

Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Di Smk Maitriyawira Batam Menggunakan Mdlc

Deli¹, Hendro²

Universitas Internasional Batam

Email: deli@uib.ac.id, 1931168.hendro@uib.edu

Abstrak

Pada sejarah Indonesia, kita dapat belajar mengenai arti dari Demokrasi, macam –macam bentuk Demokrasi, dan teori –teori Demokrasi yang ada di seluruh dunia. Luasnya pengertian demokrasi ini telah membuka lembaran baru bagi warga negara Indonesia maupun dunia. Seiring berjalannya waktu, metode pembelajaran yang dilakukan untuk menyebarkan pengetahuan ini akan berubah berdasarkan teknologi yang ada. SMKS Maitriyawira Batam adalah salah satu pendidikan yang berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang berdiri sejak tahun 2004. Masalah yang ada pada SMKS Maitriyawira Batam ni adalah kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam materi Demokrasi Pancasila karena luasnya cakupan materi ini sehingga menyebabkan para peserta didik menjadi tidak semangat mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran masih dilakukan secara manual oleh guru dengan menjelaskan dari isi buku. Dalam laporan ini penulis akan menjalankan proyek Pengabdian Kepada Masyarakat di SMKS Maitriyawira Batam dalam merancang media pembelajaran PPKN tingkat SMK kelas XI dalam bentuk sebuah video. Media pembelajaran tersebut akan dikembangkan dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dan akan diimplementasikan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di SMKS Maitriyawira Batam.

Abstract

In the history of Indonesia, we can learn about the meaning of Democracy, the various forms of Democracy, and the theories of Democracy that exist throughout the world. This broad understanding of democracy has opened a new chapter for Indonesian citizens and the world. Over time, the learning methods used to disseminate this knowledge will change based on existing technology. SMKS Maitriyawira Batam is one of the educational institutions under the auspices of the Ministry of Education and Culture which was established in 2004. The problem that exists at SMKS Maitriyawira Batam is the lack of learning media in the teaching and learning process in Pancasila Democracy material because of the wide scope of this material, causing the participants to students become unmotivated to follow the lesson. The learning process is still done manually by the teacher by explaining the contents of the book. In this report, the author will run a Community Service project at SMKS Maitriyawira Batam in designing PPKN learning media for class XI SMK in the form of a video. The learning media will be developed using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method and will be implemented for use in the teaching and learning process at SMKS Maitriyawira Batam.

Keywords: *Learning Media, School, MDLC Methods, Democracy*

Pendahuluan

Indonesia merupakan Negara dengan keberagaman suku, budaya, bahasa, dan adat istiadat, karena keberagaman inilah maka diperlukan suatu sistem politik yang dapat menyatukan keberagaman ini. Pada saat ini, sistem politik demokrasi Indonesia menganut Demokrasi Pancasila. Demokrasi mengizinkan warga Negeranya untuk ikut berpartisipasi baik secara langsung maupun melalui perwakilan, dalam perumusan, pengembangan dan pembuatan hukum. Demokrasi juga mencakup kondisi sosial, ekonomi dan budaya yang memungkinkan praktek adanya kebebasan politik yang bebas dan setara (Nabila et al. 2020). Pada sejarah kita dapat belajar mengenai arti dari Demokrasi, macam-macam bentuk Demokrasi, dan teori-teori Demokrasi yang ada diseluruh dunia. Teori Demokrasi terus dikembangkan oleh filsuf politik agar pelaksanaannya lebih baik dan sempurna melalui berbagai percobaan meskipun hingga saat ini pun masih belum ada satu pola pasti mengenai sistem pemerintahan yang dirasa paling Demokratis. Mayoritas negara-negara besar seperti Amerika Serikat, Kanada, Swiss, termasuk Indonesia dan masih banyak lainnya menganut sistem pemerintahan Demokrasi (Alwan 2021).

Proses demokratisasi di Indonesia yang terjadi sejak akhir 1990an telah membuka lembaran baru bagi warga negara Indonesia dengan suasana keterbukaan yang belum pernah terjadi sebelumnya (Syariah IAIN Purwokerto et al. 2019). Hakikatnya demokrasi merupakan “Kedaulatan Rakyat”, dengan konsep kedaulatan rakyat, hakikat kebijakan yang dibuat adalah kehendak rakyat dan untuk kepentingan rakyat (Mulyono, Fatoni, and Malang 2019).

