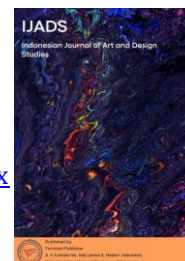


INDONESIAN JOURNAL OF ART AND DESIGN STUDIES (IJADS)

Homepage: <https://journal.formosapublisher.org/index.php/ijads/index>

ISSN: 2961-8088 (Online)

Research Article



Volume 2, No 1, February (2023)

DOI: <https://doi.org/10.55927/ijads.v2i1.3069>

Page: 90 - 97

Interactive Media Introduction to 10 Most Famous Historical Buildings in Medan City as a Media for Learning History

Muhammad Ody Prasetya^{1*}, Rinanda Purba²

^{1,2}Potensi Utama University

Corresponding Author: Muhammad Ody Prasetya; Email: ody.kamen47@gmail.com

ARTICLE INFO

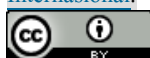
Keywords: Medan City, Historical building, Smartphone, Learning media.

Received : 5 February

Revised : 13 February

Accepted : 22 February

©2022The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Medan City is one of the cities that has a number of diverse historical heritage, one of which can be seen clearly are the historical buildings. Preservation of history, including the heritage of buildings, is an important way for humans to convey an understanding of the past to future generations. In getting to know historical buildings, we can learn through the use of technological media, one of which is using an Android smartphone. The media referred to here is interactive multimedia learning that is intentionally provided to increase student interest in learning, increase student interest in participating in learning during the learning process and to improve student learning outcomes, especially in learning history about historical buildings in Medan City.

Media Interaktif Pengenalan 10 Bangunan Bersejarah Paling Terkenal Di Kota Medan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Muhammad Ody Prasetya^{1*}, Rinanda Purba²

^{1,2} Universitas Potensi Utama

Corresponding Author: Muhammad Ody Prasetya; Email: ody.kamen47@gmail.com

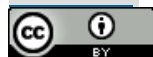
ARTICLE INFO

Kata Kunci: Kota Medan, Bangunan Sejarah, Smartphone, Media Pembelajaran.

Received : 5 February
Revised : 13 February
Accepted : 22 February

©2022The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Kota Medan merupakan salah satu kota yang memiliki sejumlah peninggalan sejarah yang beragam, salah satunya yang dapat terlihat dengan jelas adalah bangunan-bangunan bersejarahnya. Pelestarian sejarah termasuk peninggalan bangunannya adalah cara penting bagi manusia untuk menyampaikan pemahaman tentang masa lalu kepada generasi mendatang. Dalam mengenal bangunan sejarah dapat kita pelajari melalui pemanfaatan media teknologi salah satunya memanfaatkan smartphone android. Media yang dimaksud disini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang sengaja disediakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah mengenal bangunan sejarah yang ada di Kota Medan.

PENDAHULUAN

Kota Medan mewariskan sejumlah bangunan yang bernilai historis, sebagai salah satu bukti dari eksistensi dan kejayaan kota pada masa lampau. Objek wisata heritage di Kota Medan ada banyak diantaranya adalah Masjid Raya, Istana Maimun, Tjong A Fie Mansion, Gedung Lonsum dan masih banyak yang lainnya yang dimana jaraknya tidak berjauhan, memudahkan kita untuk berwisata dari satu gedung ke gedung lainnya sehingga tidak memakan waktu yang cukup lama. Bangunan peninggalan sejarahnya pun masih terawat dengan baik ditambah dengan akses yang dipermudah oleh pemerintah kota.

Pengenalan tentang bangunan bersejarah di Indonesia tentu sudah banyak kita pelajari sejak kita duduk di bangku SD sampai SMA namun, hal itu masih kurang efektif karena belum mampu menarik minat pelajar umum. khususnya anak SMP yang ada di Kota Medan. Dari 100 anak SMP di beberapa sekolah yang ada di Kota Medan mulai dari kelas 7 sampai kelas 9, 89% siswa-siswi menyatakan bahwa selama ini pelajaran sejarah dinilai membosankan dikarenakan proses belajar yang terlalu kaku, hanya mengandalkan buku materi dan mendengarkan

ceramah atau cerita yang disampaikan oleh guru di kelasnya.

