

## MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH ADAT BERBASIS VIDEO DAN WEB PADA SEKOLAH DASAR XYZ

Mesri M Hutasoit<sup>1)</sup>, Liza Fitriana<sup>2)</sup>, David<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer,  
Universitas Harapan Medan  
Email: [mesrihutasoit98@gmail.com](mailto:mesrihutasoit98@gmail.com)

### ABSTRAK

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses belajar siswa. Melihat proses belajar siswa yang sedang menurun, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran cukup rendah. Media yang dirasa tepat dan sesuai dengan kondisi saat ini adalah media pembelajaran. Sekolah Dasar XYZ merupakan salah satu sekolah yang dalam proses media pembelajaran IPS dalam pokok pembahasan materi Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat Berbasis Video dan Web Pada Sekolah Dasar XYZ ini masih menggunakan metode yang konvensional dengan menggunakan buku paket dan pidato sehingga perhatian siswa mudah teralihkan karena kurang menariknya metode pembelajaran. Hal tersebut berdampak bahwa kurangnya pengetahuan siswa terhadap media pembelajaran pengenalan rumah adat. Jika untuk mengatasi masalah tersebut peneliti membuat media pembelajaran berbentuk video mengenai materi pembelajaran pengenalan rumah adat. Dengan adanya media pembelajaran pengenalan rumah adat ini peserta didik lebih mudah memahami pelajaran pengenalan rumah adat menggunakan video dibandingkan materi yang diberikan guru dengan metode baca buku paket serta ceramah dari guru.

**Kata kunci:** Video dan Web, Media pembelajaran pengenalan Rumah Adat

### ABSTRACT

Learning media has an important role in the student learning process. Seeing the declining student learning process, shows that students' understanding of the learning material is quite low. Media that is considered appropriate and in accordance with current conditions is learning media XYZ. Elementary School is one of the schools that is in the process of social studies learning media in the subject matter of Learning Media for the Introduction of Video and Web-Based Traditional Houses at XYZ Elementary Schools still using conventional methods of using textbooks and speeches so that students' attention is easily distracted because they are less attractive. Learning methods. This has the impact that the students' lack of knowledge of the learning media for the introduction of traditional houses. If to overcome this problem the researcher makes learning media in the form of videos regarding learning materials for the introduction of traditional houses. With the existence of learning media for the introduction of traditional houses, it is easier for students to understand the lessons on introducing traditional houses using videos compared to the material provided by the teacher using the textbook reading method and lectures from the teacher.

**Keywords :** video and Web, learning media for introduction traditional houses.

### 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian fasilitator dalam setiap proses pembelajaran.

Oleh karena itu fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media dalam pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi dan komunikasi yang di kombinasikan secara paralel, menghasilkan sebuah keyakinan bahwa interaksi teknologi dalam interaksi pembelajaran dapat membawa era baru dalam dunia pendidikan.

Namun, pemanfaatan teknologi dan komunikasi di dunia pendidikan ini di ikuti oleh

kesenjangan sehingga mengakibatkan banyak rintangan dan tantangan. Melihat proses pembelajaran yang telah berlangsung, bahwa proses pembelajaran tersebut masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dan penggunaan model dan metode yang kurang menarik bagi siswa di kelas.

Hal ini merupakan salah satu kelemahan terjadi, bahwa selama ini siswa kurang aktif didalamnya, sehingga materi pembelajaran pengenalan rumah adat ini kurang efektif karena kegiatan yang dilakukan siswa hanya mendengar ceramah guru, duduk, dan mencatat. Pelajaran ilmu sosial pada media pembelajaran pengenalan rumah adat. Media salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan

efektifitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa [1]. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Melalui penerapan model pembelajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga dapat memperkuat daya serap peserta didik untuk menerima, memahami, menyimpan dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya, dengan kata lain guru harus betul-betul mendesain rencana pembelajaran suatu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, maka diperlukan adanya pembelajaran yang menekankan pada belajar siswa aktif dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa perlu dibiasakan dalam pembelajaran untuk memberikan argumen terhadap setiap jawabannya serta memberikan tanggapan atas jawaban yang diberikan oleh orang lain sehingga apa yang sedang dipelajari bermakna [2], [3].

