

Media Pembelajaran Rumah Adat Batak Toba “Jabu Bolon” Berbasis Multimedia dengan menggunakan Macromedia Flash

¹Tonni Limbong, ²Pilipus Tarigan

¹Universitas Katolik Santo Thomas, Medan Indonesia

²Universitas Mandiri Bina Prestasi Medan, Indonesia

Email: tonni.budidarma@gmail.com, pilipustarigans@gmail.com

Abstrak. Media pembelajaran Rumah Adat Batak Toba “jabu Bolon” ini merupakan media pembelajaran untuk mata pelajaran muatan lokal dalam melestarikan Budaya di Indonesia secara khusus di Sumatera Utara suku Batak Toba, setelah mempelajari Rumah Adat Batak Toba selanjutnya aplikasi juga menyediakan halaman evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal Rumah Adat Batak Toba dan Sejarahnya dengan mengetahui bagian atau unsur yang belum dipahami oleh banyak orang. Dalam ajaran Budaya setiap orang wajib mengetahui dan mengenal budaya dan Sejarahnya agar kearifan lokal tetap terjaga dan dapat menjadi sebuah sumber pendapatan bagi dunia pariwisata. Pada umumnya Rumah Adat Batak toba dan Sejarahnya dikenalkan pada anak-anak karena sejarah dan budaya sangat baik untuk dicontoh dan ditiru oleh anak-anak agar anak tersebut dapat berkembang menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik. Saat ini Indonesia semakin berkembang namun anak-anak tidak boleh melupakan dengan budaya nenek moyang atau leluhur dimana sekarang jarang siswa yang memahami karena tidak antusias dalam pembelajaran muatan lokal dikarenakan kurangnya media pembelajaran. Pada aplikasi ini pengguna akan disuguhkan sejarah rumah adat sebagai bahan bacaan dan bentuk rumah di Sumatera Utara khususnya Suku Batak Toba yang dilengkapi dengan evaluasi dengan model Puzzle dan Pilihan Ganda untuk memperdalam pengetahuan mengenai Rumah Adat Batak Toba.

Kata Kunci: Multimedia, Pembelajaran, Rumah Adat Batak Toba, Sejarah

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam belajar mengajar yang diharapkan akan membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa untuk menerima dan memahami materi pelajaran [1], [2].

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah maupun di lembaga pendidikan lain secara umum masih menggunakan alat bantu papan tulis, buku-buku maupun diktat. Penggunaan alat bantu tersebut masih belum dapat mencapai tujuan secara optimal sesuai dengan harapan dan tujuan pendidikan [3]. Untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif, maka komputer dalam bentuk aplikasi perangkat lunak merupakan solusi yang tepat dalam media pembelajaran dengan bantuan berbasis multimedia [4].

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, dapat juga memberikan motivasi belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa [5]. Saat ini masih banyak sekolah yang khususnya di daerah di luar kota yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada sekolah SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan Provinsi Sumatera Utara terutama pada pembelajaran muatan lokal materi tentang Rumah Adat Batak Toba. Kurangnya motivasi untuk belajar sejarah Rumah Adat dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar serta media pembelajaran yang masih sederhana yaitu berupa buku. Selain itu, buku merupakan media pembelajaran umum yang digunakan dalam menceritakan sejarah Rumah Adat, namun media seperti buku memiliki beberapa kekurangan seperti fisik yang mudah rusak, dan kurang interaktif yang menyebabkan mudah bosan.

Dalam menyampaikan materi pelajaran diperlukan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis komputer. Media pembelajaran interaktif berbasis komputer ini sangat berguna sebagai perantara dan juga sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa untuk mendukung proses belajar mengajar agar berjalan lancar.