Dalam mendalami kasus ini penulis melakukan wawancara dengan Ibu Hasanah S.Pd, selaku guru sejarah SMP Swasta Bhakti 2 Medan, penggunaan smartphone sebagai media belajar oleh peserta didik cukup sering namun untuk mata pelajaran yang dipegang belum pernah dilakukan. Bu Hasanah hanya menggunakan alat bantu papan tulis dan mengajar dalam metode ceramah. Metode yang demikian dalam proses pembelajaran sejarah, seringkali tidak diperhatikan para pererta didik dan malah sibuk bermain dengan smartphone-nya sendiri seperti membuka media sosial atau yang lain.

Berdasarkan wawancara diatas pemanfaatan teknologi tidak dimanfaatkan secara optimal terkhususnya mata pelajaran sejarah, Penggunaan metode ceramah dalam menjelaskan materi ternyata mempersulit siswa untuk membangun pengetahuan. Kesulitan belajar siswa akan berdampak pada timbulnya kebosanan belajar yang akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Proses penyampaian pesan dalam suatu pembelajaran sangat perlu diperhatikan, karena proses tersebut menyangkut respon dari siswa dalam menyerap semua penjelasan yang disampaikan. Oleh karena itu

peran media sebagai alat komunikasi sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media yang dimaksud disini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang sengaja disediakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah menjadikan manusia mendapatkan informasi dengan mudah. Berdasarkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, hal ini dapat dimanfaatkan untuk pengembangan dan pembelajaran dibidang pendidikan. Media pembelajaran juga sangat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang diajarkannya, selain itu dengan media pembelajaran guru juga dengan mudah dapat menampilkan benda-benda yang besar dan berat, serta benda-benda yang kecil yang sulit dilihat oleh siswa.

Penggunaan teknologi khususnya di Indonesia yang berkembang saat ini merupakan peluang yang sangat bagus untuk diaplikasikan ke dalam media pembelajaran. Salah satunya adanya teknologi berbasis android. Lembaga riset digital marketing Emarketer mengatakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih mencapai lebih dari 100 juta orang.

Pembelajaran sejarah saat ini hendaknya dikembangkan dengan lebih baik. Pelestarian sejarah termasuk peninggalan bangunannya adalah cara penting bagi manusia untuk menyampaikan pemahaman tentang masa lalu kepada generasi mendatang. Materi pelajaran sejarah yang berupa pesan atau informasi perlu kiranya dibuatkan inovasi berupa aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat dijalankan melalui perangkat android sehingga membantu siswa-siswi agar lebih antusias dalam kegiatan proses belajar dan dapat memberikan warna baru agar belajar sejarah menjadi lebih asyik dan menarik.

Menyadari hal ini, penulis menciptakan aplikasi media pembelajaran yang berjudul "Media Interaktif Pengenalan 10 Bangunan Bersejarah Paling Terkenal di Kota Medan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah" kepada para siswa-siswi SMP. Melalui kegiatan ini penulis dapat memberikan informasi yang berguna untuk generasi muda mendatang

dengan harapan generasi muda kedepannya dapat memahami perihal bangunan bersejarah yang ada di Sumatera Utara khususnya Kota Medan.

METODOLOGI

Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dengan melakukan analisis S-O (Strength-Opportunities), W-O (Weakness-Opportunities), S-T (Strength-Threats) dan W-T (Weakness-Threats) yang dapat menghasilkan konsep dan solusi dalam merancang Media interaktif pengenalan 10 bangunan bersejarah paling terkenal di Kota Medan.

