

Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Elemen Konsentrasi 4: Pemasaran Produk Wisata Berbasis Digital di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode MDLC

Rainal Agus Setiawan¹, Jimmy Pratama²

Universitas Internasional Batam

e-mail: 2031092.rainal@uib.edu¹, jimmy.pratama@uib.ac.id²

Abstrak

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Kota Batam dan didirikan sejak tahun 2006. Dengan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja, SMK Negeri 2 Batam bertujuan untuk mencetak siswa-siswa yang memiliki keterampilan dan kemampuan yang siap untuk bekerja di industri dan dunia kerja. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah video pembelajaran dengan materi pemasaran produk wisata berbasis kuliner dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar antara guru dan murid. Video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, dan Adobe After Effects dengan menggabungkan materi, gambar, maupun animasi yang telah disusun. Luaran dari media pembelajaran dalam bentuk video tersebut berdurasi sekitar 4 menit yang berisikan materi yang telah dikumpulkan dan disusun bersama dengan mitra.

Abstract

SMK Negeri 2 Batam is a vocational high school located in Batam City and was founded in 2006. With a curriculum adapted to the needs of the world of work, SMK Negeri 2 Batam aims to produce students who have skills and abilities who are ready to work in industry and working world. The purpose of this study was to design and implement a learning video with marketing material for culinary-based tourism products using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which can improve the quality of the teaching and learning process between teachers and students. This animated video was created using Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, and Adobe After Effects by combining materials, images, and animations that have been prepared. The output of the learning media in the form of a video is about 4 minutes long which contains material that has been collected and compiled together with partners.

Keywords: *Multimedia Development, Learning Media, School, MDLC*

Pendahuluan

SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Kota Batam dan didirikan sejak tahun 2006. Dengan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja, SMK Negeri 2 Batam bertujuan untuk mencetak siswa-siswa yang memiliki keterampilan dan kemampuan yang siap untuk bekerja di industri dan dunia kerja. Untuk meningkatkan minat belajar siswa diterapkan model belajar yang menarik dan efektif seperti video media pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya media

pembelajaran berbasis video ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar (Anggraeni et al., 2021).

Pada abad ke-21 ini, pendidikan sudah semakin maju dan berkembang untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut (Usman & Husnan, 2020) pendidikan merupakan dasar dalam proses pembentukan generasi penerus bangsa terutama bagi generasi muda dalam meningkatkan pengetahuan, nilai, dan karakter moral

seorang. Perkembangan yang dialami oleh setiap orang dalam proses belajar akan berbeda-beda tergantung faktor yang mendukung atau yang menghambat. Proses belajar itu tidak terlepas dari proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi yang ada dalam lingkungan belajar (Wisada et al., 2019).

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), saat ini fokus utama dalam pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan dan keahlian siswa agar setelah lulus mereka dapat menjadi ahli di bidang atau profesi yang telah dipilih selama bersekolah di SMK (Winarti, 2022). Untuk mencapai hal tersebut, guru harus memiliki kreativitas agar siswa memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penerapan teknologi tentu dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ada. Menurut (Nurdin et al., 2019), salah satu media yang paling efektif dalam menyampaikan suatu informasi adalah video.

Masalah

Pembelajaran konvensional sering membuat siswa merasa bosan selama pembelajaran karena bersifat monoton (Dewi & Septa, 2019). Dengan adanya media video dalam proses pembelajaran, akan membuat peserta didik lebih fokus karena merangsang penglihatan dan pendengaran yang ditampilkan dalam bentuk video (Siwi & Puspaningtyas, 2020). Kombinasi antara materi audio dan visual ini menciptakan pembelajaran yang berkualitas, serta membuat proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Secara tidak langsung, kreatifitas dan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan akan meningkat.

Adanya permasalahan ini, penulis akan membuat sebuah media pembelajaran untuk 'Elemen Konsentrasi 4: Pemasaran Produk Wisata Berbasis Digital untuk SMK Negeri 2 Batam'. Media pembelajaran tersebut akan dibuat dalam bentuk video. Penggunaan teknologi dalam menyampaikan materi

pembelajaran dalam bentuk visualisasi dan auditif dapat membantu pembelajaran menjadi lebih baik bagi peserta didik di SMK 2 Negeri 2 Batam.