Guru membuat proses pembelajaran yang menarik dan bervariasi sesuai dengan bidang atau topik dan usia peserta didik dalam konseptual membantu guru untuk mengaitkan antara suatu materi dan dengan materi yang diajarkannya untuk mendorong peserta didik dengan pengetahuan dan penerapan pengetahuan sehari-harinya. menampilkan informasi teks, gambar dimana gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaring-jaringan halaman [4]. Web sangat membantu pengembangan informasi dari penelitian dalam media pembelajaran ini. Web ini mempunyai kemampuan dalam menampilkan teks, grafik, video, dan suara secara bersamaan, sehingga memungkinkan juga untuk merancang sebuah informasi [5]. Dengan permasalahan yang terjadi, maka salah satu cara yang dapat dilakukan guru selain metode yang menarik bagi siswa yaitu membangkitkan rasa keingintahuan siswa untuk mengenali rumah adat pada pelajaran IPS.

Dengan video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik ingin membuat suatu media pembelajaran berbasis video

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mencari informasi pada penelitian yang sudah didapatkan untuk mendukung penulisan tugas akhir ini antara lain:

### 2.1 Wawancara (Interview)

wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab

langsung antara peneliti narasumber untuk mendapatkan informasi yang akurat. Informasi adalah kumpulan data yang membentuk sebuah data yang lebih berguna dan lebih berarti [6]. Wawancara dapat dilakukan antara tenaga peserta didik di sekolah dasar XYZ. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan media pembelajaran berupa video.

### 2.2 Observasi (Observation)

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan meninjau atau mengamati langsung ke sekolah dasar XYZ [7]. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun dapat juga digunakan untuk merekam sebagai fenomena yang terjadi.

### 2.3 Penelitian Literatur

studi pustaka adalah suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara meninjau langsung dengan cara membaca buku-buku atau artikel-artikel yang terdapat di internet yang mempunyai data untuk melengkapi penelitian ini [8].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa sistem yang digunakan merupakan suatu proses yang harus dilaksanakan untuk menentukan kelemahan yang dihadapi Sekolah Dasar XYZ dalam proses pembelajaran pengenalan Rumah Adat.

Dalam mensukseskan penyelenggaraan pengenalan rumah adat ini peran seorang guru sangat dibutuhkan dalam pengenalan tatacara maupun proses pembelajaran pengenalan Rumah Adat, biasanya berupa penjelasan secara manual dari Guru kepada Siswa/ siswi bosan dan jenuh saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pada saat Guru Menjelaskan media pembelajaran Rumah adat secara manual dinilai kurang efektif untuk menarik perhatian Siswa/ siswi untuk mengetahui media pembelajaran pengenalan Rumah adat.

Adapun hasil penelitian mengenai aktifitas pembelajaran pengenalan Rumah adat pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang selama ini diterapkan pada Sekolah Dasar XYZ yaitu Guru Sekolah Dasar XYZ terlebih dahulu menyiapkan materi media pembelajaran pengenalan Rumah adat pada Sekolah Dasar XYZ.

Setelah Guru sudah selesai menyiapkan materi media pembelajaran pengenalan rumah adat ini maka bahan ajar sudah bisa diterangkan ataupun dijelaskan kepada siswa/siswi Sekolah Dasar XYZ secara manual berupa penjelasan teori dari Guru kepada Siswa/siswinya.

Setelah penjelasan media pembelajaran pengenalan Rumah adat ini selesai, maka Guru memberi pertanyaan kepada siswa/siswinya agar

lebih mudah mengingat materi pelajaran yang sudah dijelaskan tenaga pendidik kepada siswa.

### 3.1 Sistem yang Diusulkan

Pada sistem yang diusulkan ini penulis mencoba memperbaiki dan menyempurnakan sistem yang berjalan, dalam sistem yang diusulkan ini, proses pembelajaran mengenai media pembelajaran pengenalan Rumah adat ini disampaikan secara manual oleh Guru kepada Siswa/ siswi Sekolah Dasar XYZ ini, maka Tenaga Pendidik dan Siswa/ Siswi dapat merasakan perkembangan Teknologi masa sekarang ini. Dengan adanya Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat Berbasis Video dan Web pada Sekolah Dasar XYZ ini, maka Tenaga Pendidik dan Siswa/ siswi Sekolah Dasar XYZ dapat merasakan perkembangan teknologi di masa sekarang.

Dengan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keahlian, serta mampu memberikan solusi dari masalah yang disampaikan melalui program metode pengajaran dari tenaga pendidik ini kepada siswa/siswi Sekolah Dasar XYZ.

Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat Berbasis Video dan Web pada Sekolah Dasar XYZ adalah: Materi pembelajaran Pengenalan Rumah adat disampaikan berupa bentuk video. Video tersebut dapat diputar dan disediakan dalam bentuk web.

