

Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Program Keahlian Busana Kelas XI Busana di SMK Negeri 2 Batam

Erlina¹, Deli²

Universitas Internasional Batam

e-mail: 2031020.erlina@uib.edu¹, deli@uib.ac.id²

Abstrak

SMK Negeri 2 Batam adalah salah satu sekolah di Kota Batam yang menyediakan program keahlian akuntansi, tata boga, tata rias, pariwisata, perhotelan, dan tata busana. Sekolah yang berdiri sejak tahun 2006 ini berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan telah memiliki akreditasi “A”. Suatu pendidikan membutuhkan inovasi dan terobosan baru dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun, pembelajaran dengan media buku kerap digunakan oleh sekolah, khususnya pada program keahlian busana di SMK Negeri 2 Batam. Teknik pembelajaran yang diterapkan tersebut cenderung tidak modern dan bersifat jemu. Oleh karena itu, tujuan kegiatan ini adalah untuk membuat video media pembelajaran program keahlian busana kelas XI Busana sebagai pendukung proses belajar mengajar di kelas agar lebih menarik. Teknik pengumpulan data yang diterapkan berupa dengan wawancara mitra SMK Negeri 2 Batam secara langsung, serta perancangan video dengan penerapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Proyek dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva Pro dan Adobe Premiere Pro. Video dengan durasi 6 menit ini dirancang dengan berisi materi yang dibutuhkan oleh mitra serta elemen-elemen multimedia. Hasil dari video media ajar yang dirancang telah memperoleh respon positif serta diterima dengan baik.

Abstract

SMK Negeri 2 Batam is one of the schools in Batam City that provides accounting, culinary, cosmetology, tourism, hospitality, and fashion skills programs. This school, which was founded in 2006, is under the auspices of the Ministry of Education and Culture and already has “A” accreditation. An education requires innovation and new breakthroughs in improving the quality of education. However, learning with book media is often used by schools, especially in the fashion expertise program at SMK Negeri 2 Batam. The learning techniques applied tend not to be modern and boring. Therefore, the purpose of this activity is to make a learning media video for the class XI Fashion expertise program as a support for the teaching and learning process in class to make it more interesting. The data collection technique used was in the form of direct interviews with SMK Negeri 2 Batam partners, as well as video design using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The project was designed using Canva Pro and Adobe Premiere Pro applications. This 6 minutes video is designed to contain material needed by partners as well as multimedia elements. The results of the designed teaching media videos have received a positive response and were well received.

Keywords: *Learning Media, Interaction Video, Fashion*

Pendahuluan

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah kejuruan di Batam yang beralamat di Jalan Pemuda No. 5 Legenda Malaka, Batam Center, Provinsi Kepulauan Riau. Sekolah dengan di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ini telah

memiliki akreditasi “A” dan terus berusaha menjadi lembaga pendidikan yang berkualitas dan unggul. Sekolah ini dijalankan dengan dual sistem secara komprehensif, yaitu dengan bekerja sama dengan industri yang relevan maupun meningkatkan kemampuan para guru/staff.

Salah satu indikator kesuksesan sebuah negara dipengaruhi dengan pendidikannya (Gautama, 2022). Pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan suatu generasi untuk meneruskan bangsa. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha dalam membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan yang selaras dengan cita-cita pendidikan. Hal tersebut tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kegiatan pendidikan tersebut dapat berlangsung dengan adanya komponen pendidik, peserta didik, serta lingkungan pada pendidikan yang saling bersinergi (Aryanata et al., 2020). Hal ini dapat dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan berupa peningkatan dalam segi pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang dimiliki peserta didik. Maka dari itu, diperlukan pembelajaran yang efektif yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik (Cahyono et al., 2021).