Multimedia merupakan salah satu dari produk teknologi informasi yang ada saat ini. Kelebihan dari multimedia adalah menarik daya imajinasi dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara

gambar, suara dan Gerakan (animasi) dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat berimajinasi dan berinteraksi (Sepriyadi 2021). Salah satu bentuk dari multimedia adalah sebuah video pembelajaran.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi kita jumpai. Salah satu media pembelajaran tersebut yang berupa video tutorial untuk mengidentifikasi computer, ataupun video lainnya (Hasanah 2022). Video pembelajaran berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa. Kemudahan untuk mengulang video (replay) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep. Selain itu video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Kiswanto et al. 2021).

Masalah

Proses pengajaran materi di SMKS Maitreyawira masih menerapkan pengajaran materi secara manual dengan memberikan materi berupa buku cetak yang dibagikan kepada setiap siswa. Yang menjadi masalah dalam proses mengajar ini adalah kurangnya media untuk mendukung lancarnya proses belajar mengajar sehingga membuat para siswa/siswi menjadi jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru serta diharapkan juga dapat memberikan motivasi yang lebih tinggi lagi kepada para siswa/siswi.

Metode

A. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proyek ini memiliki teknik pengumpulan data yang terdiri dari tiga macam diantaranya sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau informan (Himmah and Azisi 2019). Wawancara dilakukan melalui sosial media berupa Whatsapp dengan Ibu Rohani selaku pengajar mata pelajaran PPKN di SMKS Maitriyawira Batam. Metode ini merupakan upaya yang dilakukan untuk mendapatkan data-data maupun materi-materi yang dibutuhkan dalam pembuatan video media pembelajaran PPKN.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati objek atau fenomena yang berkaitan dengan penelitian yang sedang berlangsung (Pratama and Surahman 2021). Hal ini berguna agar penulis bisa paham dengan materi yang telah diberikan oleh guru.

3. Dokumentasi

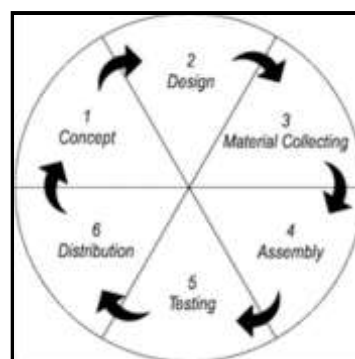
Dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui penggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku mengenai pendapat, dalil yang berhubungan dengan masalah penelitian (Eko Sudaryanto1 n.d.). Dalam metode ini penulis mengumpulkan data-data yang meliputi poin-poin penting yang ada dalam buku cetak yang diberikan oleh Bu Rohani selaku guru mata pelajaran PPKN di SMKS Maitriyawira Batam

B. Tahap Konsep (Concept)

Pada video pembelajaran tersebut akan dijelaskan tentang materi Dinamika Penerapan Demokrasi Pancasila di Indonesia yang akan dijelaskan oleh penulis menggunakan Voice Recorder untuk merekam suara penulis dan kemudian akan ditambahkan gambar-gambar yang akan mendukung penulis dalam melakukan penjelasan materi dan pembahasan poin-poin agar lebih menarik serta dapat dengan mudah bagi siswa/siswi SMK Maitriyawira dalam memahami materi tersebut.

C. Proses Perancangan Luaran

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Pengembangan sistem ini dimulai dengan mengidentifikasi penyebab masalah dan titik keputusan yang mengacu pada metodologi pengembangan multimedia. Dalam MDLC (Multimedia Development Life Cycle) terdiri 6 tahapan yaitu konsep (Concept), perancangan (Desain), pengumpulan bahan (Material Collecting), pembuatan (Assembly), pengujian (Testing), dan distribusi (Distribution).