1. Strategi S-O (Strength-Opportunities). Strategi yang dihasilkan oleh kombinasi ini adalah menyajikan media pembelajaran dengan desain yang menarik dan menyenangkan, sehingga memicu adanya peningkatan produktivitas hingga motivasi belajar dari adanya aplikasi media pembelajaran interaktif tersebut.
2. Strategi W-O (Weakness-Opportunities). Strategi yang dihasilkan oleh kombinasi ini adalah walaupun berbasis android, media pembelajaran interaktif ini masih bisa digunakan dengan perangkat lain seperti PC/Laptop yang dapat mendeteksi sistem operasi android.
3. Strategi S-T (Strength-Threat). Strategi yang dihasilkan oleh kombinasi ini adalah melakukan peninjauan terhadap media pembelajaran interaktif lain dengan tema yang serupa.
4. Strategi W-T (Weakness-Threat). Strategi yang dihasilkan oleh kombinasi ini adalah meningkatkan informasi lebih mengenai bangunan bersejarah di Kota Medan, sehingga keefektifan media pembelajaran interaktif ini berjalan dengan baik untuk menunjang proses pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bangunan sejarah yang paling terkenal untuk dijadikan sebagai materi pada aplikasi yang akan penulis buat. Ke-sepuluh bangunan sejarah tersebut adalah: (1). Istana Maimun, (2). Kantor Pos, (3). Masjid Raya, (4). Bank Indonesia, (5). London Sumatera (Lonsum), (6). Menara Air Tirtanadi, (7). Stasiun Kereta Api, (8). Tjong A Fie Mansion, (9). Restoran Tiptop, (10). Masjid Gg. Bengkok.

A. Media utama

Media utama dalam penciptaan media interaktif ini adalah smartphone android yang aplikasinya penulis bagikan lewat link browser. Adapun tampilan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Loading screen sebagai tampilan awal aplikasi ketika dijalankan.



Gambar 1. Loading screen

Sumber: Foto dari penulis

2. Menu utama, yang berisikan beberapa button yaitu materi, quiz, lokasi dan menu lain yang apabila di klik akan membuka button tambahan yaitu petunjuk dan profile.



Gambar 2. Menu utama

Sumber: Foto dari penulis

3. Menu tambahan, berisikan button petunjuk yang menampilkan keterangan fungsi dari semua button pada aplikasi ini dan profil berisikan data diri dari pencipta aplikasi media interaktif ini.



Gambar 3. Menu Tambahan

Sumber: Foto dari penulis

4. Materi. Pada menu materi, menampilkan 10 button objek bangunan sejarah diantaranya: Istana Maimun, Kantor Pos, Masjid Raya, Bank Indonesia, London Sumatera (Lonsum), Menara Air Tirtanadi, Stasiun Kereta Api, Tjong A Fie Mansion, Restoran Tiptop, dan Masjid Gg. Bengkok. Kemudian masing masing dari menu itu menjelaskan sejarah daripada ke-10 bangunan sejarah yang ada di kota medan.

5. Quiz merupakan menu yang dibuat untuk menilai seberapa dalamkah para pengguna menguasai dan mempelajari materi sejarah



Gambar 4. Menu Materi

Sumber: Foto dari penulis

6. bangunan yang sudah dibacanya. Quiz berisi 10 pertanyaan dimana tiap-tiap pertanyaan memiliki nilai 10, pengguna hanya perlu memilih “benar dan salah”. Berikut adalah tampilan dari menu quiz:



Gambar 5. Menu Quiz

Sumber: Foto dari penulis

7. Terakhir adalah menu lokasi. Menampilkan peta lokasi dari 10 bangunan sejarah yang paling terkenal di Kota Medan, peta tersebut juga menjelaskan bahwasannya masing-masing objek bangunan lokasinya berdekatan. ketika button biru yang ada pada objek di klik, maka akan hyperlink ke google maps.



Gambar 6. Menu Quiz
Sumber: Foto dari penulis

B. Tema

Tema yang penulis buat adalah desain bangunan sejarah dengan menggunakan ilustrasi bergaya isometric design dengan suasana aplikasi yang fullcolor bertemakan alam, agar para siswa merasa belajar dengan santai dan lebih tertarik mempelajari warisan sejarah khususnya bangunan sejarah yang ada di Kota Medan melalui media interaktif yang dapat di akses menggunakan android diantaranya : Istana Maimun, Kantor Pos, Masjid Raya, Bank Indonesia, London Sumatera (Lonsum), Menara Air Tirtanadi, Stasiun Kereta Api, Tjong A Fie Mansion, Restoran Tiptop, Masjid Gg. Bengkok.