Peningkatan mutu pendidikan membutuhkan inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran (Hermawansyah, 2021). Salah satu perkembangan di dalam pendidikan tersebut yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan teknologi. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk menyediakan media belajar mengajar yang terbaru dan menarik untuk siswa/i. Umumnya, pembelajaran di sekolah memanfaatkan media buku dan tertulis, sehingga tenaga pendidik yang mengajar lebih semangat dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang baru, maka pembelajaran yang dahulu dan cenderung jemu akan tergantikan. Hal tersebut dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih baik (Adnas & Tan, 2022). Hal ini juga didukung oleh Mugara et al. (2019), yang berpendapat bahwa adanya media pembelajaran yang inovatif akan membantu siswa/i dalam belajar di sekolah.

Masalah

Di era globalisasi ini, bahan pembelajaran seharusnya tidak menjadi suatu kendala bagi siswa/i untuk memperoleh ilmu. Namun, berdasarkan hasil wawancara yang ditemukan di lapangan, diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran program keahlian busana kelas XI Busana bahwa teknik pembelajaran yang diterapkan guru masih tergolong tidak modern. Sekolah tersebut masih menggunakan media buku dalam penyampaian materi sehari-hari. Hal tersebut dapat membuat siswa/i di sekolah tidak termotivasi terhadap pembelajaran yang masih monoton dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, diperlukan transformasi terhadap suatu paradigma bahwa penggunaan media pembelajaran yang modern dapat meningkatkan kualitas minat belajar siswa (Nurgiansah, 2022).

Berdasarkan pernyataan di atas, proyek ini penting diadakan untuk membantu mitra dalam meningkatkan kompetensinya agar tidak semakin tertinggal karena pembelajaran berbasis digital kian banyak diterapkan. Perancangan media pembelajaran ini juga bertujuan untuk memberikan siswa/i pegangan dalam melaksanakan pembelajaran bersama guru di kelas (Yopie & Wijaya, 2021). Dengan adanya pegangan materi yang akan dipelajari ini, diharapkan bisa memudahkan para siswa/i untuk mendalami pengetahuan di kelas khususnya pada mata pelajaran program keahlian busana kelas XI Busana.

Penulis melaksanakan kegiatan PkM di SMK Negeri 2 Batam dengan merancang media pembelajaran untuk mata pelajaran program keahlian busana kelas XI Busana. Media pembelajaran akan dirancang dengan bentuk sebuah video yang informatif dan menarik. Video media pembelajaran tersebut akan menjelaskan tentang rincian materi secara lengkap dan jelas. Dalam proyek dengan judul "Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Program Keahlian Busana Kelas XI Busana di SMK Negeri 2 Batam" ini diharapkan dapat bermanfaat bagi

siswa/i di SMK Negeri 2 Batam khususnya yang sedang mempelajari program keahlian busana kelas XI Busana. Selain itu, juga diharapkan media pembelajaran tersebut dapat mengembangkan pemikiran siswa/i dengan media pembelajaran yang inovatif (Suseno et al., 2020).

Metode

Penulis melakukan pengenalan secara daring dengan mitra, yaitu Ibu Nedra Syafri, S.Pd. selaku Kepala Program Keahlian Busana. Selanjutnya, dilakukan pengunjungan pertama kali di SMK Negeri 2 Batam untuk melakukan wawancara secara langsung dengan mitra agar dapat mengetahui masalah yang dialami oleh mitra dalam proses mengajar serta mendapatkan informasi lebih mengenai materi yang akan dirancang ke dalam media pembelajaran untuk program keahlian busana kelas XI Busana.

Setelah pengumpulan data, dilakukan evaluasi langsung terhadap masalah yang ada. Tujuan adanya analisis data ini juga untuk menemukan akar dari permasalahan, sehingga solusi yang diberikan tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan mitra. Dari hasil wawancara, mitra masih menggunakan media pembelajaran secara konvensional dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih modern berbentuk video.

Setelah pengumpulan dan analisis data, penulis mulai menyusun agenda pengerjaan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC terdapat 6 poin, yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution* (Dikananda et al., 2021).