Dalam proses belajar, biasanya guru memulai pelajaran bercerita, atau bahkan membacakan apa yang tertulis dalam buku ajar dan akhirnya langsung menutup pelajaran begitu selesai jam belajar. Tidak mengherankan seorang guru sering timbul kesan bahwa mengajar seni budaya itu mudah. Namun, dalam pembahasan ini ditekankan agar para siswa SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan mendapatkan informasi tentang Rumah Adat Batak Toba, dan diupayakan juga dapat melihat bentuk rumah



adat secara visual sehingga para siswa dapat mudah mengetahui dan memahami bentuk rumah adat Batak Toba [6]. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan para siswa SD Negeri 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan mengenal secara visual tentang rumah adat yang ada di Suku Batak Toba. Media pembelajaran ini juga bisa menjadi alternatif bagi para siswa yang ingin melihat rumah adat Batak Toba tanpa harus melihat langsung ke objeknya.

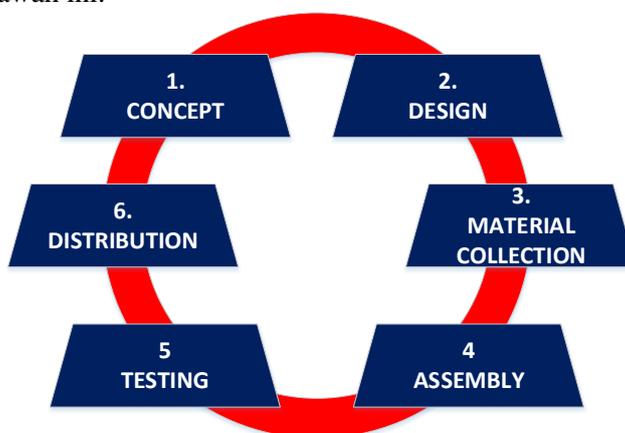
Rumah tradisional Batak Toba disebut Rumah Bolon, bentuknya persegi panjang dan dapat dihuni oleh 5 sampai 6 keluarga. Untuk masuk ke rumah kita harus menaiki tangga yang terletak di tengah rumah, dengan berbagai anak tangga ganjil. Jika orang ingin masuk ke rumah Batak Toba, harus menundukkan kepala agar tidak terbentur pada balok melintang. Ini berarti pengunjung harus menghormati pemilik rumah [7]. Dasar rumah acap kali dibangun setinggi 1.75 meter di atas tanah, dan bagian bawah digunakan untuk kandang babi, ayam, dan sebagainya [8]. Pintu rumah memiliki dua jenis daun pintu, yaitu daun pintu horisontal dan vertikal. Namun sekarang, daun pintu horisontal tidak digunakan lagi. Ruangan di rumah tradisional adalah sebuah ruang terbuka tanpa kamar-kamar, walaupun di situ didiami beberapa keluarga, tetapi itu tidak berarti tidak ada pembagian area, karena ini disesuaikan dengan pembagian kediaman dari rumah tersebut yang diatur oleh adat mereka yang kuat [9].

Macromedia flash adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, game dan aplikasi dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di Adobe Flash Player, Selain itu sudah tersedia sarana untuk membuat dan mengembangkan program sudah difasilitasi dengan adanya Action Script [10]. Penggunaan macromedia flash sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran. Media ini dapat memancing stimulus siswa agar dapat memanipulasi konsep-konsep serta dapat mengetahui bentuk nyata konsep matematika yang abstrak. Macromedia Flash merupakan teknologi audio-visual seperti teks, gambar, sound, animasi, dan lainnya sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik karena berbasis multimedia untuk mendukung proses pembelajaran [11]. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, dan tidak monoton, sehingga siswa terhindar dari kejenuhan dan bosan dalam proses pembelajaran [12].

METODE PENELITIAN

Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Dengan mengamati proses pembelajaran di SD Negeri 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan Provinsi Sumatera Utara masih dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran konvensional. Alur sistem yang berjalan untuk saat ini di SD Negeri 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan dimana pembelajaran yang diterapkan masih sederhana yaitu berupa buku.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran muatan lokal materi rumah adat batak toba yang lebih menarik dan efisien dari media pembelajaran sebelumnya menggunakan Macromedia Flash dengan 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian dan distribusi [3][13], seperti pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Tahapan pengembangan model MDLC

Penjelasan dari gambar tersebut adalah sebagai berikut [14]:

1. Concept

Tahap konsep dalam hal menentukan tujuan dan siapa yang akan menjadi pengguna program (identifikasi audiens), bentuk aplikasi, tujuan pembuatan aplikasi, dan spesifikasi aplikasi secara umum. Aturan dasar yang digunakan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target

aplikasi, dan lain-lain sesuai kebutuhan. Tujuan dari tahap pendefinisian ini adalah untuk mendefinisikan dan mendefinisikan segala sesuatu yang diperlukan dalam suatu konsep instruksional. Ada 5 hal yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- a. Analisis awal dan akhir
Meneliti dan mencari tahu tentang apa saja permasalahan mendasar yang dihadapi guru terkait mengajarkan materi muatan lokal budaya batak toba untuk materi Rumah Adat “Rumah Bolon”. Selama penelitian ini, akan ditemukan alternatif pemecahan masalah yang lebih baik dan lebih efisien melalui semua pertimbangan.
- b. Analisis siswa
Mengidentifikasi karakter siswa yang akan mengikuti pembelajaran. Karakter yang dimaksud adalah kompetensi siswa dan latar belakang pengalaman belajar siswa, perilaku umum siswa terhadap topik pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, format dan bahasa yang akan digunakan.
- c. Analisis tugas
Mengidentifikasi keterampilan utama yang dibutuhkan siswa dalam belajar dan memecahnya menjadi keterampilan yang lebih spesifik.
- d. Analisis konsep
Mengidentifikasi konsep-konsep utama yang harus diajarkan oleh guru, menyusun kembali konsep-konsep tersebut menjadi hierarki dan merinci sifat atau karakteristik dari setiap konsep. Analisis ini akan membantu mengidentifikasi serangkaian pemikiran tentang contoh-contoh yang dapat dibawa ke dalam pengembangan.
- e. Tetapkan tujuan pembelajaran
Mengubah hasil analisis semua tugas dan analisis semua konsep menjadi tujuan dalam bentuk perilaku yang diharapkan. Serangkaian tujuan ini akan digunakan sebagai dasar untuk persiapan tes, desain dan integrasi lebih lanjut dari tujuan tersebut ke dalam materi pelajaran.

2. Design

Desain adalah menyusun detail mengenai arsitektur aplikasi yang akan dibangun, corak, bentuk tampilan dan bahan/materi apa yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran. Spesifikasi yang dibuat harus sangat detail sehingga pada tahap selanjutnya yaitu pengumpulan dan perakitan material tidak diperlukan lagi keputusan baru, melainkan menggunakan apa yang telah ditentukan pada tahap desain. Meskipun demikian, masih sering terjadi penambahan materi atau bagian media pembelajaran, terkadang dihilangkan atau diubah pada awal pengerjaan proyek. Tujuan dari perancangan ini adalah desain awal antarmuka media pembelajaran. Tahap ini dapat terlaksana jika tujuan materi pelajaran telah ditetapkan dengan baik pada tahap sebelumnya. Ada empat langkah pada tahap ini, yaitu:

- a. Menyusun kriteria uji (menetapkan kriteria acuan uji)
Tahap ini merupakan jembatan yang menghubungkan tahap I dan II. Kriteria yang dikembangkan mengubah tujuan menjadi kerangka materi pembelajaran.
- b. Pemilihan media (pemilihan media)
Pemilihan media yang tepat untuk menyajikan materi/isi pembelajaran. Proses ini meliputi sumber ajar, rencana diseminasi dan sifat-sifat media pembelajaran.
- c. Pemilihan format (pemilihan format)
Langkah ini terkait dengan pemilihan media sebelumnya. Format pembelajaran mengacu pada komunikasi media yang digunakan, strategi pengajaran dan teknik penggunaan media. Pilihan format ini tergantung pada format visual, audiovisual, non-verbal dan sebagainya.
- d. Desain awal
Menyajikan dasar-dasar pembelajaran melalui media yang tepat dan dengan urutan yang tepat. Langkah ini juga mencakup persiapan berbagai kegiatan belajar mengajar seperti membaca buku referensi, mewawancarai siswa dan guru tertentu dan menerapkan keterampilan yang berbeda dengan memperhatikan setiap siswa dan guru.