C. Target Visual

Dalam menentukan target visual dibuatlah beberapa batasan media yang dapat membuat promosi aplikasi media interaktif ini menjadi lebih menarik dan efektif. Diantara media tersebut antara lain:

1. Gantungan Kunci
2. Baju/ kaos
3. Sticker sebagai merchandise
4. Totebag
5. Vertikal Banner
6. Kalender
7. Flashdisk
8. Poster
9. Laptop sebagai review aplikasi

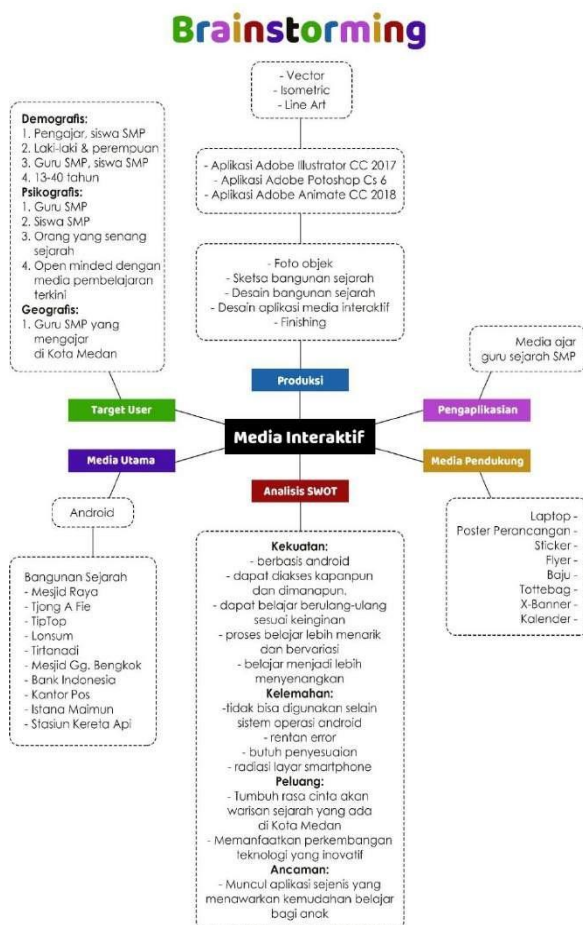
D. Target Market

Target market dalam pembuatan media interaktif pengenalan 10 bangunan sejarah paling terkenal di Kota Medan sebagai media pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

1. Demografis: profesi (pengajar dan siswa SMP), jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), tingkat pendidikan (guru dan siswa SMP), rentang usia (13-40 tahun).
2. Psikografis: pengguna media interaktif ini adalah guru SMP, siswa SMP serta orang yang senang dengan pelajaran sejarah dan sudah open minded terhadap media pembelajaran terkini.
3. Demografis: adalah para guru SMP mengajar di sekolah-sekolah yang ada di kota Medan.

E. Brainstorming

Penulis menggunakan metode berfikir brainstorming untuk mengumpulkan ide-ide mentah dalam merancang media pembelajaran sejarah bangunan sejarah di kota Medan.