Gambar 1 : Diagram Metode MDLC

D. Tahap Perancangan (Design)

Dalam tahap ini, proses perancangan dilakukan secara terperinci dengan menggunakan storyboard yang digunakan untuk menggambarkan rangkaian apa saja

yang akan dimasukkan kedalam scene agar dapat dengan mudah dimengerti. Adapun storyboard yang digunakan oleh penulis dan akan dituai dalam table sebagai berikut:

Scene	Storyboard	Aktori	Durasi	Deskripsi
1		Opening	00:00 - 00:12	Berisi awal video video pembelajaran PPKn. Akan diberikan logo UTS, SL dan Logo sekolah.
2		Jurnal Materi	00:12 - 00:30	Akan dimulai dengan Gambar dibagian tengah dan tulisan judul dibagian bawah.
3		Pengertian Demokrasi	00:30 - 00:43	A wal mula akan muncul Kata Demokrasi, kemudian akan dibagi menjadi 3 kata yang akan muncul di bawahnya.
4		Pengertian Demokrasi	00:43 - 00:54	A wal mula akan muncul tulisan dibagian kiri, yang akan diarahkan dengan penjelasan di bagian bawah.
5		Pengertian dalam Bahasa Inggris	00:54 - 01:07	Akan dimulai dengan tulisan penjelasan dibagian tengah frame.
6		Pengertian dalam KBBI	01:07 - 01:30	Akan dimulai dengan tulisan dibagian kanan, setelah itu penjelasan akan muncul dibagian bawah kiri.
7		Menera: Abstrak Lencana	01:30 - 02:41	Akan dimulai dengan gambar Abstrak Lencana dibagian kanan. Dan dibagikan materinya di sebelah kiri.
8		Klasifikasi	02:45 - 03:15	Akan dimulai dengan Judul, setelah itu dibagi menjadi 3 bagian.
9		Klasifikasi berdasarkan titik bermu	03:15 - 03:30	Dimulai dengan Judul yang berada ditengah frame
		Klasifikasi berdasarkan Ideologi	04:28 - 04:42	
		Klasifikasi berdasarkan Proses Penyelaturan Kehendak	05:39 - 05:56	
		Prinsip-Prinsip Demokrasi	06:47 - 06:56	
10		Demokrasi Formal	03:30 - 03:49	Dimulai dengan Judul yang berada diatas, setelah itu akan ada gambar dibagian tengah yang diawali dengan penjelasannya dibagian bawah frame.
		Demokrasi Material	03:49 - 04:07	
		Demokrasi Galungan	04:07 - 04:28	
		Demokrasi Konstante	04:42 - 05:10	
		Demokrasi Rakyat	05:10 - 05:39	
		Demokrasi Langsung	05:56 - 06:13	
11		Prinsip Demokrasi menurut Hendry B. Mayo	06:56 - 07:57	Dimulai dengan Judul dibagian atas, selanjutnya akan ada gambar yang akan muncul disebelah kanan dan di awal dengan penjelasannya dibagian kiri frame.
		Prinsip Demokrasi menurut Soko Guru Demokrasi	07:57 - 09:00	

Gambar 2 Storyboard Video Part 1

Scene	Storyboard	Aktori	Durasi	Deskripsi
1		Opening	00:00 - 00:12	Berisi awal video video pembelajaran PPKn. Akan diberikan logo UTS, SL dan Logo sekolah.
		Jurnal Pembelajaran Persewa	00:17 - 00:18	
2		Jurnal Materi	00:18 - 00:22	Akan dimulai dengan Gambar dibagian bawah dan tulisan judul dibagian tengah.
3		Apa itu Demokrasi	00:22 - 00:28	Akan Muncul Jurnal dibagian Tengah
		Apa Itu Kekuasaan Demokrasi	00:30 - 00:37	
		Apa Itu Jenis Demokrasi	00:39 - 01:10	
4		Karakter Demokrasi	00:28 - 00:50	Akan dimulai dengan judul diatas dan gambar pada bagian kiri setelah itu penjelasan akan diberikan dibagian kanan
		Karakter Demokrasi	00:57 - 01:18	
5		Apa Itu Demokrasi Persewa	01:31 - 02:16	Akan dimulai dengan judul diatas dan gambar akan muncul di sebelah kanan setelah itu penjelasan akan diberikan dibagian kiri frame
		Persewa Demokrasi 1945-1998	00:13 - 00:13	
6		Persewa Demokrasi 1945-1949	00:31 - 00:38	Akan dimulai dengan judul dibagian atas dan penjelasan dibagian bawah secara langsung
		Persewa Demokrasi 1949-1959	04:48 - 05:12	
		Persewa Demokrasi 1959-1963	07:06 - 07:33	
		Persewa Demokrasi 1963- sekarang	12:55 - 13:26	
7		Pengalasan Persewa 1945-1949	00:30 - 04:47	Dimulai dengan dibelakangnya background dan akan dilampirkan dengan tulisan tulisan penjelasan.
		Pengalasan Persewa 1949-1959	00:13 - 07:06	
		Pengalasan Persewa 1959-1963	07:14 - 08:14	
		Pengalasan Persewa 1963-1998	10:14 - 12:54	
		Pengalasan Persewa 1998- sekarang	13:27 - 15:02	

