

Rancangan Bangun Media Pembelajaran Pendidikan Bahasa Inggris Di SMAS Bodhi Dharma Batam Menggunakan Metode MDLC

Yefta Christian¹, Yanto²

Universitas Internasional Batam

Email: yefta.christian.uib.ac.id, 1931151.yanto@uib.edu

Abstrak

SMAS Bodhi Dharma merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA yang berakreditasi A yang di dirikan sejak tahun 2014 dan berlokasi di Jl. Limindo Trade Center, Kelurahan Taman Baloi, Kecamatan Batam Kota, Kepulauan Riau. Sekolah ini belum memiliki media pembelajaran yang tepat sebagai bahan pengajaran. Saat ini, SMAS Bodhi Dharma sudah memiliki media pembelajaran, akan tetapi belum memiliki media pembelajaran yang menarik untuk bahasa inggris. Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami teori yang di sampaikan oleh gurunya ketimbang disampaikan secara manual menggunakan buku cetak. Pengumpulan data pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan metode wawancara dan menggunakan metode MDLC. Pelaksanaan PKM ini adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dalam sebuah file Power Point interaktif yang beranimasi dan menarik serta sesuai dengan kriteria yang diberikan oleh mitra. Harapan dari luaran dari kegiatan PKM dapat bermanfaat dan mempermudah proses pembelajaran yang baik maupun menarik untuk mahasiswa maupun untuk guru.

Abstract

SMAS Bodhi Dharma is an educational unit with an A-accredited high school level which was established in 2014 and is located on Jl. Limindo Trade Center, Taman Baloi Village, Batam City District, Riau Islands. This school does not yet have the right learning media as teaching materials. Currently, SMAS Bodhi Dharma already has learning media, but does not yet have interesting learning media for English. With the learning media, students will more easily understand the theory conveyed by the teacher rather than being delivered manually using a printed book. The data collection on the implementation of this PKM activity was carried out using the interview method and using the MDLC method. The implementation of this PKM is a learning media that is made in an interactive Power Point file that is animated and attractive and in accordance with the criteria provided by partners. Expectations from the outputs of PKM activities can be useful and facilitate a good and interesting learning process for students and for teachers.

Keywords: *Learning Media, MDLC Method, School*

Pendahuluan

Sekolah ialah lembaga pendidikan berpusat untuk meningkatkan kecerdasan dan perilaku siswa maka sekolah dijadikan tempat pelaksanaan pendidikan formal sejak dini yang memberikan kesempatan siswa untuk meningkatkan potensi, bakat serta minat melalui proses belajar menyatakan bahwa belajar dapat

dikatakan suatu kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan, ilmu, perubahan perilaku (Putri & Nurafni, 2021). SMAS Bodhi Dharma merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA yang berakreditasi A yang di dirikan sejak tahun 2014 dan berlokasi di Jl. Limindo Trade Center, Kelurahan Taman Baloi,

Kecamatan Batam Kota, Kepulauan Riau. SMAS Bodhi Dharma sendiri mempunyai visi dan misi yaitu membantu mengembangkan potensi anak-anak sejak dini melalui pendidikan hati dan pikiran yang seimbang sehingga muncul pribadi-pribadi yang cerdas, bermoral, beretika dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan perubahan zaman.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan trampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan (Warkintin & Mulyadi, 2019). Pendidikan kini telah menjadi kebutuhan primer manusia. Kegiatan pendidikan pun berpengaruh terhadap kuantitas dan kualitas sumber daya manusia (SDM) negara, termasuk Indonesia (Tumanggor & STAB Bodhi Dharma Medan, 2021). Saat ini, Sekolah ini belum memiliki media pembelajaran yang tepat sebagai bahan pengajaran. Metode pengajaran yang dilakukan masih menggunakan metode manual, dimana guru harus memberikan materi dengan menggunakan buku cetak yang tersedia dan dijelaskan secara manual oleh guru tersebut.

Media pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan peserta didik dengan sumber belajar (Firmadani, 2020) yang merupakan proses interaksi antar guru dengan siswa-siswi. Proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan (Candra et al., 2020). Model pembelajaran yang beragam,

mengharuskan setiap kegiatan belajar mengajar jangan sampai menjadikan para siswa merasa bosan (Sumaryana & Hikmatyar, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar yaitu media powerpoint. Powerpoint memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengeksplor kreativitas yang dimilikinya, seperti membuat gambar atau animasi, merekam suara, teks, dan warna (Wahyuni et al., 2020). powerpoint interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi 2 arah berupa interaksi antara siswa dengan komputer (Puspita et al., 2020).

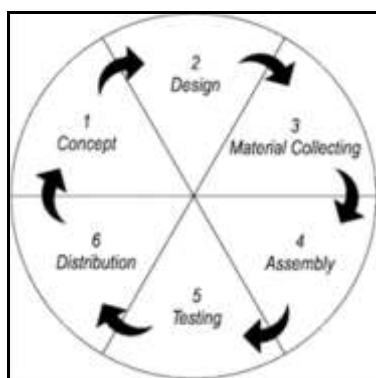
Permasalahan

SMAS Bodhi Dharma Batam adalah salah satu pendidikan yang memiliki jenjang SMA di kota Batam. Saat ini, sekolah belum memiliki media pembelajaran, terutama di pelajaran bahasa inggris. Metode media pembelajaran yang ingin digunakan untuk pelajaran bahasa inggris berupa media pembelajaran berbentuk power point bersifat interaktif dengan materi Analytical Exposition Text.