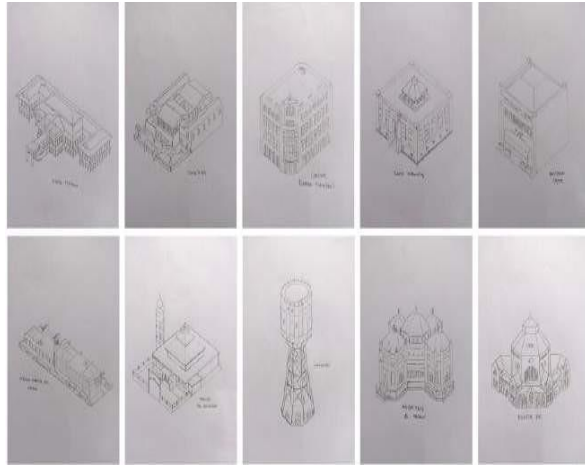


Gambar 7. Brainstorming

Sumber: Foto dari penulis

F. Sketsa

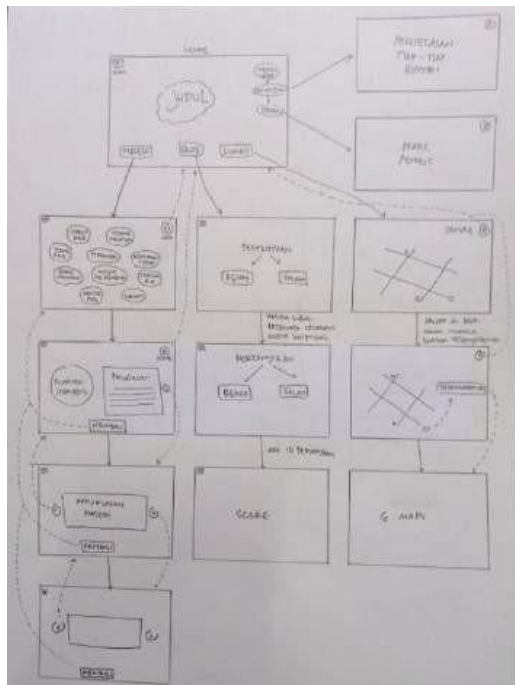
1. Gambar dibawah merupakan 10 bangunan sejarah yang telah penulis sketsa secara manual menggunakan pensil dan kertas untuk memudahkan dalam proses pembuatan desain digitalnya.



Gambar 8. Sketsa Bangunan

Sumber: Foto dari penulis

2. Berikut merupakan sketsa scene by scene dari aplikasi media interaktif yang akan diciptakan, sketsa ini dibuat agar mempermudah penulis dalam membuat alur perpindahan scene dan sebagai acuan agar nantinya aplikasi yang diciptakan lebih terstruktur.

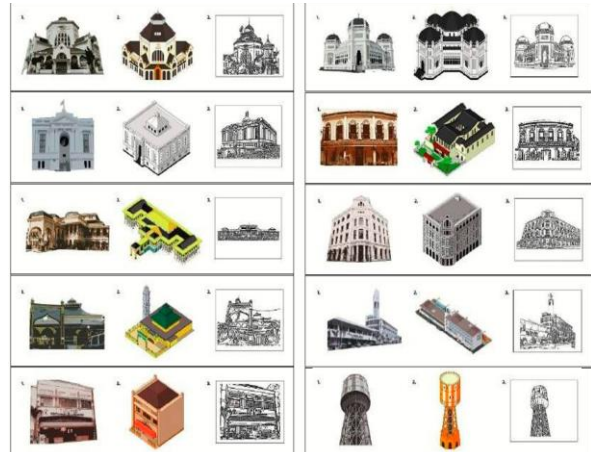


Gambar 9. Sketsa scene aplikasi

Sumber: Foto dari penulis

G. Alternatif Desain

Beberapa alternatif desain bangunan sejarah dalam proses pembuatan media interaktif pengenalan 10 bangunan bersejarah paling terkenal di Kota Medan. Penulis menggunakan 3 alternatif gaya desain yaitu vector, isometric dan line art seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 10. Alternatif desain

Sumber: Foto dari penulis

H. Desain Terpilih

Gambar-gambar dibawah adalah gaya desain terpilih dari beberapa alternatif gaya desain yaitu isometric. Gaya desain tersebut dipilih karena terlihat menarik dan konsisten serta berkaitan dengan konsep awal yaitu ilustrasi yang dibuat dengan warna cerah agar para siswa tertarik untuk mempelajari materi yang ada di dalam media interaktif 10 bangunan sejarah paling terkenal di Kota Medan.



Gambar 11. Desain Terpilih

Sumber: Foto dari penulis

I. Digitalisasi

Berikut merupakan proses desain bangunan bersejarah bergaya desain isometric yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2017 . Selanjutnya juga dilakukan proses desain aplikasi

media interaktif yang digunakan menggunakan aplikasi Adobe Animate CC 2018.