Gambar 3 Storyboard Video Part 2

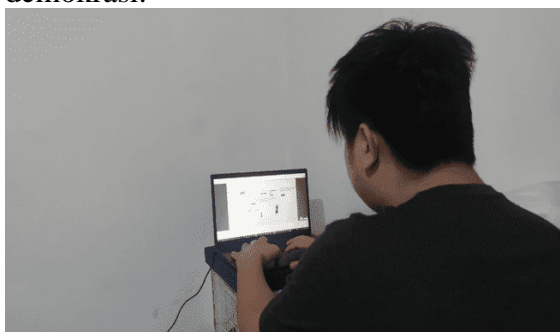
E. Tahap Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap pengumpulan bahan ini disesuaikan pada kebutuhan dalam pembuatan video pembelajaran. Aplikasi yang digunakan untuk merancang video pembelajaran ini adalah Videoscribe dan Wondershare Filmora9, sedangkan untuk suara menggunakan aplikasi Voice Recorder yang digunakan untuk merekam suara penulis yang menjelaskan materi di video pembelajaran materi tersebut.



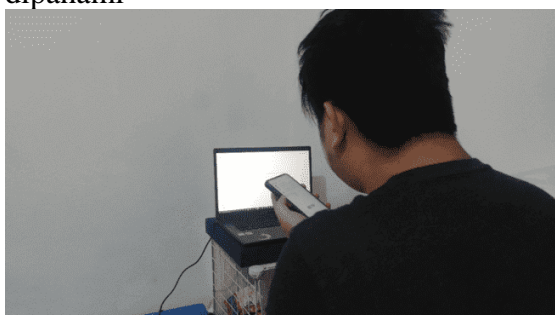
Gambar 4 Materi Pembuatan Video

Berdasarkan gambar diatas, proses pengambilan bahan yang akan dimasukkan kedalam video diambil dari bahan yang ada Digambar atas. Materi tersebut adalah materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran PPKN di SMKS Maitriyawira Batam Yang berisi beberapa materi berupa klasifikasi demokrasi, hakikat dan makna demokrasi, prinsip demokrasi, pembagian periode demokrasi yang ada di Indonesia, dan materi tentang kegunaan system demokrasi.



Gambar 5 Proses Perancangan

Berdasarkan gambar diatas, proses perancangan video pembelajaran akan dilakukan setelah materi yang disampaikan oleh guru sudah diterima. Perancangan video media pembelajaran PPKN ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Videoscribe, perancangan video pembelajaran tersebut dibuat dengan menggunakan beberapa gambar seperti kartun, dan gambar tokoh-tokoh yang ada pada demokrasi agar dapat membuat video tersebut lebih menarik dan lebih mudah dipahami