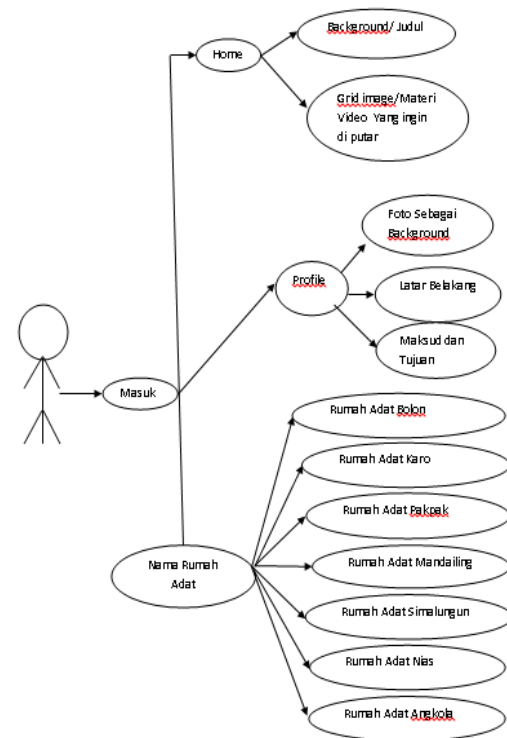
Tenaga Pendidik hanya menjelaskan sedikit lagi dan memberi pertanyaan kepada siswa/siswi Sekolah Dasar XYZ. Sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang diberikan Tenaga Pendidik.

Media pembelajaran pengenalan Rumah adat ini sebagai penunjang kemajuan dalam penyampaian proses pembelajaran pengenalan Rumah Adat menjadi lebih efektif serta efisien dan dapat meningkatkan rasa keingintahuan para siswa/ siswi dalam memahami media pembelajaran pengenalan Rumah adat.

### 3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan salah satu diagram yang membantu dalam menggambarkan dan merancang sebuah video pembuatan Media Pembelajaran Penegenalan Rumah Adat.

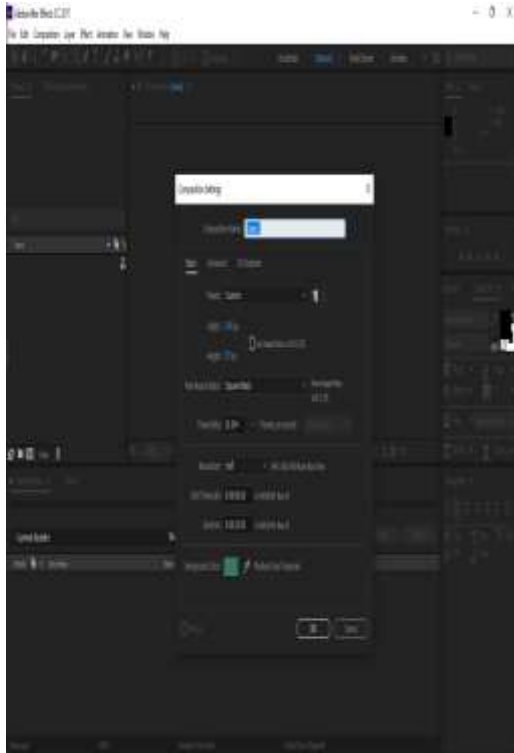
Diagram ini berfungsi untuk mempermudah penggambaran alar maupun instruksi dari sebuah sistem. Adapun Use Case diagram Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat yang dibuat menurut analisis sebagai berikut:



Gambar 1. Use Case Diagram Sistem

#### 1. Tampilan Mengatur Video

Gambar 1 Adalah Saat pertama kali membuka aplikasi Adobe after effect akan terlihat tampilan menu awal seperti berikut untuk mengatur dan memulai untuk mengedit photo dan video. Ada terdapat beberapa pilihan 1.untuk mengatur ukuran besar kecilnya video yang akan dimasukkan 2. Mengatur intensitas cahaya dan transition saat memasukkan video 3. Mengatur letak gambar, video, rekaman suara/ sound.



