

Media Pembelajaran Silsilah Marga Adat Batak Toba Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Flash

Learning Media Genealogy of Toba Batak Customary Clans Based on Animation Using Adobe Flash

Rini Rahmadani Sinambela^{*1}, Herlina Harahap², Mufida Khairani³

^{1,2,3} Prodi Teknik Informatika Universitas Harapan Medan, Jl. HM. Joni No. 70 C, Teladan Baru Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

E-mail: ¹sinambelarini@gmail.com, ²herlinaharahap411@gmail.com,

³mufida.khairani@gmail.com

Abstrak

Silsilah atau biasa yang disebut Tarombo oleh orang bersuku Batak adalah garis keturunan yang sudah menjadi adat bagi orang-orang untuk mengetahui silsilah atau hubungan kekerabatan. . Tetapi, adat ini sudah mulai menghilang dari orang-orang suku Batak karena data keluarga yang sulit dicari, silsilah yang mulai meluas, dan sedikitnya orang-orang yang mengetahui silsilahnya. Garis keturunan disebut dengan Tarombo. Hal-hal tersebut menjadikan tarombo kehilangan daya tariknya dan menjadi latar belakang dari penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah membangun suatu sistem aplikasi yang akan menjadi media bagi para pengguna khususnya bersuku Batak Toba untuk dapat memiliki, membuat atau meneruskan silsilah keluarga serta memudahkan kita untuk mencari silsilah atau Tarombo marga dan keluarga.

Aplikasi ini dirancang menggunakan Adobe Flash CS6 yang memiliki kinerja cukup bagus. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah metode studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan data-data yang mendukung yang mempunyai kaitan dengan penelitian seperti dari media sosial, website-website atau sumber lainnya. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi silsilah maraga ini sukses berjalan di atas sistem operasi Windows 10. Penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi dengan fungsi utama sebagai media yang membutuhkan informasi mengenai silsilah marga batak, khususnya marga Sinambela serta memberikan kemudahan dan kecepatan yang diinginkan.

Kata Kunci : Batak Toba, Tarombo, Adobe Flash CS6, Sinambela

Abstract

Genealogy or commonly called Tarombo by Batak people is a lineage that has become customary for people to know genealogy or kinship relationships. . However, this custom has begun to disappear from the Batak people because of the hard-to-find family data, the expanding genealogy, and the few people who know the genealogy. The lineage is called Tarombo. These things make Tarombo lose its appeal and become the background of this research. The purpose of this study is to build an application system that will become a medium for users, especially the Toba Batak ethnicity, to be able to have, create or continue family genealogies and make it easier for us to find genealogies or Tarombo clans and families.

This application is designed using Adobe Flash CS6 which has a pretty good performance. The system development method used in system development is the literature study method, which collects supporting data related to research such as from social media, websites or other sources. Based on the test results, the genealogy application is running successfully on the Windows 10 operating system. This study resulted in an application with the main function as a medium that requires information about the genealogy of the Batak clan, especially the Sinambela clan and provides the desired convenience and speed.

Keywords : Toba Batak, Tarombo, Adobe Flash CS6, Sinambela

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran [1].

Menurut Billy Pranata dkk (2019:3) dalam judul penelitian “Perancangan Sistem Penyusunan Marga Suku Batak Toba Berbasis Web” Silsilah batak atau disebut sebagai Tarombo Batak adalah Silsilah garis keturunan secara patrilineal dalam suku Batak. Sudah menjadi kewajiban bagi masyarakat suku bangsa Batak untuk mengetahui silsilahnya agar mengetahui letak hubungan kekerabatan terkhusus dalam falsafah Dalihan Natolu. Suku Batak dikenal dengan banyaknya marga yang diambil berdasarkan garis keturunan bapak (patrilineal), yang dimiliki oleh setiap keluarga Batak. Garis keturunan tersebut disebut dengan Tarombo. Dahulu tarombo keluarga disampaikan seorang ayah secara lisan, kepada anak laki-laki yang akan pergi merantau atau menikah sebagai bekal utama. Garis keturunan menurut bapak yaitu anak laki-laki yang telah Dewasa. Ukuran dewasa dalam hal ini bukan usia, tetapi telah berumah tangga. Keturunan atau anak laki-laki yang belum menikah tidak masuk kategori dicatatkan dalam tarombo, apabila yang bersangkutan sampai akhir hayatnya tidak mempunyai anak laki-laki maka garis silsilah akan terhenti. Dengan adanya Silsilah Batak seorang batak dapat mengetahui posisinya di dalam marga, silsilah keturunan dan saudara-saudara semarga secara keseluruhan [2].