3. Material collecting

Pengumpulan bahan adalah tahap mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, seperti gambar bangun datar, foto, animasi, video, deskripsi rumah adat batak toba, audio, dan lain-lain yang diperoleh dari guru matematika dan dibuat sesuai dengan desain sendiri. Tahap ini dapat dilakukan bersamaan dengan tahap perakitan.

4. Assembly

Tahap perakitan merupakan tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan objek dan aplikasi berdasarkan storyboard, flowchart, dan struktur navigasi sesuai tahapan desain. Tujuan tahap ini



adalah memodifikasi isi materi pembelajaran yang ada pada draf awal. Hasil tahap desain harus diperhatikan sebagai dasar awal agar pada akhirnya diperoleh hasil yang efektif yaitu teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Sejumlah pakar atau ahli juga dilibatkan untuk mengevaluasi dan memberikan saran terhadap materi dari segi pembelajaran dan teknik penyampaian materi. Berdasarkan umpan balik para ahli, draf awal ini telah dimodifikasi.

5. Testing

Setelah aplikasi dirancang, langkah selanjutnya adalah menguji dan mengukur kemampuan dan kinerja media pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Disini adalah tahap mengkompilasi ulang (recompile) apakah semua teks, link, tombol, dan fitur lainnya dapat berfungsi dengan baik. Pada langkah ini materi digunakan dalam kondisi tiruan yang menunjukkan siapa yang belajar, apa yang dipelajari, dalam kondisi apa dan berapa banyak waktu yang digunakan. Pada tahap ini bahan juga harus diperiksa oleh orang yang profesional untuk memperoleh pendapat yang objektif tentang kecukupan dan relevansinya. Pelaksanaan pengujian materi pada siswa untuk menentukan bagian-bagian yang memerlukan revisi. Berdasarkan tanggapan siswa dan komentar siswa, materi dapat dimodifikasi. Siklus pengujian dan revisi dilakukan untuk mendapatkan materi yang konsisten dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem media pembelajaran yang digunakan saat ini oleh SD Negeri 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan masih menggunakan sistem pembelajaran yang masih sederhana yaitu berupa buku. Hal ini mengakibatkan para siswa kurang minat dalam pembelajaran karena buku masih kurang efektif dalam menumbuhkan minat baca siswa. Dari hasil penelitian penulis saat berada di SD Negeri 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan terdapat beberapa masalah :

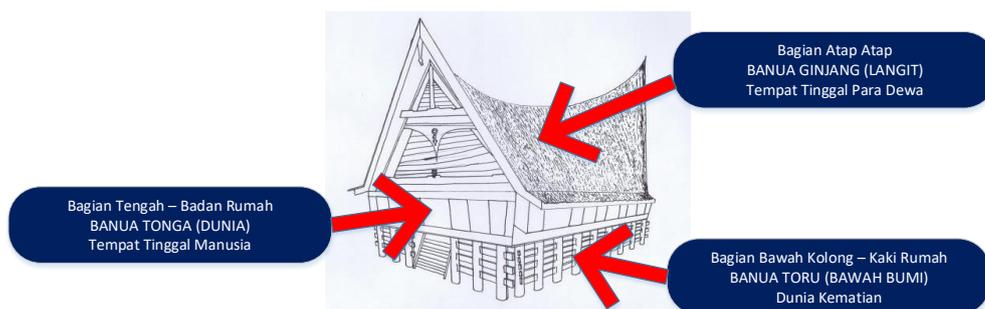
1. Pembelajaran masih menggunakan buku
2. Belum adanya media pembelajaran interaktif
3. Kurangnya informasi mengenai edukasi tentang Rumah Adat yang dapat diakses secara cepat, mudah dan praktis.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka penulis berencana untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif Rumah Adat Batak Toba sebagai alat bantu dalam belajar mengajar muatan lokal di SD Negeri 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan. Adapun aplikasi ini memiliki fitur:

1. Menampilkan Rumah Adat Batak Toba beserta sejarahnya.
2. Terdapat Rumah Adat berbentuk 2D sesuai Rumah Adat Batak Toba.
3. Menampilkan kuis sebagai bahan evaluasi siswa terdiri dari Puzzle dan Pilihan ganda

Pada rumah adat Batak Toba juga dihiasi oleh beragam ukiran yang mempunyai makna. Ukiran tersebut disebut sebagai gorga. Ukiran ini dapat ditemukan pada bagian luar dan juga bagian dalam rumah. Berikut ini merupakan beberapa gorga yang ada pada rumah adat bolon [7].