Gambar 6 Proses Perakaman Suara

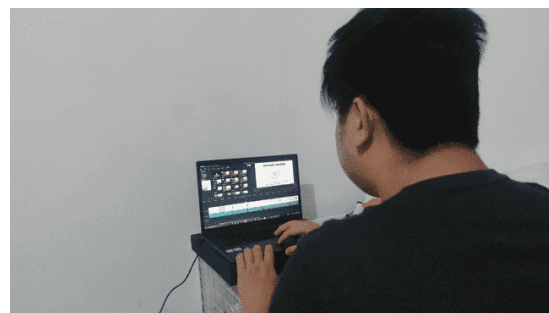
Pada gambar diatas merupakan proses perekaman suara penulis menggunakan aplikasi Voice Recorder yang akan di masukkan kedalam video pembelajaran mata pelajaran PPKN sebagai dubber yang

akan menjelaskan materi-materi yang berisi poin penting agar penyampaian materi dapat dilakukan dengan efektif dan efisien pada saat melakukan proses belajar mengajar.

F. Proses Pelaksanaan

Pada tahap ini, penulis melakukan eksekusi semua bahan yang sudah terkumpul dengan melakukan proses editing sesuai dengan rancangan yang tersedia. Video pembelajaran ini akan digabungkan dengan suara rekaman yang sudah direkam menggunakan aplikasi Voice Recorder yang kemudia akan dibuat menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga menghasilkan Vide Media Pembelajaran yang baik. Adapun beberapa proses pelaksanaannya :

G. Proses Pembuatan (Assembly)



Gambar 7 Proses Editing

Tahap Assembly ini adalah tahap dalam pembuatan proyek yang digunakan untuk Menyusun rancangan yang telah dibuat berdasarkan Storyboard yang telah dibuat. Kemudian akan dilakukan proses editing pada bahan ang telah dibuat sebelumnya agar lebih menarik dan mempermudah siswa/siswi dalam memahaminya. Dengan itu, proses pengeditan memiliki beberapa tahap yang terdiri dari tahapan sebagai berikut :

1. Import

Import adalah proses memasukkan semua bahan yang sudah terkumpul seperti hasil dari pengeditan rancangan video di aplikasi Videoscribe dan juga hasil perekaman audio menggunakan aplikasi

Voice Recorder. Semua bahan-bahan tersebut kemudian akan dimasukkan kedalam table File di aplikasi Filmora9 di bagian timeline



Gambar 8 Proses Import

2. Rough Cut

Rough Cut adalah proses pengeditan kasar yang berguna untuk mengatur scene per scene footage yang ada dan juga berguna untuk menyesuaikan posisi audio dengan footage yang ada didalam video.



Gambar 9 Proses Rough Cut

3. Transition and Trimming

Transition and Trimming adalah proses melakukan beberapa potongan terhadap footage agar tampilan yang dihasilkan terlihat lebih rapi dan menarik. Pemotongan yang dilakukan dilakukan kepada bagian yang diperlukan saja. Kemudian ditambahkan transisi agar lebih menarik untuk ditonton.



Gambar 10 Proses Trimming & Transition

4. Audio

Pada tahap ini, penulis melakukan proses menyesuaikan suara penulis yang sudah direkam dengan materi yang ada. Audio yang direkam berisi tentang penjelasan materi Dinamika Demokrasi Pancasila di Indonesia. Beserta beberapa penjelasan tentang klasifikasi demokrasi yang dibuat sesuai dengan permintaan oleh bu Rohani selaku pengajar mata pelajaran PPKN di SMKS Maitriyawira Batam.



Gambar 11 Proses Pengaturan Audio

5. Release Master

Pada tahap Release Master ini, akan dilakukan proses final dalam editing yaitu proses Export proses ini adalah proses untuk membuat hasil pengeditan video diatas menjadi sebuah satu kesatuan video yang sempurna. Proses ini dilakukan dengan format file MP4, sequence resolusi 1920x1980px dan frame rate 25 fps.



Gambar 11 Proses Export Project

Pembahasan

H. Perancangan Luaran Kegiatan

Sesuai dengan data data yang sudah diperoleh dan dianalisa oleh penulis pada saat tahap wawancara kepada guru pengajar mata pelajaran PPKN di SMKS Maitriyawira Batam. Desain perancangan ini dibuat berdasarkan storyboard dengan menggunakan aplikasi Videoscribe, kemudian dilakukan proses perekaman suara menggunakan aplikasi Voice Recorder yang berisi tentang materi-materi

yang akan digunakan untuk membuat video media pembelajaran. Penggabungan bahan-bahan ini dilakukan menggunakan aplikasi Wondershare Filmora9. Video tersebut akan diupload kedalam google drive dan setelahnya akan di implementasikan pada saat mitra melakukan proses belajar mengajar.