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian [3].

Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Program ini merupakan program animasi berbasis vector yang dimanfaatkan untuk membuat animasi media pembelajaran dan *web*. Pemanfaatan *Adobe flash* dapat mempermudah pemahaman pengguna dan dengan adanya animasi dan membantu pengguna untuk mengasah kemampuannya melalui media pembelajaran yang bersifat interaktif. Penggunaan *Adobe Flash* tidak hanya memberikan kemudahan bagi pembuat media, tetapi juga memberikan kemudahan bagi pengguna media pembelajaran [4].

Di zaman modern sekarang pembelajaran atau media interaktif harus sejalan dengan adanya teknologi, agar sistematisa proses pemberian infoemasi lebih menarik atau tidak monoton. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin banyak metode untuk belajar, seperti adanya media pembelajaran. Dengan perkembangan dunia teknologi saat ini memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan dalam penggunaannya seperti membantu pekerjaan manusia serta membantu kegiatan pembelajaran [5].

Dari permasalahan tersebut, timbul ide untuk membuat suatu pembelajaran marga yang berfungsi sebagai alat untuk mengetahui Silsilah (tarombo) pada suku Batak Toba khususnya marga Sinambela sehingga melalui pembelajaran tersebut, generasi muda juga akan tetap mengetahui silsilah keluarga. Berdasarkan latar belakang, maka dilakukan penelitian dengan judul "Media Pembelajaran Silsilah Marga Dalam Adat Batak Toba Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Flash".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam teknik pengumpulan data penulis menggunakan kuesioner atau hasil survei dalam penelitiannya.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

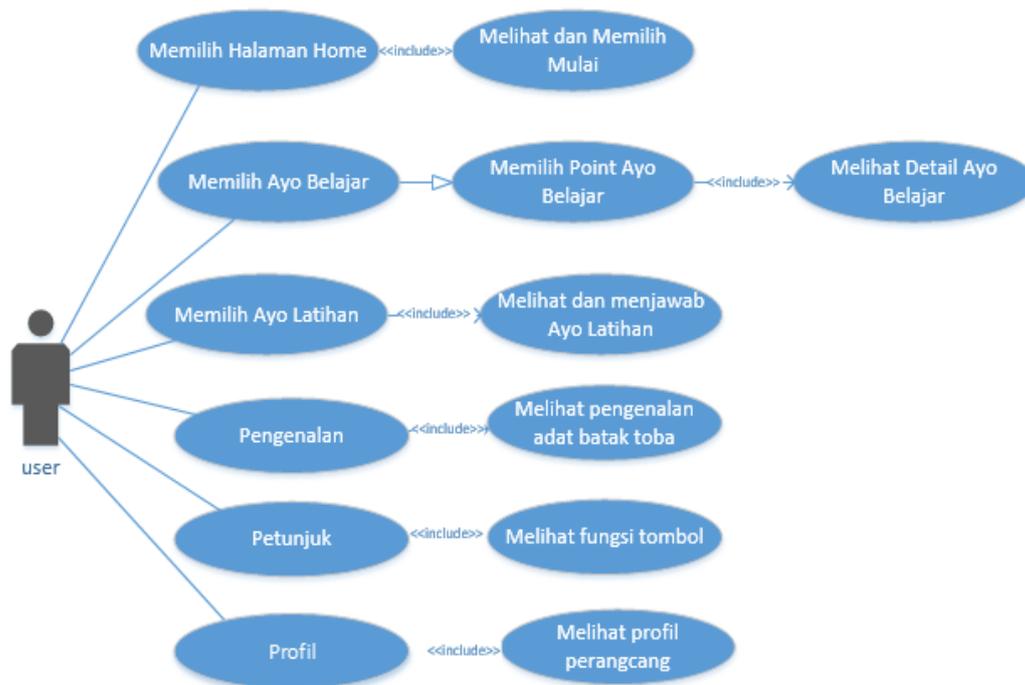
Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan data-data yang mendukung yang mempunyai kaitan dengan penelitian seperti dari media sosial, *website-website* atau sumber lainnya [6].