1. *Concept* (Konsep)

Penulis menentukan konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran program keahlian busana kelas XI Busana. Media pembelajaran yang akan dirancang, yaitu video dengan materi yang berfokus pada pakaian adat melayu Kepulauan Riau sesuai dengan

kebutuhan dan permintaan mitra. Video yang dirancang diperhatikan agar bahan video bersifat informatif sekaligus menarik bagi siswa/i. Dalam tahap ini, penulis memikirkan konsep/ide berdasarkan materi yang diinginkan mitra. Setelah mempertimbangkan konsep video, penulis akan lanjut ke tahap desain *storyboard*.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap *design* ini, penulis merancang *storyboard* untuk memvisualisasi alur cerita dalam video media pembelajaran yang dirancang. *Storyboard* yang dirancang berisi deskripsi tiap *scene*, ilustrasi, dan alur dari satu *scene* ke *scene* lainnya (Supriatman, 2023).

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini adalah menggabungkan semua materi atau bahan multimedia yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan bahan sebelumnya. Perancangan video akan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020 dan Canva. Penulis akan menggunakan aplikasi Canva untuk memanfaatkan elemen grafik, foto, video, serta animasi/efek untuk membuat video lebih interaktif. Hasil dari perancangan di Canva akan dilanjutkan dengan aplikasi Adobe Premiere Pro untuk tahap finalisasi video, yaitu penggabungan seluruh video berupa *opening*, isi, dan penutup. Selain itu, akan ditambahkan beberapa transisi video serta audio dan musik pada video di Adobe Premiere Pro.

Gambar 1 di bawah ini menunjukkan artikel yang membahas pakaian adat melayu Kepulauan Riau. Artikel tersebut digunakan oleh penulis untuk menjadi sumber referensi pada materi di video media ajar yang dirancang.



Gambar 1. Artikel Pakaian Adat Melayu Kepulauan Riau

Gambar 2 di bawah ini menunjukkan website/blog yang membahas pakaian adat melayu Kepulauan Riau. Blog tersebut digunakan oleh penulis untuk menjadi sumber referensi tambahan pada materi di video media ajar yang dirancang.



Gambar 2. Website/Blog Pakaian Adat Melayu Kepulauan Riau

Gambar 3 di bawah ini menunjukkan desain untuk video media ajar di aplikasi Canva yang telah dirancang oleh penulis. Penulis menggunakan elemen multimedia dari aplikasi Canva sebagai pelengkap atau hiasan untuk video media ajar.



Gambar 3. Desain di Aplikasi Canva

Gambar 4 di bawah ini merupakan tampilan dari aplikasi Google Earth Pro. Pada aplikasi ini, penulis merekam layar untuk

mengambil klip berupa peta yang menunjukkan lokasi SMK Negeri 2 Batam.



Gambar 4. Pengumpulan Klip di Aplikasi Google Earth Pro

Gambar 5 di bawah ini menunjukkan kumpulan hasil *dubbing* yang direkam oleh penulis untuk melengkapi bagian pengisi suara dalam menjelaskan materi di video media ajar.



Gambar 5. *Dubbing* oleh Penulis

Gambar 6 di bawah ini menunjukkan tampilan *audio library* pada aplikasi YouTube. Pada fitur yang terdapat di aplikasi YouTube ini, penulis mengambil musik yang terdapat didalamnya untuk mengisi *backsound* dengan bebas hak cipta untuk video media ajar.



Gambar 6. Pengumpulan Musik di *Audio Library* YouTube

4. *Assembly* (Pembuatan)

Penulis mengumpulkan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Bahan yang dikumpulkan berupa materi pembelajaran, audio, *background*, gambar pendukung, maupun musik. Materi untuk video media ajar diperoleh dari artikel-artikel maupun dari website yang membahas mengenai pakaian adat melayu Kepulauan Riau, sedangkan untuk grafik, gambar, animasi bergerak, maupun teks dikembangkan dari aplikasi Canva. Selain dari aplikasi Canva, penulis juga menggunakan aplikasi Google Earth Pro yang akan digunakan untuk klip pada pembuka video. Pengisi suara dalam video media ajar adalah hasil *dubbing* penulis sendiri yang direkam melalui *Voice Memos* di *handphone*. Penulis menggunakan fitur *Audio Library* yang ada pada YouTube untuk musik pada video pembuka, sedangkan musik secara keseluruhan pada video diperoleh dari video yang diunggah di YouTube yang telah bebas *copyright*.