I. Tahap Pengujian (Testing)



Gambar 12 Proses Testing

Pada tahapan ini, penulis akan melakukan evaluasi kesesuaian video dengan storyboard yang dirancang ataupun melakukan koreksi pada video dan kesesuaian video pembelajaran dengan penjelasan suara terhadap materi. Pengujian dilakukan dengan melakukan proses pendengaran ulang materi yang sudah direkam kemudian menyesuaikan suaranya dengan video pembelajaran.

1. Scene 1



Gambar 13 Scene Opening

Pada bagian ini terdapat scene Opening yang berfungsi untuk memulai video materi pembelajaran. Pada scene ini terdapat logo UIB, Sekolah, dan logo SI (Sistem Informasi) sebagai tanda adanya Kerjasama.

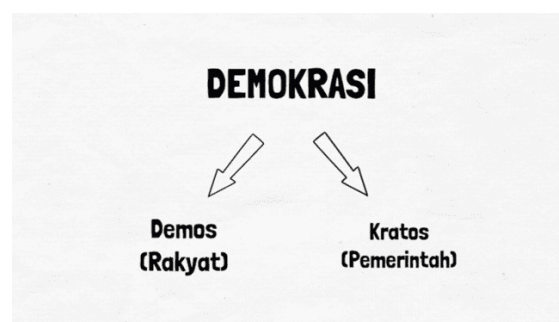
2. Scene 2



Gambar 14 Scene Judul

Pada bagian ini terdapat scene yang menunjukkan judul materi yang akan dibahas pada video media pembelajaran, yaitu Dinamika penerapan demokrasi Pancasila di Indonesia.

3. Scene 3



Gambar 15 Scene Pengertian Demokrasi



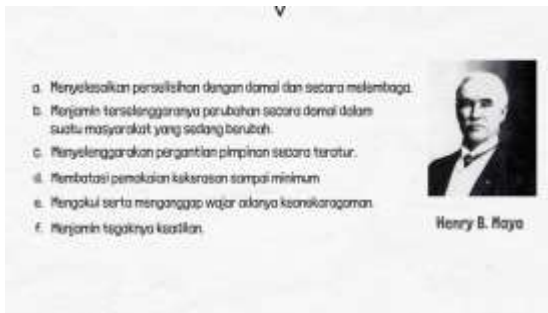
Gambar 16 Scene Pengertian Demokrasi(KBBI)

Pada bagian ini, terdapat tampilan berupa penjelasan pengertian demokrasi menurut Bahasa asing (Yunani) yang dibagi menjadi 2 kata. Dan dilanjutkan dengan bagian pengertian demokrasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

4. Scene 4



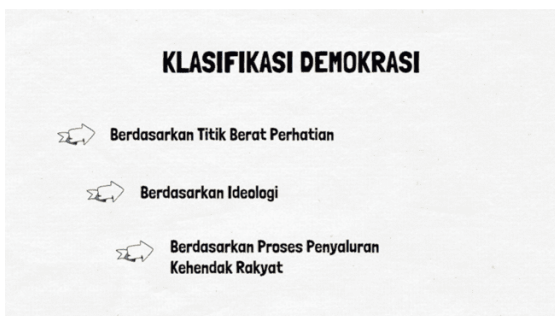
Gambar 17 Scene Pengertian Menurut Ahli



Gambar 18 Scene Pengertian Menurut Ahli

Pada Bagian ini, terdapat penjelasan mengenai pendapat pengertian demokrasi menurut para ahli. Pada bagian ini, terdapat Gambar berupa para ahli dan dibagian tengah muncul pendapatnya.