3. Perancangan Sistem

Program media pembelajaran silsilah marga berbasis animasi inidirancang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yaitu menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

3.1 Use Case Diagram

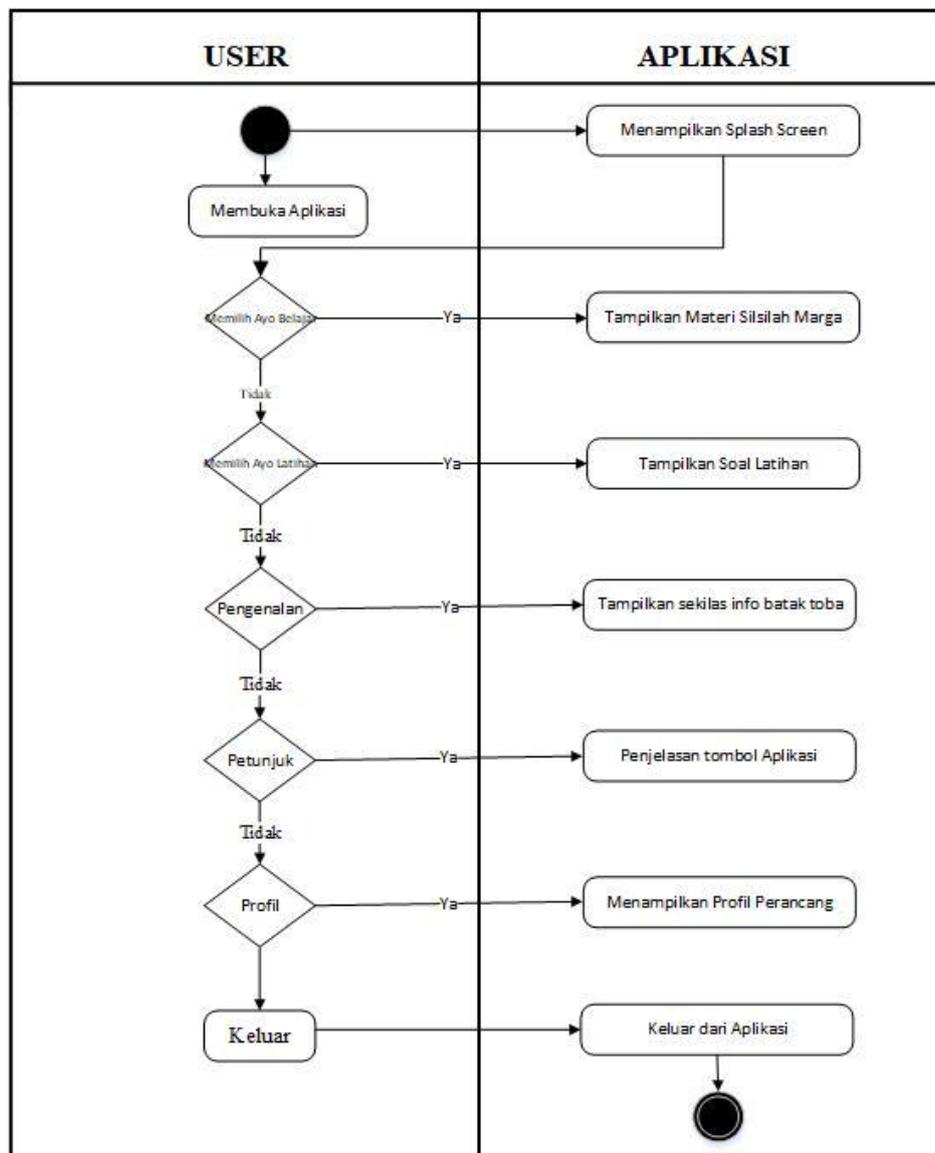
Adapun *Usecase Diagram* yang mendeskripsikan sebuah interaksi antara pengguna dengan sistem, meliputi alur interaksi dari *user* saat melihat menu di halaman *Home*, melihat menu di halaman Menu Utama, melihat detail penjelasan di halaman Ayo Belajar dan melihat soal-soal di halaman Ayo Latihan. *Usecase Diagram* dari aplikasi yang dirancang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