Metode

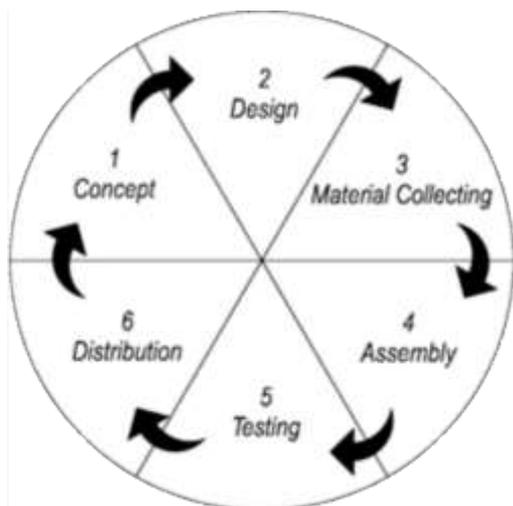
1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan menghubungi Ibu Herlina sebagai guru mata pelajaran 'Elemen Konsentrasi 4: Pemasaran Produk Wisata Berbasis Digital di SMK Negeri 2 Batam' melalui aplikasi Whatsapp. Tujuan pengumpulan data tersebut untuk mengetahui apa saja materi yang harus diberikan kepada peserta didik. Penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Metode MDLC terdiri dari 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* (Purwandari & Gatc, 2020). Dengan langkah-langkah MDLC, penulis akan menerapkan konsep terlebih dahulu dan akan diidentifikasi dan disetujui sekolah. Penulis mulai mengumpulkan bahan dan materi untuk desain video. Selanjutnya penulis memasuki tahap desain dan pengujian video yang dilakukan. Setelah video tersebut disetujui oleh mitra, penulis akan menyerahkan hasil video tersebut sebagai bagian akhir dari metode ini (Nikan & Adnas, 2022).

2. Proses Perancangan Luaran

Proses perancangan luaran pada proyek ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) sebagai berikut:



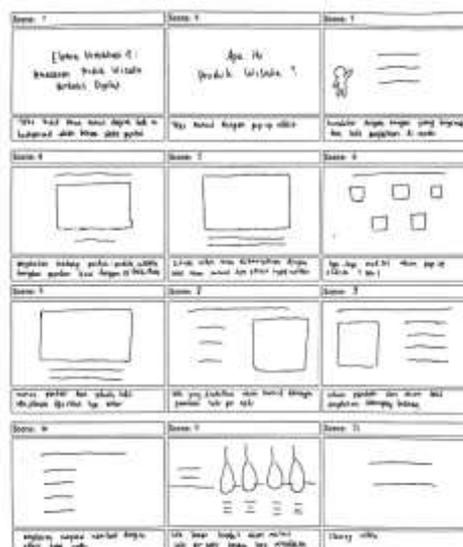
Gambar 1. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

1. *Concept*

Pada tahap *concept*, penulis menentukan tujuan dari proyek ini dengan memikirkan konsep dari video pembelajaran yang ditentukan bersama dengan mitra.

2. *Design*

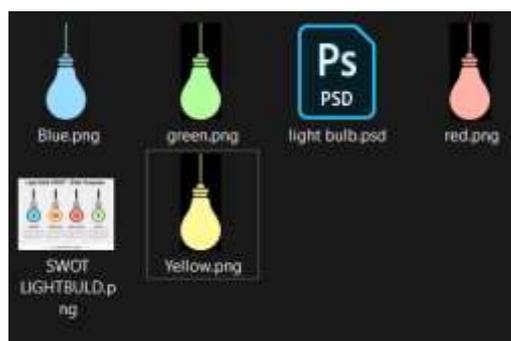
Pada tahap *design*, penulis membuat rancangan video pembelajaran berdasarkan ide dan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Penulis melakukan perancangan secara spesifik dan terperinci dari video pembelajaran yang akan dibuat (Octavia & Pratama, 2022). Video pembelajaran tersebut berisi materi yang telah diberikan oleh Ibu Herlina dan disusun bersama dengan penulis. Penulis menggunakan *storyboard* sebagai gambaran pada setiap *scene* sebagai referensi.