Gambar 7 di bawah ini merupakan tampilan proses pengeditan video media ajar yang dilakukan oleh penulis di aplikasi Canva.



Gambar 7. Perancangan Video di Aplikasi Canva

Gambar 8 di bawah ini merupakan tampilan proses pengeditan video media ajar yang dilakukan oleh penulis di aplikasi Adobe Premiere Pro. Pada aplikasi ini, penulis melakukan pengeditan finalisasi terhadap video yang telah diedit pada aplikasi Canva sebelumnya. Pengeditan tersebut

berupa penggabungan semua *scene* untuk video, musik, suara, transisi, maupun teks tambahan yang diperlukan pada video media ajar.



Gambar 8. Perancangan Video di Aplikasi Adobe Premiere Pro

5. *Testing* (Pengujian)

Dalam tahap ini, video media ajar yang telah dirancang akan diunggah sementara ke YouTube dalam akun pribadi penulis untuk dilakukan pengujian. Penulis akan mengirimkan *link* YouTube tersebut kepada mitra. Kritik dan saran yang diberikan oleh mitra tersebut akan direvisi atau ditambahkan ke dalam video. Mitra menyampaikan bahwa materi dalam video yang dirancang telah sesuai dan tepat dengan yang diinginkan. Namun, mitra juga memberikan masukan, yaitu untuk menyesuaikan beberapa kata pada judul dan penutup video. Dengan demikian, penulis akan merevisi video berdasarkan semua masukan dari mitra.

Gambar 9 di bawah ini merupakan tampilan detail video yang telah diunggah oleh penulis di aplikasi YouTube.



Gambar 9. Video Media Ajar Diunggah di YouTube

6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap distribusi ini, video yang telah melewati tahapan pengujian akan diberikan kepada mitra atau guru SMK Negeri 2 Batam yang bersangkutan dengan menggunakan Google Drive.

Pembahasan

Perancangan video media ajar menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020 dan Canva. Pengerjaan *design* maupun perancangan video tersebut berada di bawah panduan dan arahan dari mitra. Video yang dirancang berfokus pada penerapan media pembelajaran yang lebih menarik untuk proses belajar mengajar. Video tersebut memiliki 32 *scenes* dengan total durasi 6 menit.

Luaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah media belajar dengan bentuk video untuk program keahlian busana kelas XI Busana di SMK Negeri 2 Batam. Isi video berupa materi yang dibutuhkan dan telah disetujui oleh mitra. Materi tersebut terdiri dari penjelasan mengenai baju kurung untuk pria, baju kebaya untuk wanita, busana pengantin pria dan wanita, makna warna pakaian adat melayu Kepulauan Riau, serta atribut pelengkap pakaian adat melayu Kepulauan Riau.

Gambar 10 di bawah ini merupakan pembuka dari video media pembelajaran. Tampilan video pembuka ini berisikan animasi yang kemudian diakhiri dengan munculnya logo SMK Negeri 2 Batam di bagian tengah. *Scene* yang berdurasi 5 detik ini memiliki *background* dengan warna utama, yaitu merah muda dan ungu.



Gambar 10. *Scene* Pembuka

Gambar 11 di bawah ini adalah tampilan bumi yang kemudian diperbesar sampai terlihat lokasi SMK Negeri 2 Batam. *Scene* ini direcord sendiri oleh penulis dengan menggunakan aplikasi Google Earth Pro. *Scene* inipun berdurasi 8 detik.