1. Gorga berbentuk cicak. Hewan cicak merupakan hewan yang menggambarkan bahwa suku Batak dapat hidup dan juga beradaptasi dimanapun mereka berada. Meskipun suku Batak jauh dari tanah asalnya, mereka tetap menjalin persaudaraan dengan sesama sukunya.
2. Gorga berbentuk kerbau. Ukiran berbentuk hewan kerbau ini merupakan bentuk tanda terima kasih terhadap hewan tersebut. Dimana kerbau dipercaya telah membantu kehidupan dari manusia.
3. Gorga berbentuk ular. Hewan ular merupakan hewan yang masih berhubungan dengan kepercayaan suku Batak. Dimana jika rumah dimasuki oleh ular, maka dapat dipercaya dapat mendatangkan keberkahan.



Gambar 2. Bagian Rumah Bolon [7]

Rumah adat Batak juga terbagi menjadi tiga bagian. Berikut ini merupakan penjelasan bagian-bagiannya!

1. Bagian bawah atau yang disebut dengan Tombara. Bagian ini merupakan bagian bawah yang digunakan untuk tempat menyimpan hewan, baik itu ayam, kuda, hingga kerbau.
2. Bagian tengah atau yang disebut dengan Tonga. Tonga merupakan bagian tengah atau badan dari rumah. Bagian ini digunakan sebagai tempat penghuninya beraktivitas sehari-hari.
3. Bagian atas rumah atau disebut dengan Ginjang.

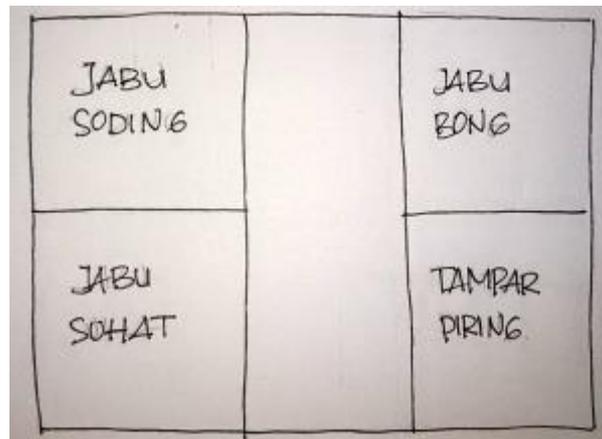
Masyarakat suku Batak sendiri percaya bahwa pada bagian bawah rumah mencerminkan kematian, sedangkan pada bagian tengah mencerminkan dunia manusia dan pada bagian atas mencerminkan dunia dewa. Terdapat berbagai makna kehidupan pada rumah adat Batak [9]. Berikut ini beberapa filosofi yang ada pada rumah bolon.

1. Pondasi rumah yang kokoh melambangkan bahwa masyarakat suku Batak akan selalu bersama-sama dalam menghadapi beban berat.
2. Tiang penyangga rumah atau yang disebut dengan ninggor melambangkan kejujuran dari setiap warga sekitar
3. Atap rumah atau disebut dengan Songsong boltok, bermakna yakni agar ketika ada sikap yang kurang berkenan dari pemilik rumah, maka sebaiknya disimpan dalam hati.
4. Lantai rumah yang mempunyai makna kehidupan
5. Bagian bawah rumah yang mempunyai makna tentang mengingat manusia akan kematian.
6. Bagian tengah yang menggambarkan kehidupan manusia sehari-hari
7. Bagian atas yang bermakna dunia para dewa.
8. Pola ret-ret yang melambangkan bahwa kehidupan manusia sehari-hari akan hidup saling membutuhkan.
9. Hal yang menarik pada masyarakat suku Batak Toba adalah dimana mereka selalu membuang kotoran melalui telaga yang biasanya terletak di dekat tungku. Hal tersebut ternyata mempunyai makna yakni untuk menghilangkan segala keburukan di dalam rumah dan menghilangkan setiap perbuatan buruk dari penghuninya.
10. Pada bagian rumah juga terdapat panggung yang mempunyai ukuran kecil. Panggung tersebut digunakan untuk menyimpan hasil panen, tempat ini juga mempunyai makna harapan kepada Sang Pencipta agar penghuni rumah senantiasa dilimpahkan rezeki

