# Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Menggunakan Metode MDLC

**Diny Anggraini Adnas[1], Simon Cornelius Simanjuntak[2]**
Universitas Internasional Batam
E-mail*:* Diny.Anggraini@uib.edu, 1931180.simon@uib.ac.id

**Abstrak**

SMKN 5 Batam Merupakan lembaga pendidikan negeri yang berlokasi di Kavling Bukit Kamboja, Kelurahan Sungai Pelunggut, Kecamatan Sagulung, Kota Batam., Sungai Pelunggut, Sagulung, Kota Batam. SMKN5 Batam sendiri mempunyai visi dan misi untuk mejadi sekolah unggul baik dalam akademik maupun non akademik yang dapat menghasilkan lulusan kompeten berkarakter dan berbudi pekerti baik. Untuk kegiatan proses belajar mengajar di SMKN5 sendiri sudah berlangsung seperti biasa dengan diterapkannya pembelajaran tatap muka tetapi tetap dengan pengawasan dan melakukan protokol kesehatan yang ada.Sejak adanya pandemi yang terjadi proses belajar mengajar terhadap mata pelajaran yang bersifat praktis sedikit terhambat walaupun sudah dilakukan pertemuan tatap muka secara langsung dikarenakan dapat mengakitbakan sentuhan fisik sehingga berpotensi menyebabkan penularan Covid 19. Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bersifat praktis khususnya pada materi pembelajaran SWOT yang dimana siswa di SMKN5 Batam harus terhambat pemahaman mengenai materi tersebut dikarenakan protokol kesehatan yang harus dilakukan.

**Abstract**

SMKN 5 Batam is a state educational institution located in the Cambodian Hill Plot, Sungai Pelunggut Village, Sagulung District, Batam City., Pelunggut River, Sagulung, Batam City. SMKN5 Batam itself has a vision and mission to become a superior school both in academic and non-academic that can produce competent graduates with good character and character. For the teaching and learning process activities at SMKN5 itself have been going on as usual with the implementation of face-to-face learning but still with supervision and carrying out health protocols such as wearing masks and keeping distance. Face-to-face meetings are held directly because it can cause physical touch that can cause Covid 19 transmission. Craft and entrepreneurship are one of the practical lessons, especially in SWOT learning materials where students at SMKN5 Batam must be hampered in understanding the material due to the health protocols that must be followed. conducted.

**Keywords:***Analisis,Swott,MDLC.*

## PENDAHULUAN

SMKN 5 Batam Merupakan lembaga pendidikan negeri yang berlokasi di kota Batam tepatnya di Kavling Bukit Kamboja, Kelurahan Sungai Pelungut, Kecamatan Sagulung. SMKN5 Batam sendiri mempunyai visi dan misi untuk mejadi sekolah unggul baik dalam akademik maupun non akademik yang dapat menghasilkan lulusan kompeten berkarakter dan berbudi pekerti baik. Untuk kegiatan proses belajar mengajar di SMKN5 sendiri sudah berlangsung seperti biasa dengan diterapkannya pembelajaran tatap muka tetapi tetap dengan pengawasan dan ketatnya protokol kesehatan yang dilakukan seperti menjaga jarak satu sama lain dan tentunya penggunaan masker. Sejak adanya pandemi Covid 19 proses belajar mengajar terhadap mata pelajaran yang bersifat praktis sedikit terhambat walaupun sudah dilakukan pertemuan tatap

muka secara langsung dikarenakan dapat mengakitbakan sentuhan fisik sehingga berpotensi menyebabkan penularan Covid 19. Prakarya dan kewirausahaan sendiri merupakan salah satu pelajaran yang bersifat praktis khususnya pada materi pembelajaran SWOT yang dimana siswa di SMKN5 Batam harus terhambat pemahaman mengenai materi tersebut dikarenakan protokol kesehatan yang harus dilakukan.

Materi analisis SWOT dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan merupakan materi yang memerlukan metode mengajar yang tepat agar siswa dapat memahami mengenai materi tersebut. Adapun pengertian dari analisis SWOT adalah mengindentifikasi berbagai faktor secara terstruktur.Faktor yang akan diidentifikasi tersebut dilakukan dengan melakukan hubungan dengan faktor internal yakni kekuatan dengan faktor eksternal yaitu peluang dan ancaman. Sebagai media yang multifungsi adanya media video pembelajaran diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan pemahaman mengenai materi analisis SWOT. Adapun isi dari media pembelajaran antara lain yaitu berisi audio dan visual yang menyajikan pesan pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, dan teori untu membantu pemahaman mengenai materi yang akan dibahas. Ditinjau dari permasalahan yang ada di SMKN 5 Batam, maka penulis berencana untuk menciptakan sebuah video pembelajaran yang dapat membantu jalannya proses mengajar para guru di SMKN5 Batam terutama terhadap mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Setelah video pembelajaran selesai dirancang, video pembelajaran akan dievaluasi dan diperlihatkan kepada pihak mitra SMKN5 Batam terlebih dahulu apakah video pembelajaran yang telah dibuat sudah benar-benar sesuai dengan kurikulum sekolah di SMKN 5 Batam. Apabila video pembelajaran yang dihasilkan telah bertara dengan ketentuan dan kurikulum dari sekolah maka video pembelajaran akan diupload di Google Drive. Setelah dilakukan uji coba kelancaran video di Google drive maka link video yang di upload di Google drive akan didistribusikan kepada pihak mitra SMKN5 Batam agar kedepannya dapat diimplementasikan sebagai media yang dapat membantu proses pehaman analisis SWOT di sekolah.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah dasar untuk pengumpulan penelitian utama, dan dengan demikian membentuk dasar analisis ini :