Gambar 11. *Scene* Peta Sekolah SMK Negeri 2 Batam

Gambar 12 di bawah ini menampilkan gedung sekolah SMK Negeri 2 Batam dengan *aerial photography*. Pada 5 detik pertama di *scene* ini menampilkan gedung depan sekolah yang terdapat tulisan SMK Negeri 2 Batam. Lalu, untuk 9 detik berikutnya menampilkan gedung sekolah berupa kelas-kelas untuk proses belajar mengajar. Dengan begitu, total waktu pada *scene* ini yaitu 14 detik.



Gambar 12. *Scene* Gedung Sekolah SMK Negeri 2 Batam

Gambar 13 di bawah ini merupakan tampilan judul besar dari apa yang akan disampaikan dari video di bagian tengah.

Judul dari video yang dirancang yaitu pakaian adat melayu Kepulauan Riau untuk program keahlian busana kelas XI Busana SMK Negeri 2 Batam. *Scene* dengan durasi 4 detik ini memiliki *background* dengan warna ungu dan merah muda.



Gambar 13. *Scene* Judul Video

Gambar 14 di bawah ini menampilkan animasi dengan judul/teks “Jenis-jenis Pakaian Adat Melayu Kepulauan Riau” yang berbentuk lingkaran di tengah. Bagian tengah teks terdapat gambar pasangan yang memakai baju kurung dan kebaya. *Scene* dengan durasi 6 detik ini memiliki *background* berupa video kain batik. Di bagian pinggir *scene* terdapat elemen-elemen pelengkap yang berwarna ungu dan merah muda.



Gambar 14. *Scene* Jenis-jenis Pakaian Adat Melayu Kepulauan Riau

Gambar 15 di bawah ini menampilkan teks/judul baju kurung Kepulauan Riau dengan durasi 7 detik. *Background* dari *scene* ini yaitu video *liquid* bergerak yang berwarna biru, ungu, dan merah muda.



Gambar 15. *Scene* Baju Kurung Kepulauan Riau

Gambar 16 di bawah ini menampilkan 2 foto baju kurung teluk belanga Kepulauan Riau. Foto yang berada di sebelah kanan menutupi keseluruhan *background*, sedangkan foto di sebelah kiri memiliki ukuran yang sedikit lebih kecil, sehingga terlihat *background* berwarna ungu dan merah muda. *Scene* ini berdurasi dengan total 19 detik.



Gambar 16. *Scene* Baju Kurung Teluk Belanga

Gambar 17 di bawah ini menampilkan 2 foto baju kurung cekak musang Kepulauan Riau. Foto yang berada di sebelah kanan menutupi keseluruhan *background*. Sedangkan foto di sebelah kiri memiliki ukuran yang sedikit lebih kecil sehingga terlihat *background* berwarna ungu dan merah muda. *Scene* ini berdurasi dengan total 21 detik.



Gambar 17. *Scene* Baju Kurung Cekak Musang

Gambar 18 di bawah ini menampilkan teks/judul baju kebaya Kepulauan Riau dengan durasi 8 detik. *Background* dari *scene* ini yaitu video *liquid* bergerak yang berwarna biru, ungu, dan merah muda.



Gambar 18. Scene Baju Kebaya Kepulauan Riau

Gambar 19 di bawah ini menampilkan 2 foto baju kebaya labuh Kepulauan Riau. Foto yang berada di sebelah kanan menutupi keseluruhan *background*. Sedangkan foto di sebelah kiri memiliki ukuran yang sedikit lebih kecil sehingga terlihat *background* berwarna ungu dan merah muda. Scene ini berdurasi dengan total 17 detik.



Gambar 19. Scene Baju Kebaya Labuh

Gambar 20 di bawah ini menampilkan 2 foto baju kebaya pendek Kepulauan Riau. Foto yang berada di sebelah kanan menutupi keseluruhan *background*. Sedangkan foto di sebelah kiri memiliki ukuran yang sedikit lebih kecil sehingga terlihat *background* berwarna ungu dan merah muda. Scene ini berdurasi dengan total 23 detik.