3.2 Activity Diagram

Activity diagram merupakan bentuk *flow diagram* yang memodelkan alur kerja sebuah proses dan urutan aktivitas sebuah proses. Diagram ini mirip dengan *flowchart* karena dapat memodelkan sebuah alur kerja dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Berikut Activity Diagram dari aplikasi yang dirancang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Activity Diagram

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini memerlukan beberapa tahapan. Beberapa tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

4.1 Analisa dan Perancangan

Perkembangan media pembelajaran pada saat ini sangat pesat. Pada saat ini media pembelajaran yang berkembang bukanlah sekedar dari buku saja, melainkan dari media social ataupun *website-website* lainnya. Selain itu media pembelajaran buatan dalam bentuk buku untuk saat ini masih sangat sedikit dan belum terpublikasi sepenuhnya, sehingga hanya materi-materi inti saja yang sering di jumpai. Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan cara untuk meningkatkan

daya tarik minat anak negeri untuk belajar dengan cara yang tidak biasa dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis animasi.

4.2 Implementasi

Implementasi adalah sebuah tahap yang menerapkan suatu sistem untuk membuat suatu aplikasi dengan cara membuat atau menyusun langkah-langkah sekaligus menguji aplikasi [7]. Pada tahap ini aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Aplikasi akan diuji untuk mengetahui apakah aplikasi dapat bermanfaat sebagai fasilitas pengetahuan atau informasi kepada semua kalangan yang membutuhkan khususnya yang bersuku Batak Toba dan bermarga Sinambela apakah dapat lebih mudah mengetahui serta memahami silsilah marga adat batak toba dengan menggunakan aplikasi ini.

A. Tampilan Menu Mulai

Tampilan menu mulai adalah menu segala kegiatan yang ada didalam aplikasi ini. Setelah tampilan awal selesai, maka akan muncul tampilan berikutnya yaitu tampilan menumulai, tampilan menu mulai dapat dilihat dari gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Menu Mulai

B. Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama, akan terdapat 8 tombol yang disediakan yaitu tombol *exit*, *sound on*, *sound off*, Petunjuk, Profil, Pengenalan, Ayo Belajar, dan Ayo Latihan, dimana jika *user* melakukan interaksi terhadap tombol tersebut, maka tombol tersebut akan melakukan perintah yang telah diberikan. Jika tombol *exit* ditekan maka *user* akan keluar dari aplikasi tersebut, jika tombol *sound off* ditekan maka lagu akan mati, dan jika tombol *sound on* ditekan maka lagu akan mulai kembali.

Ketika *user* menekan tombol *start* tampilan akan berpindah ke tampilan selanjutnya yang berisi menu-menu dari aplikasi pembelajaran silsilah marga adat batak toba yang dapat dipilih oleh *user*. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

C. Tampilan Menu Petunjuk

Pada menu “Petunjuk” terdapat beberapa penjelasan mengenai fungsi tombol-tombol yang ada pada aplikasi. Namun, tidak semua tombol ada pada tampilan halaman petunjuk, hanya tombol-tombol berupa simbol saja yang dijelaskan. Adapun isi tombol-tombol petunjuk dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 6. Tampilan Menu Petunjuk