Banyaknya makna tersebut dapat dijadikan sebagai bukti bahwa ternyata rumah tersebut didirikan bukan hanya untuk tempat berteduh dan tempat tinggal, melainkan juga dibuat dengan penuh pedoman hidup yang telah diwujudkan dalam setiap bagian rumah. Pada bagian pintu atas depan rumah Bolon terdapat Gorga, yaitu sebuah lukisan berwarna merah, hitam, dan putih. Biasanya terdapat lukisan hewan seperti cicak, ular ataupun kerbau. Dua hewan yang menjadi dekorasi rumah Bolon memiliki makna yang sangat berarti. Pada gorga yang dilukis gambar hewan cicak bermakna, orang Batak mampu bertahan hidup di manapun meski dia merantau sekalipun ke tempat yang jauh. Hal ini karena orang Batak memiliki rasa persaudaraan yang sangat kuat dan tidak terputus antara sesama sukunya. Sedangkan gambar kerbau bermakna sebagai ucapan terima kasih atas bantuan kerbau telah membantu manusia dalam pekerjaan ladang masyarakat [8]. Adapun bagian dari isi rumah adat batak Toba adalah :

- Jabu Bong, yang ditempati oleh Kepala Rumah atau Porjabu Bong, dengan istri dan anak-anak yang masih kecil.
- Jabu bong dinamakan Jabu Soding, yang dikhususkan untuk anak perempuan yang telah menikah tapi belum mempunyai rumah sendiri.
- Jabu Suhat, diperuntukkan bagi anak laki-laki tertua yang sudah menikah.
- Tampar Piring yang diperuntukkan bagi tamu.
- Tengah-tengah rumah merupakan daerah netral yang disebut telaga dan berfungsi sebagai tempat bermusyawarah.





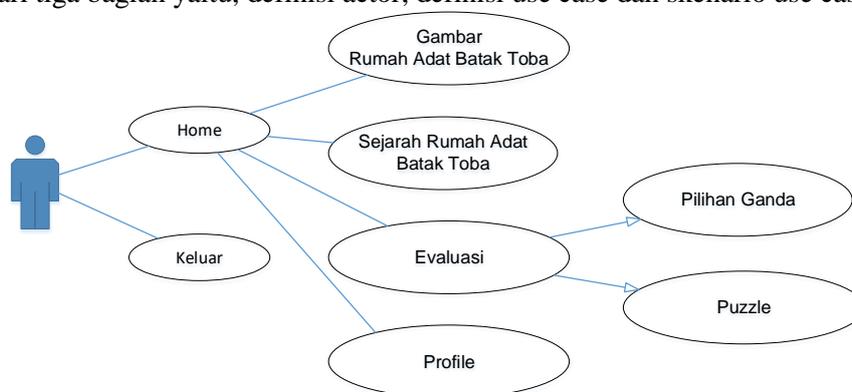
Gambar 3. Keterangan isi dalam Rumah adat batak Toba

Analisis Kebutuhan Sistem disusun dalam sebuah tabel elisitasi dilakukan untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan oleh guru SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Rumah Adat Batak Toba dengan Macromedia Flash CS6 ActionScript 3.0.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional

Kebutuhan Fungsional	Home
	Menu
	Rumah Adat Batak Toba
	Sejarah Rumah Adat Batak Toba
	Evaluasi
	Profil
	Keluar Aplikasi
Kebutuhan Non- Fungsional	Tampilan Menarik
	Mudah Digunakan
	Type SWF
	Mp3 “Lagu O Tano Batak”

Unified Modeling Language yang diusulkan pemodelan Use Case Diagram menggambarkan batasan sistem dan fungsi utama dari aplikasi. Mendeskripsikan fungsi dari sebuah sistem dari perspektif user. Use Case Diagram terdiri dari tiga bagian yaitu, definisi actor, definisi use case dan skenario use case.