1. 1. (Budi Purvanti, 2015) Berdasarkan informasi, proses pembuatan video tutorial terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan dan tindak lanjut. Setelah mempelajari media dan kampanye iklan untuk keterampilan, sinematografer, profesional media, dan konferensi pers untuk menentukan daya tarik dalam kelompok kecil dan besar, berita hingga tes pendidikan dasar untuk memastikan pengembangan video. Keterampilan matematika. Konsep dan model matematika ASSURE dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.
2. Berdasarkan penelitian (Friendha Yuanta, 2019), pengembangan media pembelajaran video ini menggunakan model ASSURE yang meliputi 6 langkah yaitu: (1) analisis siswa, (2) penentuan tujuan pembelajaran, (3) seleksi . Metode, media dan bahan, (4) penggunaan media dan bahan, (5) peningkatan partisipasi siswa, (6) evaluasi dan perbaikan. Subyek pengembangan media video pendidikan ini adalah siswa kelas IV SDN Pakis V.

3 Penelitian yang dilakukan oleh (Marfi Ario, Azmi Asra, 2019) menunjukkan bahwa gambar yang dipelajari memiliki parameter yang sangat berharga dan praktis. Hasil penelitian ini juga menyarankan bahwa penggunaan video di kelas dapat mengubah waktu yang dihabiskan di kelas untuk membahas topik yang lebih dalam.

### 2.2 Landasan Teori

1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran sendiri mengandung arti yaitu media yang berisi visual audio yang berisi informasi pembelajaran mengenai materi dari mata pelajaran terkait.

2. Multimedia Development Life Cycle

Merupakan suatu metode pengembangan versi Luther yang terdapat 6 langkah tahapan yang disebutkan dalam penelitian (Mustika, 2018) sebagai berikut:

1. *Concept*

Langkah ini untuk menentukan tujuan dan siapa yang akan menggunakan program.

2. *Design*

Ini adalah langkah yang akan menjelaskan secara rinci apa yang akan terjadi.

3. *Material Collecting*

Ini adalah tahap mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan.

4. *Assembly*

Merupakan tahap pengabungan seluruh objek multimedia.

5. *Testing*

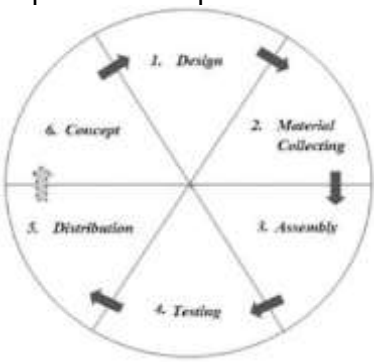
Merupakan tahapan uji coba kesesuaian hasil.

6. *Distribution*

Tahapan pendistribusian hasil akhir kepada target pengguna disuatu media penyimpanan.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Langkah-langkah dalam proses perancangan produksi pengembangan video pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan 6 langkah model MDLC (Multimedia Development Life Cycle) seperti terlihat pada Gambar 1:



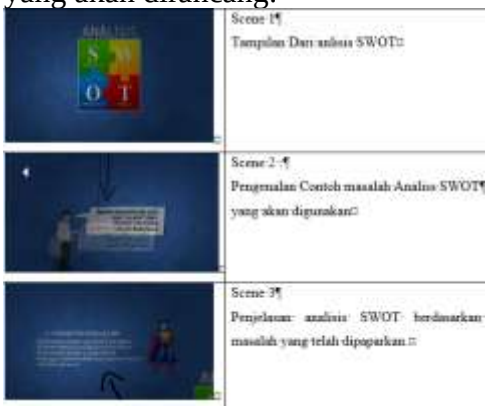

**Gambar 1**: *Multimedia Development Life Cycle* (Mustika, 2018).

1. *Concept*

Pada tahap ini dilakukan pembentukan konsep dan untuk siapa program ditujukan.

