi ketimbang plat informasi dan papan infografis print pada museum.

Saran

Saran yang dapat diberikan dalam bab Kesimpulan pada artikel ilmiah tentang analisis penggunaan media visual komputer interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sektor pariwisata sejarah adalah: pertama, agar sektor pariwisata sejarah lebih memperhatikan penggunaan media visual komputer interaktif dalam proses

pembelajaran, karena penggunaan media tersebut dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kedua, melakukan penelitian dengan desain yang lebih kompleks, seperti menggunakan desain penelitian eksperimen atau quasi-eksperimen, untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan dapat diandalkan. Ketiga, menggunakan sampel yang lebih besar untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian. Keempat, melakukan penelitian dengan menggunakan media visual komputer interaktif pada sektor pariwisata sejarah di daerah lain, untuk mengetahui apakah hasil penelitian tersebut dapat diterapkan pada konteks yang berbeda. Kelima, melakukan penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media visual komputer interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sektor pariwisata sejarah, seperti karakteristik siswa, karakteristik guru, dan karakteristik kelas. Dengan demikian, saran-saran tersebut dapat membantu untuk memperkuat atau mengembangkan hasil penelitian yang telah dilakukan, serta dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang yang bersangkutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar Arsyad. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 44.
- Dony Novaliendry. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118. https://www.researchgate.net/publication/321193593_APLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_STUDI_KASUS_SISWA_KELAS_IX_SMPN_1_RAO%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/321193593%0AAPLIKASI
- Edi, I., & Ayu, I. (2018). Elemen Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata Di Desa Wisata Pengotan , Kecamatan Bangli , Kabupaten Bangli , Provinsi Bali. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 6(1), 31–38.
- Gea, J., & Geografi, P. (2006). *Jurnal " GEA " Ju rusan Pendidikan Geografi Vol . 6 , No . 2 , Oktoner 2006*. 6(2), 1–9.
- Junaid, I. (2017). Museum dalam perspektif pariwisata dan pendidikan. *Sosialisasi Museum, 20 November 2017 Museum La Galigo Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan, November*, 1–15.
- Lukman Hakim, A., Anggraini, Y., Fitriani, R., & Haqiqi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media... p-ISSN. *Islamic Studies*, 3(2), 131–136. <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>
- Mahnun, N. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Nadila, F. Z. (2020). *Pengembangan Media Pembeajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah*.
- Nuranisa. (2017). Strategi Pengembangan Objek Wisata Alam Air Terjun Bayang Sani Di Kecamatan Bayang. *Jurnal Swarnabhumi*, 2(2), 55–62.

- Prasetyo, D., Manik, T. S., & Riyanti, D. (2021). Pemanfaatan Museum Sebagai Objek Wisata Edukasi. *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 15(01), 1–11. <https://doi.org/10.47256/kepariwisataan.v15i01.146>
- Pusat, P. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*.
- Putra, illham E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui. *Jurnal TEKNOIF*, 1(2), 20–25.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>
- Rosalina. (2020). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HISTORICAL THINKING MELALUI MODEL KONTEKSTUAL. *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HISTORICAL THINKING MELALUI MODEL KONTEKSTUAL*, 4(1), 88–100. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Setiono, P., Susanti, A., Putri, N. K., Mahdiyah, M., & Andini, A. F. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Situs Peninggalan Sejarah Kolonialisme Inggris di Kota Bengkulu untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5005–5016. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1589>
- Sunjayadi, A. (2019). Pariwisata Sejarah Untuk Generasi Milenial dan Generasi Z. *Abad Jurnal Sejarah*, Vol. 03 No(January), 28–41.