Gambar 4. Use Case Diagram Aplikasi

Gambar 3. diatas merupakan Use Case diagram yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. Fungsi dari sistem yang baru menggambarkan kegiatan user yang nantinya diproses oleh sistem seperti melihat Rumah Adat, mempelajari sejarah Rumah Adat, menjawab evaluasi, profil penulis dan profil SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan serta keluar dari aplikasi.

Proses pembuatan objek background dan karakter menggunakan software Macromedia Illustrator. Untuk proses pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan software Macromedia flash cs6. Pada tampilan halaman utama menampilkan menu Rumah Adat, Sejarah Rumah Adat, Evaluasi, dan profil.



Gambar 5. Halaman Utama Pembelajaran

Pada tampilan halaman menu Rumah Adat terdapat menu sejarah Rumah Adat tersebut. Pada menu ini menampilkan bentuk 2D dari Rumah Adat tersebut.



Gambar 6. Halaman Sejarah dan Profile Rumah adat Batak Toba

Pada tampilan halaman menu Evaluasi terdapat dua pilihan jenis evaluasi yaitu Puzzle dan Pilihan Ganda. Diharapkan menu dapat melatih siswa untuk mengingat dan mengenal elemen-elemen dari rumah adat Batak Toba “Jabu Bolon”.



Gambar 7. Halaman Evaluasi

Media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh dua dosen Universitas Katolik Santo Thomas. Validasi ahli materi oleh guru. Penilaian dilakukan dengan menunjukkan pembelajaran interaktif kemudian memberikan angket. Skala penilaian pada angket ada lima yaitu dari sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan buruk. Di dalam angket

untuk ahli media dan ahli materi juga disediakan kolom saran untuk perbaikan pembelajaran interaktif yang dihasilkan.

Saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi telah diperbaiki atau ditambahkan. Hasil penilaian secara lengkap dapat dilihat pada halaman lampiran. Berikut rata-rata penilaian dari ahli media:

Tabel 2. Rata-rata Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	\sum Nilai	Rata-rata (\sum nilai)	Kategori
1	Pewarnaan dan Bahasa	25	4	Layak
2	Desain Multimedia	34	4	Layak
3	Teks dan Kalimat	19	4	Layak

Tabel 3. Rata-rata Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	\sum Nilai	Rata-rata (\sum nilai)	Kategori
1	Pewarnaan dan Bahasa	21	4	Layak
2	Desain Multimedia	35	4	Layak
3	Audio pendukung	31	4	Layak

Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan pada peserta didik SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan yang berjumlah 33 siswa. Berikut adalah rata-rata hasil penilaian oleh peserta didik:

Tabel 4. Rata-rata Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jawaban YA (%)	Jawaban Tidak (%)
1	Pemrograman	95.70	4.30
2	Interaksi Pengguna	97.56	2.44
3	Pembelajaran	97.90	2.10
4	Warna dan Gambar	98.00	2.00

Data hasil implementasi kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah tabel hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik:

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan

No	Responden	Rata-rata (\sum nilai)	presentase	Kategori
1	Ahli Media	3.52	87.75%	Layak
2	Ahli Materi	3.59	89.81%	Layak
3	Peserta Didik	3.26	81.50%	Layak

Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif Rumah Adat Batak Toba ini berdasarkan pada ahli media termasuk pada kategori sangat layak, ahli materi termasuk kategori sangat layak dan uji coba pada peserta didik termasuk pada kategori sangat layak. Dengan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Rumah Adat Batak Toba ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 173403 Sirisirisi Kabupaten Humbanghasundutan.