2. *Design*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan storyboard yang mengambarkan konsep dari media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan hasil dari wawancara dengan mitra SMKN5 Batam. berikut merupakan storyboard dari video media pembelajaran yang akan dirancang:




**Gambar 2**: *perancangan storyboard*

3. *Material Collecting*

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan bahan-bahan seperti hardware yaitu sebuah laptop yang memiliki Spesifikasi AMD A12-9720P RADEON R7, 12 COMPUTE CORES 4C+8G 2.70 GHz, 8 GB RAM. Beberapa software seperti photoshop yang bertujuan untuk menggambar bagian ilustrasi serta audio dan backsound NCS (No Copyright Sounds) yang diperlukan dan didapatkan dari media sosial yakni Youtube sebagai asset dalam video pembelajaran serta bantuan dari software Filmora dalam mengedit dan mengabungkan video serta audio

4. *Assembly*

Pada tahap ini, dilakukan pengabungan seluruh asset video pembelajaran yang beracuan dari storyboard yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dari mitra SMKN5 Batam mengenai materi pembelajaran yang ingin dibuat

5. *Testing*

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terlebih dahulu mengenai kelancaran gerakan ilustrasi dan kejelasan suara audio pada video serta menguji apakah video pembelajaran berjalan dengan lancar saat diupload ke google drive, selanjutnya kesesuaian video pembelajaran dengan

materi yang diberikan dan kesesuaian isi materi dari video pembelajaran dengan kompetensi dasar materi analisis SWOT pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMKN5 Batam.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, hasil dari video pembelajaran yang sudah melewati tahap testing tersebut akan dibagikan kepada pihak mitra melalui Link Google Drive agar kedepannya dapat diimplementasikan secara langsung untuk membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa-siswi di SMKN5 Batam.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kerja praktek ini adalah terciptanya sebuah media pembelajaran berbentuk video berformat file mp4 dengan durasi sekitar 3 menit yang dirancang berdasarkan arahan dari pihak mitra dan dosen pembimbing mengenai materi analisis SWOT pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang dibutuhkan mitra menggunakan adobe photoshop untuk mengedit gambar dan filmmora untuk mengabungkan audio dan gambar.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari perancangan video pembelajaran terkait materi analisis SWOT pada disiplin ilmu kerajinan dan kewirausahaan adalah sebagai berikut.:

a) Materi analisis SWOT pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan tidak dapat diplementasikan dikarenakan adanya protokol kesehatan yang harus dilakukan seperti menjaga jarak, penggunaan masker untuk mencegah covid 19 di SMKN5 Batam.

b) Penulis telah berhasil merancang sebuah media video pembelajaran yang merupakan hasil scope kerja sama PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan mitra SMKN5 Batam menggunakan metode silkus MDLC (Multimedia Development Life Cylce).

c) Hasil perancangan video pembelajaran yang dihasilkan dapat bermanfaat untuk proses belajar mengajar antara guru dan siswa untuk analisis SWOT mata pelajaran kerajinan dan kewirausahaan di SMKN5 Batam pada semester baru.

### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil media video pembelajaran yang telah selesai dirancang yang merupakan scope dari hasil kerja sama PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan mitra SMKN5 Batam maka diharapkan media video pembelajaran yang dibuat dapat bermanfaat untuk diimplementasikan secara langsung ditahun ajaran baru untuk proses belajar mengajar antara guru dan siswa siswi di SMKN5 Batam.

## Daftar Pustaka

Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN 2685-7642 | e-ISSN 2685-8207
Vol.1 No.2 Desember 2019 | Hal 91-100, Friendha Yuanta
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
email: www.friendha@gmail.com

Jurnal Kebijakan dan Pengembangan PendidikanVolume 3, Nomor 1, Januari 2015; 42-47ISSN: 2337-7623; EISSN:2337-7615, Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model AssureBudi PurwantiGuru SMK Negeri 2 Kota ProbolinggoEmail: budipurwanti47@gmail.com

Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika ISSN 2089-8703 (Print) Volume 8, No. 1, 2019, 20-31 ISSN 2442-5419 (Online) DOI: https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1709
20| Copyright © 2019, Universitas Muhammadiyah Metro PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI INTEGRAL PADA PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM Marfi Ario 1 , Azmi Asra 2 1 Pendidikan Matematika, Universitas Pasir Pengaraian 2 Pendidikan Fisika, Universitas Pasir Pengaraian E-mail:

marfi.ario.92@gmail.com1)
zulhamasra@gmail.com2)
Sofyan Hadi Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang E-mail: sofyan.hadi1133@gmail.com

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Batubara dan Dessy. 2016 "Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI" https://media.neliti.com/media/publications/222485-pemanfaatan-video-sebagai-media-pembelaj.pdf" Vol.2, No. 1 (

Putri, Novitasari. 2015. "Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Multi Media (Paket Keahlian Multimedia) Dengan Model Pembelajaran Task Based Learning Pada Kelas V Di SMK 3 Mataram".

Purwati, Budi. 2015 " Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure"

Fadhli, Muhibuddin. 2015 "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas V Sekolah Dasar". https://www.researchgate.net/publication/313860243_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Video_Kelas_Iv_Sekolah_DasarVol. 3, No.1

Qonita Silmi, Munida dan Putri Rachmadyanti. 2018 "Pengembangan Media Pembelajaran Video Video Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V" https://media.neliti.com/media/publications/254987-pengembangan-media-pembelajaran-video-an-3ce95323.pdf Vol. 03, No.04

Fauzan Aziz, dan Dwi Rahdiyanta. 2017 " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais". https://journal.uny.ac.id/index.php/dynamika/article/download/15994/9761 Vol. 2, No. 2

Aditya, Arya. 2017 " Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD" http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/download/5227/pdf Vol. 4, No. 1