D. Tampilan Menu Pengenalan

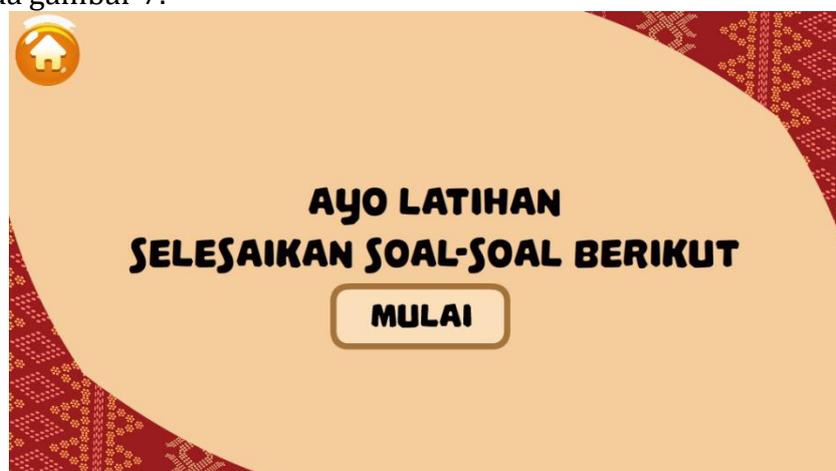
Menu “Pengenalan” dalam aplikasi ini berfungsi untuk melihat sekilas informasi tentang Batak Toba yang terdiri dari sejarah Batak Toba, pakaian Batak Toba, Rumah adat Batak Toba dan makanan khas Batak Toba. Tampilan menu pengenalan dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Menu Pengenalan

E. Tampilan Menu Ayo Latihan

Menu “Ayo Latihan” dalam aplikasi ini berfungsi untuk melihat sekaligus menjawab soal-soal untuk melatih pengetahuan tentang adat Batak Toba. Selain menjawab soal, *user* juga dapat mengetahui *score* yang telah didapat dari hasil menjawab soal-soal yang telah diberikan. Adapun 3 tampilan yang terdapat pada menu ini yaitu tampilan awal soal, soal-soal, dan papan *score*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Menu Ayo Latihan

F. Tampilan Menu Profil

Tampilan pada halaman profil berisi profil dari perancang aplikasi, mulai dari nama, Nomor Pokok Mahasiswa (NPM), jurusan dan juga asal kampus perancang aplikasi. Menu profil dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Menu Profil

5. KESIMPULAN

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Dari perancangan sistem yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan perihal perancangan media pembelajaran silsilah marga Sinambela sebagai berikut.

1. Aplikasi pembelajaran silsilah marga adat Batak Toba untuk segala usia bersuku Batak Toba yang berguna untuk membantu mengingatkan mereka dalam memahami dan mengetahui silsilah marga serta pengetahuan tentang adat Batak Toba.
2. Rancangan bangun Aplikasi Silsilah Marga Adat Batak Toba menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase Diagram* dan *Activity Diagram*.
3. Metode perancangan sistem menggunakan metode studi keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Yaumi, "MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial," *BMC Public Health*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2017.
- [2] B. Pranata, Y. Laia, and M. Lumban Gaol, "Perancangan Sistem Penyusunan Marga Suku Batak Toba Berbasis Web," *J. Sist. Inf. dan Ilmu Komput. Prima(JUSIKOM PRIMA)*, vol. 3, no. 1, pp. 17–23, 2019.
- [3] D. Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran," *Maj. Ilm. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52, 2011.
- [4] P. Oktavia, "Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Al Fatih*, vol. 1, pp. 74–78, 2021.
- [5] E. F. Fahyuni, *1153-Article Text-5329-1-10-20210822*. 2017.
- [6] W. Darmalaksana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan," *Pre-print Digit. Libr. UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, pp. 1–6, 2020.
- [7] Ansori, "Pembahasan dan Impelementasi," *Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 3, no. April, pp. 49–58, 2015.