KESIMPULAN

Pembuatan media pembelajaran interaktif Rumah Adat Batak Toba berbasis multimedia dengan Macromedia Flash CS6 dengan Actionscript 3.0 melalui lima tahapan yaitu analisis, desain, pembuatan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku, selanjutnya menganalisis kebutuhan alat penelitian. Pada tahap desain membuat model dan storyboard untuk mempermudah programmer dalam menterjemahkan desain ke dalam bahasa pemrograman. Pada tahap pembuatan digunakan program Macromedia flash CS6 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Tahap selanjutnya yaitu pengujian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik sebagai calon pengguna. Tahap terakhir yaitu mengevaluasi data yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dibuat. Media pembelajaran berfungsi untuk mewujudkan situasi pembelajaran secara efektif. Pengguna media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran sangat penting digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran muatan lokal yaitu untuk mengembangkan kemampuan mengenal budaya seabgai salah satu wacana pelestarian ke arifan lokal, Agar pengguna mampu mempelajari dan



menguasai materi pembelajaran Rumah Adat Batak Toba dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Limbong, P. Simanullang, and E. Napitupulu, “Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Angka Untuk Usia Dini Menggunakan Objek Gambar Benda (Studi Kasus SD Negeri No. 173395 Dolok Sanggul),” *Semin. Nas. Ilmu Komput.*, no. October, pp. 73–81, 2016, doi: 10.13140/RG.2.2.29625.57442.
- [2] T. Limbong and J. Simarmata, *Media dan Multimedia*, 1st ed. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [3] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, vol. 58, no. 12. Bandung: Penerbit Alfabeta, Bandung, 2012.
- [4] S. Nurajizah, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak,” *J. PROSISKO*, vol. 3, no. 2, pp. 14–19, 2016.
- [5] Setiawan, “Cara membuat database sederhana dengan SQL Server 2008 R2 – INFO_KOMPUTER,” *Media Pembelajaran*, Oct. 2016. <https://msetiawansite.wordpress.com/2016/10/05/cara-membuat-database-sederhana-dengan-sql-server-2008-r2/> (accessed Aug. 14, 2021).
- [6] T. Limbong, J. Simarmata, and P. Simanullang, “Pelatihan Pembelajaran Model Permainan untuk Pelajaran Muatan Lokal Aksara Batak pada Siswa SD Negeri 173403 Sirisirisirisi Kabupaten Humbang Hasundutan Pendahuluan Landasan Teori,” vol. 2, pp. 57–64, 2023.
- [7] Alex Nova, “Gema Budaya: Makna Filosofis Arsitektur Rumah Adat Batak,” Dec. 2011. <http://gema-budaya.blogspot.com/2011/12/makna-filosofis-arsitektur-rumah-adat.html> (accessed Jun. 22, 2023).
- [8] Sihotang.K, Naibaho.P, and Aritonang.E, “Tipologi fasad rumah adat batak toba,” *J. Arsit. ALUR*, vol. 2, no. 2, pp. 13–21, 2019.
- [9] Y. S. Antono, “Rumah Tradisional Batak Toba Menuju Kepunahan,” *LOGOS J. Filsafat- Teol.*, vol. 4, no. 2, pp. 107–133, 2005.
- [10] A. A. Dwiana *et al.*, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *JURNALBASICEDU*, vol. 6, no. 1, pp. 499–505, 2022.
- [11] M. S. M. Rahmi, M. A. Budiman, and A. Widyaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 178–185, 2019.
- [12] U N Tsany, A. Septian, and E. Komala, “The ability of understanding mathematical concept and self-regulated learning using macromedia flash professional 8 ,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1657, p. 12074, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1657/1/012074.
- [13] T. Limbong and Z. A. Matondang, “Development of Flat Shape Learning Media to Improve Children ’ s Mathematical Understanding Using Macromedia Flash,” vol. 4, pp. 39–50, 2022.
- [14] D. Y. Pramesti and R. W. Arifin, “Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *J. Students ‘ Res. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 109–122, Nov. 2020, doi: 10.31599/JSRCS.V1I2.400.