Gambar 1. Untuk Mengatur Tampilan Video

**2. Tampilan Web Button Profil**

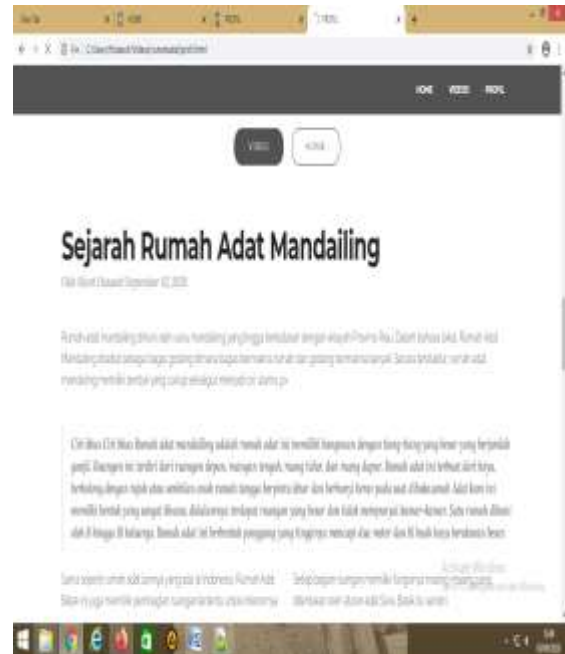
Gambar 2 ialah untuk Insert Photo dan menambahkan file photo misalkan jpeg, png. Insert juga Audio untuk menambahkan file audio rekaman suara/ musik, misalkan mp3, insert video untuk menambahkan video dalam komputer misalnya MP4, AVI dll.



Gambar 2. Tampilan web button profil

**3. Tampilan Web Button Home.**

Sedangkan pada gambar 3 ini berisikan keterangan serta penjelasan singkat dari Rumah adat misalnya, asal usul rumah adat, bentuk rumah adat, dan ukuran rumah adat tersebut.



Gambar 3. Tampilan Web Button Home

**4. Tampilan Web Button Home**

Pada gambar 4 ini insert gambar rumah adat dan video rumah adat setelah itu atur 1. Tempat meletakkan gambar dan video atau main track, 2. Tempat untuk meletakkan lirik dan subtitle video atau text track, 3. Tempat untuk meletakkan file suara rekaman dalam format wav atau text track, setelah itu 4. Letakkan file musik dalam format mp3 atau music track.



**Gambar 4.** Tampilan web button Home Rumah Adat

#### 4. KESIMPULAN

Dapat membantu dan meringankan tenaga pendidik dalam menerangkan serta menjelaskan media pembelajaran pada Sekolah Dasar XYZ.

Dimana adanya media pembelajaran pengenalan rumah adat yang telah di rancang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta rasa keingintahuan yang tinggi dan mampu informasi yang lebih konvensional, sehingga dalam proses belajarnya siswa/ siswi ini dapat mendorong efektifitas serta efisiensi dalam pembelajaran IPS dalam pokok pembahasan Pengenalan Rumah Adat Berbasis Video dan Web pada Sekolah Dasar XYZ.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Agustiningsih, "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 50, 2015, doi: 10.21070/pedagogia.v4i1.72.
- [2] H. Ashar, "Aplikasi Model Pembelajaran Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 14, no. 2, pp. 152–171, 2011, doi: 10.24252/lp.2011v14n2a3.
- [3] A. A.T., K. Kartono, and S. H., "Keefektifan Strategi Pembelajaran React Pada Kemampuan Siswa Kelas VII Aspek Komunikasi Matematis," *Keefektifan Strateg. Pembelajaran React Pada Kemamp. Siswa Kelas VII Aspek Komun. Mat.*, vol. 5, no. 1, pp. 91–98, 2014, doi: 10.15294/kreano.v5i1.3282.
- [4] R. Asmara, "SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENANGGULANGAN BENCANA PADA KANTOR BADAN PENANGGULANGAN BENCANA DAERAH (BPBD) KABUPATEN PADANG PARIAMAN," *J. J-Click*, vol. 3, no. 2, 2016.
- [5] R. E. Standsyah, "Rancangan Sistem Pengadministrasian," *J. UJMC, Vol. 3, Nomor 2, Hal. 38 - 44*, vol. 3, pp. 38–44, 2017, [Online]. Available: <http://ejournal.unisda.ac.id/index.php/ujmc/article/download/467/251/>.
- [6] N. Nurmi, "Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata," *J. Edik Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2014.
- [7] R. Ratnawati, D. R. Siwi, and H. Faqih, "proses pengelolaan data peralatan output ( output berupa informasi . melalui device ) Program pada dasarnya berisi Pada dasarnya didalam suatu pemrograman atau membuat suatu program diharuskan memiliki kerangka dasar pemrograman terlebih dahulu yang terd," vol. 10, no. 3, pp. 62–67, 2018.
- [8] R. Alfah and T. V. M Nova, "Perancang Aplikasi Registrasi Pasien BPJS dan NonBPJS untuk Klinik Dokter Gigi," *Technologia*, vol. 9, no. 3, 2018.