Gambar 12. proses desain bangunan & proses desain aplikasi media interaktif
Sumber: Foto dari penulis

J. Finishing

Untuk lebih lengkapnya aplikasi dapat di download gratis melalui link dibawah:

<http://bit.ly/3Il2Ral>

K. Typeface

Pada proses pembuatan karya ini penulis menggunakan 3 jenis font yaitu Poetsen one, KG Blank Space dan Poppins. Ketiga font ini memiliki kesan tegas namun friendly, mudah dibaca serta terasa santai dan elegan. Berikut adalah ketiga font tersebut:



Gambar 13. Typeface
Sumber: Foto dari penulis

L. Media Implementasi



Gambar 14. Typeface
Sumber: Foto dari penulis



Gambar 15. Stand “Media interaktif 10 bangunan sejarah paling terkenal di Kota Medan sebagai media pembelajaran sejarah”
Sumber: Foto dari penulis

KESIMPULAN

Kota Medan merupakan salah satu kota yang memiliki sejumlah peninggalan sejarah yang beragam dan memiliki nilai historis, salah satunya yang dapat terlihat dengan jelas adalah bangunan-bangunan bersejarah yang masih tampak hingga saat ini. Sudah menjadi tugas kita untuk terus melestarikan keberadaannya. Pelestarian peninggalan bersejarah adalah cara penting bagi manusia untuk menyampaikan pemahaman tentang masa lalu kepada generasi mendatang.

Sejarah bangunan heritagenya yang terdapat di Kota Medan merupakan salah satu pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi terkini salah satunya dengan menciptakan media interaktif berbasis android. dimana pada saat proses pembuatannya memerlukan proses yang cukup panjang, dimulai observasi lapangan, membuat sketsa masing-masing bangunan sejarahnya lalu mendigitalisasi melalui aplikasi di komputer, memberikan pewarnaan yang sesuai dengan warna bangunan aslinya dan membuatnya

menjadi aplikasi yang dapat dijalankan dengan baik dan menarik.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan media interaktif pengenalan 10 bangunan bersejarah paling terkenal di Kota Medan sebagai media pembelajaran sejarah ini akhirnya tercapai berdasarkan kegiatan pameran yang telah terlaksana. Bahwasannya banyak dari mereka yang menyukai pelajaran sejarah namun disisi lain pelajaran sejarah dirasa membosankan melalui cara belajar yang monoton karena hanya mendengarkan guru berceramah menjelaskan materi di kelas. Setelah mencoba menjalankan aplikasi media interaktif ini para responden sepakat penciptaan aplikasi media interaktif ini merupakan salah satu sarana untuk lebih dapat mengenalkan bangunan sejarah yang ada di Kota Medan, mulai dari tampilannya yang menarik dipadukan dengan tampilan ilustrasi yang bagus, text yang mudah dibaca dan menu-menu lainnya yang dapat dengan mudah dipahami sehingga minat para siswa untuk belajar sejarah lebih meningkat, wawasannya bertambah dan menumbuhkan rasa senang serta semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asti Sucihati Sopwan., & Verra Sofica. (2015). Animasi Interaktif Pengenalan Bangunan Bersejarah Dunia Pada SDN. Sepanjang Jaya IV. Jurnal Infromasi STMIK Antar Bangsa, 1(2).
- Bank Indonesia. (2019). Sejarah Bank Indonesia: Moneter. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Egi Dhea Trienditha. (2017). Pemanfaatan Bangunan Bersejarah Dalam Mendukung Aktivitas Pariwisata Di Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Bangunan Bersejarah Di Medan Polonia). *jurnal pendidikan antropologi*, 1(2), 168-171.
- Rela Rahmah., Herawati Susilo., & Lia Yuliati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 70- 78.
- Sam’ani., Sutami., & M. Haris Qamaruzzaman. (2020). Implementasi Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 106-108.
- Sri Rezeky. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. 2(4), 856-864.
- Widya Laksmi Larasati. (2020). Pengamatan Orientalisme Pada Arsitektur Istana Maimun dan Masjid Raya Medan. *Jurnal Arsitektur Bangunan dan Lingkungan*, 10(1), 79-86.
- Yuliana N., Pratiwi D., & Anwar S. (2018). Pengembangan media interaktif matematika berbasis macromedia flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 50-60.