Metode

Dalam melakukan penulisan penelitian ini, metodologi yang dipergunakan untuk penelitian adalah metodologi perancangan multimedia Luther (Japit, 2020). Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan metode

wawancara dan metode MDLC. Metode pengembangan media pembelajaran power point interaktif yaitu menggunakan metode MDLC yakni: tahap menentukan tujuan (*Concept*), tahap perancangan pembuatan power point interaktif (*Design*), tahap pengumpulan bahan (*Material Collecting*), tahap pembuatan power point interaktif (*Assembly*), tahap uji coba (*Testing*), dan tahapan terakhir yaitu pendistribusian (*Distribution*) (Efrain et al., 2021).



Gambar 1 : Diagram Metode MDLC

Pembahasan

Media pembelajaran Interaktif digunakan untuk mendukung dan memudahkan proses kegiatan pembelajaran. Pada tahap tersebut dilakukan dengan sesuai prosedur. Ada 6 tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *concept*

Pada tahap ini dilakukan melakukan pembentukan konsep media pembelajaran yang akan diawali dengan wawancara dengan mitra SMAS Bodhi Dharma Batam. Metode wawancara dilakukan dengan proses tanya jawab guru yang mengajar pelajaran bahasa Inggris di SMAS Bodhi Dharma Batam yang bernama Bapak Sukarno

2. *Design*

Pada tahap ini, melakukan perancangan *storyboard* yang menggambarkan konsep media pembelajaran yang akan di

laksanakan berdasarkan hasil dari wawancara dengan mitra SMAS Bodhi Dharma Batam.

3. *Material Collecting*

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan dalam proses perancangan media pembelajaran seperti Hardware yaitu sebuah laptop serta Software yang dibutuhkan untuk merancang Slide Media pembelajaran salah satunya yaitu Microsoft Power point yang bertujuan untuk membuat slide-slide power point interaktif serta gambar 2D yang bisa didapatkan dari media sosial yakni Google serta menggabungkan efek animasi dan Audio effect.

4. *Assembly*

Pada tahap ini, dalam pembuatan proyek digunakan menyusun rancangan yang telah dibuat berdasarkan *storyboard* yang akan dilakukan proses pembuatan slide power point serta memasukan Gambar 2D dan Audio Effect beserta Slide animasi. Tiap halaman menu dibuat semenarik dan seinteraktif mungkin agar para pengguna dapat lebih mudah menyerap materi yang diajarkan ataupun digunakan.

5. *Testing*

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terlebih dahulu mengenai gerakan Slide animasi dan Audio Effect pada animasi. Setelah selesai pengujian maka power point tersebut akan diupload ke dalam *google drive*, kemudian power point tersebut akan diberikan kesesuaian isi materi dari media pembelajaran interaktif yang berisi materi Analytical Exposition Text pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMAS Bodhi Dharma Batam.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, hasil lewatan testing dari media pembelajaran tersebut. Maka siap dibagikan kepada pihak mitra melalui *Link Google Drive*. Agar dapat diimplementasikan secara langsung untuk membantu proses ngajar-mengajar antar

guru dan siswa-siswi di SMAS Bodhi Dharma Batam.

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung selama 4 bulan dengan mitra yaitu SMAS Bodhi Dharma Batam, yang diawali dengan penentuan mitra, kemudian dilanjutkan dengan meminta persetujuan mitra. Kemudian akan dilanjutkan melakukan pelaksanaan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Inggris dari mitra untuk mengumpulkan bahan ataupun topik yang bakal diajarkan secara langsung kepada siswa-siswi. Pelaksana pun mendapatkan informasi lainnya untuk menghasilkan produk luaran berupa sebuah media pembelajaran dalam bentuk power point yang bersifat interaktif. Pembuatan luaran dilakukan dengan bantuan aplikasi seperti Microsoft Power point. Hasil akhir luaran yang dikerjakan kemudian diserahkan kepada mitra untuk mengecek apakah sudah sesuai atau belum, luaran yang dibuat sesuai dengan kriteria yang diminta oleh mitra dan juga mendapatkan kritikan yang cukup baik dari mitra.

Daftar Pustaka

Candra, O., Elfizon, E., Islami, S., & Yanto, D. T. P. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Power Point Pada Mata Diklat Dasar Dan Pengukuran Listrik. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/crc.v4i2.6660>

Efrain, R., Manggopa, H. K., & Liando, O. E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Sekolah Mengengah Pertama. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(4), 335–341. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i4.2068>

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

Japit, S. (2020). Perancangan Animasi 3D Simulasi Bandar Udara Menggunakan Software 3DS Max. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research ...*, 8(2), 18–24. <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/188>

Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.

Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>

Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *TeIka*, 10(2), 117–124. <https://doi.org/10.36342/teika.v10i2.2381>

Tumanggor, M., & STAB Bodhi Dharma Medan, J. (2021). Pengaruh Pancasila Buddhis terhadap Kecerdasan Spiritual Siswa SMA Swasta Pangeran Antasari Tahun Pelajaran 2021/2022. In *Prosiding Bodhi Dharma* (Vol. 1, Issue 1).

Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>

Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>