5. Scene 5



Gambar 19 Scene Klasifikasi



Gambar 20 Scene Pembagian Klasifikasi



Gambar 21 Scene Penjelasan Pembagian

Klasifikasi

Pada Bagian ini, terdapat penjelasan mengenai pembagian demokrasi menurut klasifikasinya, yaitu berdasarkan titik beratnya, berdasarkan ideologi, dan berdasarkan proses penyaluran kehendak rakyat. Serta di lanjutkan dengan masing-masing pembagian klasifikasi disertai dengan penjelasannya secara langsung.

6. Scene 6



Gambar 22 Scene Penjelasan Hakikat

Pada bagian ini, terdapat scene berupa penjelasan hakikat demokrasi yang menampilkan gambar banteng sebagai lambing dari sila ke 4 pancasila disertai penjelasannya.

7. Scene 7



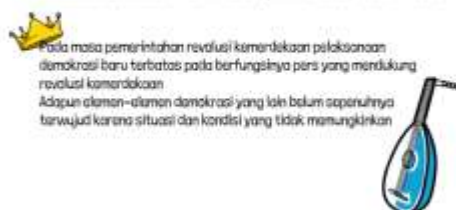
Gambar 23 Scene Nilai Lebih Demokrasi

Pada bagian ini, terdapat scene berupa pemaparan nilai lebih dari demokrasi

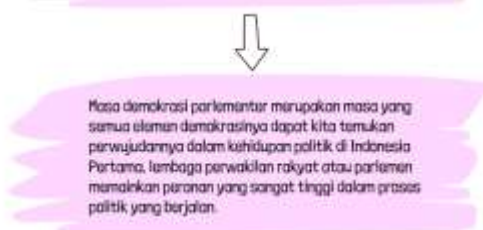
Pancasila dengan menampilkan gambar dibagian kanan disertai dengan pemaparannya dibagian kiri frame.

8. Scene 8

1. Pelaksanaan Demokrasi di Indonesia pada Periode 1945 – 1949



Gambar 24 Scene Penjelasan Periode



Gambar 25 Scene Penjelasan Poin pada Periode

Pada bagian ini, terdapat scene berupa penjelasan tentang periode demokrasi pada tahun tertentu disertai dengan pemaparan poin-poin penting yang ada pada penggunaan system demokrasi di periode-periode yang dijelaskan. Tampilan ini dibuat dengan menampilkan Judul dibagian atas dan penjelasannya dibagian bawah.

J. Proses Implementasi Luaran

Pada tahap ini, penulis telah menyelesaikan video media pembelajaran dengan materi Dinamika Penerapan Demokrasi Pancasila di Indonesia untuk SMKS Maitriyawira Batam. Implementasi ini dilakukan agar guru SMKS Maitriyawira Batam dapat menggunakan video media pembelajaran tersebut untuk mendukung sebagai media untuk menjelaskan dan mempermudah siswa/siswi untuk memahami materi tersebut.. pembuatan video media pembelajaran tersebut dibuat sedemikian rupa agar dapat membuat para siswa/siswi

menarik untuk menonton dan diharapkan dapat mempermudah mereka untuk memahami materi yang disampaikan. Berikut adalah tahap distribusi dalam proses implementasi luaran yaitu :

K. Tahap Distribusi (Distribution)

Proses implementasi dilakukan sesuai dengan hasil dari wawancara yang dilakukan Bersama mitra. Pengimplementasian media pembelajaran dilakukan oleh penulis dengan mitra dengan persetujuan yang jelas berdasarkan permintaan dan izin dari pihak mitra. Setelah video tersebut sudah divalidasi oleh guru, maka video pembelajaran tersebut akan diunggah ke platform Youtube sebagai bentuk implementasi.



Gambar 26 Hasil Implementasi Video Pembelajaran

L. Tahap Pelaporan dan Penilaian

Pada tahap pelaporan dan penilaian, penulis melaksanakan tahap akhir dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), yaitu penulis akan melakukan penyusunan laporan dan penilaian oleh dosen pembimbing serta meminta pihak mitra untuk menilai hasil video terkait kegiatan dan hasil project yang telah dibuat.