Gambar 20. Scene Baju Kebaya Pendek

Gambar 21 di bawah ini menampilkan 2 foto baju kurung leher tulang belut Kepulauan Riau. Foto yang berada di sebelah kanan menutupi

keseluruhan *background*. Sedangkan foto di sebelah kiri memiliki ukuran yang sedikit lebih kecil sehingga terlihat *background* berwarna ungu dan merah muda. Scene ini berdurasi dengan total 14 detik.



Gambar 21. Scene Baju Kurung Leher Tulang Belut

Gambar 22 di bawah ini menampilkan teks/judul busana pengantin wanita serta dengan gambar busana tersebut di sebelah teks. Scene yang berdurasi 13 detik ini memiliki *background* dengan warna merah muda dan ungu.



Gambar 22. Scene Busana Pengantin Wanita

Gambar 23 di bawah ini menampilkan teks/judul aksesoris busana pengantin wanita. Scene yang berdurasi 3 detik ini dilengkapi dengan elemen pelengkap seperti grafik dedaunan, aksesoris, dan lain sebagainya.



Gambar 23. Scene Aksesoris Busana Pengantin Wanita

Gambar 24 di bawah ini menampilkan jenis-jenis aksesoris pengantin wanita dengan contoh gambar

berada di atas teks. *Scene* yang berdurasi 16 detik ini memiliki elemen berupa grafik dedaunan, perhiasan, dan lain sebagainya untuk memperindah video.



Gambar 24. *Scene* Macam-Macam Aksesoris Busana Pengantin Wanita

Gambar 25 di bawah ini menampilkan teks/judul busana pengantin pria serta dengan gambar busana tersebut di sebelah teks. *Scene* yang berdurasi 14 detik ini memiliki *background* dengan warna merah muda dan ungu.



Gambar 25. *Scene* Busana Pengantin Pria

Gambar 26 di bawah ini menampilkan teks/judul aksesoris busana pengantin pria. *Scene* yang berdurasi 3 detik ini dilengkapi dengan elemen pelengkap seperti elemen grafik dedaunan, aksesoris, dan lain sebagainya.



Gambar 26. *Scene* Aksesoris Busana Pengantin Pria

Gambar 27 di bawah ini menampilkan jenis-jenis aksesoris busana pengantin pria dengan gambar yang berada

di atas teks. *Scene* yang berdurasi 16 detik ini memiliki elemen berupa elemen grafik dedaunan, perhiasan, dan lain sebagainya untuk memperindah video.



Gambar 27. *Scene* Macam-Macam Aksesoris Pengantin Pria

Gambar 28 di bawah ini menampilkan animasi dengan judul/teks “Makna warna pakaian adat melayu Kepulauan Riau” yang berbentuk lingkaran di tengah. Bagian tengah teks terdapat gambar pasangan yang memakai baju kurung dan kebaya. *Scene* dengan durasi 5 detik ini memiliki *background* berupa video kain batik. Di bagian pinggir *scene* terdapat elemen-elemen pelengkap yang berwarna ungu dan merah muda. Total durasi di *scene* ini adalah 14 detik, dengan 9 detik lainnya berupa tampilan teks serta gambar pelengkap dari penjelasan materi.



Gambar 28. *Scene* Makna Warna Pakaian Adat Melayu Kepulauan Riau

Gambar 29 di bawah ini menampilkan macam-macam warna pakaian adat melayu Kepulauan Riau. *Scene* yang berdurasi 55 detik ini menampilkan gambar serta teks penjelasan. Warna *background* dari *scene* ini mengikuti materi yang sedang dibahas. Jika membahas busana berwarna merah, maka *background* juga akan berwarna merah, begitu juga dengan warna kuning, hijau, maupun hitam.



Gambar 29. Scene Macam-Macam Warna Pakaian Adat Melayu Kepulauan Riau

Gambar 30 di bawah ini menampilkan animasi dengan judul/teks “Atribut pakaian adat melayu Kepulauan Riau” yang berbentuk lingkaran di tengah. Bagian tengah teks terdapat gambar pasangan yang memakai baju kurung dan kebaya. Scene dengan durasi 4 detik ini memiliki *background* berupa video kain batik. Di bagian pinggir scene terdapat elemen-elemen pelengkap yang berwarna ungu dan merah muda. Total durasi di scene ini adalah 11 detik, dengan 7 detik lainnya berupa tampilan teks pelengkap dari penjelasan materi.