M. Kondisi Setelah Implementasi

Kondisi setelah implementasi video pembelajaran pada SMKS Maitriyawira Batam yaitu pembuatan video sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar siswa/siswi SMKS Maitriyawira Batam telah berhasil dan diharapkan agar memudahkan para siswa/siswi dalam memahami materi yang sudah dirangkum dan penjelasan dari

berbagai media seperti internet dan buku, kemudian meningkatkan suasana belajar dalam kelas agar lebih termotivasi. Video pembelajaran yang telah dirancang dapat digunakan secara berkala dari tahun ke tahun khusus untuk mempelajari materi Dinamika penerapan Demokrasi Pancasila di Indonesia.



Gambar 27 Penyerahan Proyek Bersama Pembimbing dan Mitra

Pada gambar 27 merupakan proses serah terima proyek dan foto bersama dengan pihak mitra serta ucapan terima kasih atas kerjasama yang telah dilakukan pada kegiatan PKM ini.

Simpulan

Media pembelajaran merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk menyalurkan sarana informasi kepada penerima. Oleh karena itu kita dapat menyimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran dan implementasi sangat mendukung proses belajar mengajar antara guru dan peserta didiknya khususnya pada pembelajaran di SMKS Maitriyawira Batam. Berikut adalah hasil yang telah dicapai oleh penulis selama mengerjakan tugas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMKS Maitriyawira Batam, yaitu:

- (1) Perancangan media pembelajaran ini dapat membantu penyampaian materi dengan jelas dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- (2) Hasil perancangan media pembelajaran dirancang sesuai dengan kesepakatan yang telah dilakukan untuk memudahkan dalam mengerti

penjelasan materi dalam pelajaran PPKN khususnya Dinamika Penerapan Demokrasi Pancasila di Indonesia.

- (3) Hasil implementasi yang dipublikasi pada sosial media dapat digunakan berkala tahun ke tahun serta dapat membantu pembelajaran kepada siswa maupun guru dalam penyampaian materi yang lebih efektif dan efisien.

Daftar Pustaka

- Alwan, Muhammad Zundy. 2021. Penerapan Demokrasi Pancasila dalam proses pemilihan ketua umum HIMNAS PPKN pada kongres dan rakernas di Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 Warsono. Vol. 09.
- Eko Sudaryanto¹, Febi Ayu Kurniawati². n.d. "Aplikasi edukasi mengenal angka dalam bahasa untuk anak TK berbasis android." 38–46.
- Hasanah, N. 2022. "Perancangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Keyboard Bagi Pemula Menggunakan Metode MDLC." *Telcomatics* 6(2):67–70. doi: 10.37253/telcomatics.v6i2.6357.
- Himmah, Tsania Nahdiatul, and Dyah Sitoresmi Fitri Azisi. 2019. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Layanan Perpustakaan Iain Tulungagung." *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi* 3(2):123–30.
- Kiswanto, Chandra Kirana, Parlia Romadiana, Benny Wijaya, Supardi, and Agustina Mardeka Raya. 2021. "Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru." *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2):1–7. doi: 10.34306/adimas.v1i2.423.
- Mulyono, Galih Puji, Rizal Fatoni, and Universitas Merdeka Malang. 2019. "Demokrasi sebagai wujud nilai nilai sila keempat Pancasila dalam pemilihan umum daerah demo "Demokrasi sebagai wujud

nilai-nilai sila keempat Pancasila dalam pemilihan Umum daerah di Indonesia".

Nabila, Nisa, Paramita Prananingtyas, Azhar Program, and Studi Magister Kenotariatan. 2020. "Pengaruh Money Politic dalam pemilihan anggota legislatif terhadap keterberlangsungan demokrasi di Indonesia" *Notarius* 13(1).

Pratama, Reno Renaldi, and Ade Surahman. 2021. "Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1(2):234-44. doi: 10.33365/jatika.v1i2.619.

Sepriyadi, D. 2021. "Pengenalan Tempat Wisata Kota Bandar Lampung Menggunakan Virtual Reality Video 3600 Berbasis Android Unity." *Jurnal Dunia Bisnis* 1(1):1-12.

Syariah IAIN Purwokerto, Fakultas, Jl Ahmad Yani No, -a Purwokerto, and Jawa Tengah. 2019. *Post Islamisme dan Gerakan Politik Islam dalam sistem demokrasi di Indonesia* Bani Syarif Maula.