Gambar 30. Scene Atribut Pakaian Adat Melayu Kepulauan Riau

Gambar 31 di bawah ini menampilkan macam-macam atribut pakaian adat melayu Kepulauan Riau. Scene ini terdapat 2 foto di samping video dan di sisi lain terdapat teks penjelasan. Total durasi untuk scene ini yaitu 64 detik.



Gambar 31. Scene Macam-Macam Atribut Pakaian Adat Melayu Kepulauan Riau

Gambar 32 di bawah ini merupakan scene penutup yang terdapat kata ucapan penutup serta logo UIB yang berada di sebelah kanan teks dan logo SMK Negeri 2 Batam yang berada di sebelah kiri teks. Selain itu, terdapat sumber-sumber *asset* yang digunakan dalam video di bagian bawah video. Video yang berdurasi 9 detik ini diakhiri dengan ucapan terima kasih.



Gambar 32. Scene Penutup

Kegiatan implementasi proyek ini tidak dilakukan secara langsung kepada mitra karena perlu menunggu di semester berikutnya. Namun, dengan melakukan revisi yang telah disarankan oleh mitra, video media ajar yang dirancang telah disetujui oleh mitra. Mitra juga mengatakan bahwa materi yang dibawa sudah benar dan sesuai dengan materi yang diberikan. Pada 16 Juni 2023, mitra telah menyetujui finalisasi proyek.



Gambar 33.2 Bukti Proyek Telah Disetujui oleh Mitra

Simpulan

Kesimpulan kegiatan PkM ini dengan proyek berupa media pembelajaran berbasis video pada program keahlian

busana kelas XI Busana di SMK Negeri 2 Batam adalah proyek video media ajar tersebut telah selesai dilakukan dan diharapkan dapat membantu mitra dalam menyelesaikan permasalahan, yaitu mempermudah proses belajar mengajar. Hasil dari proyek yang dirancang telah sesuai dengan materi yang dibutuhkan mitra dan telah diunggah ke Google Drive agar dapat digunakan oleh mitra.

Dari kegiatan perancangan video media ajar yang interaktif ini, diharapkan bahwa pengabdian dapat menerapkan video media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar agar bisa menyampaikan materi dengan jelas dan menarik. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan video media pembelajaran lainnya untuk kedepannya.

Daftar Pustaka

- Adnas, D. A., & Tan, J. (2022). Pengembangan dan Implementasi Media Pembelajaran Penjaskes di SMKN 2 Batam Menggunakan Metode MDLC. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 1122–1127.
- Aryanata, I. W. Y., Jampel, I. N., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Media Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Bola Voli pada Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 186–192.
- Cahyono, T. T., Resita, C., & Hidayat, A. S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Patriot*, 3(3), 314–328.
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H. (2021). Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, 6(2), 135–141.
- Gautama, K. (2022). Lembaga Pendidikan dan Konsep Luhur Pendidikan. *Jurnal NATAR*, 1(1), 63–86.
- Hermawansyah, H. (2021). Manajemen Lembaga Pendidikan Sekolah Berbasis Digitalisasi di Era Covid-19. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 27–46.
- Mugara, R., Rahayu, G. D. S., & Arga, H. S. P. (2019). Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Vlog dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Mahasiswa PGSD IKIP Siliwangi. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 6(1), 63–72.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529–1534.
- Supriatman, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Ethno-Tourism Berbasis Web dengan Metode MDLC (Studi Kasus Kampung Naga Kab. Tasikmalaya). *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 7(1), 36–42.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
- Yopie, S., & Wijaya, M. (2021). Pembuatan Modul Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XII Semester VI pada SMK Negeri 2 Batam. *ConCEPt-Conference on Community Engagement Project*, 1(1), 1106–1111.