Gambar 2. Storyboard

3. *Material Collecting*

Pada tahap *material collecting*, penulis membuat dan mencari bahan-bahan yang diperlukan untuk kebutuhan video seperti animasi, gambar, font, audio, video, serta mengumpulkan materi-materi terkait pemasaran produk wisata berbasis digital.



Gambar 3. Gambar yang Telah Dibuat untuk Keperluan Video

4. *Assembly*

Pada tahap *assembly*, setelah bahan-bahan yang dibutuhkan terkumpul, pengembangan media ajar video ini dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi yaitu Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, dan Adobe After Effects berdasarkan *storyboard* yang sudah ditentukan. Setelah

pengeditan video selesai akan digabungkan dengan hasil rekaman penjelasan materi dari Ibu Herlina untuk setiap *scene* yang ada.



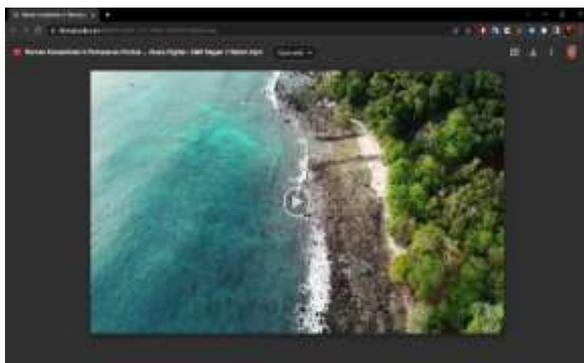
Gambar 4. Proses Perancangan Video Pembelajaran

5. *Testing*

Pada tahap *testing*, penulis melakukan pengujian apakah hasil dari penyusunan setiap *scene* dan materi sesuai dengan tahapan perancangan dan mengidentifikasi apakah video pembelajaran tersebut sudah layak didistribusikan. Media ajar berupa video tersebut diperlihatkan kepada mitra SMK Negeri 2 Batam untuk dilakukan revisi atas kritik dan saran yang ada.

6. *Distribution*

Pada tahap *distribution*, penulis telah menyelesaikan seluruh perbaikan atas saran yang diberikan oleh pihak mitra. Penulis akan menyerahkan media ajar video tersebut kepada mitra SMK 2 Negeri 2 Batam untuk evaluasi terakhir dan setelah mendapatkan persetujuan akan di-*upload* di Google Drive untuk penyerahan.



Gambar 5. Hasil Akhir Video yang di-*upload* Lewat Google Drive



Gambar 6. Dokumentasi Pertemuan dengan Mitra

Pembahasan

Penulis menyelesaikan media ajar video untuk pemasaran produk wisata berbasis digital. Pelaksanaan kegiatan pembuatan media pembelajaran dimulai dari tanggal 6 Juni 2023 hingga 20 Juni 2023. Dalam proses pembuatan menggunakan *hardware* laptop MSI dan untuk proses pengeditan video menggunakan Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects dalam menggabungkan dan membuat animasi, teks, audio, *background*, dan gambar. Adobe Photoshop digunakan dalam pembuatan gambar. Implementasi ini dilakukan untuk memungkinkan guru menggunakan video tersebut untuk menjelaskan materi pemasaran produk wisata berbasis digital dalam bahasa Indonesia. Berikut merupakan hasil beberapa cuplikan video pembelajaran yang telah dibuat:



Gambar 7. Pembukaan Video

Pada bagian pembuka, akan dimulai dengan menampilkan judul dari materi yang dibawakan dalam video.



Gambar 8. Teks Intro Apa Itu Produk Wisata

Setelah bagian pembuka, akan menampilkan teks apa itu produk wisata dengan efek *slide-down* dan *slide-up* pada teks tersebut.



Gambar 9. Penjelasan Tentang Produk Wisata

Pada bagian ini teks judul dan karakter akan *slide* dari kiri. Dengan animasi *looping* pada tangan karakter yang bergerak atas bawah yang berisi penjelasan. Teks penjelasan tersebut menggunakan efek *typewriter*.



Gambar 10. Macam-Macam Produk Wisata

Pada gambar 10, gambar akan berganti-ganti dengan efek *fade-in* dan *fade-out*, sambil menyebutkan macam-macam produk wisata.



Gambar 11. Penjelasan Mengenai Peralatan Media Digital

Pada gambar 11, akan menampilkan cuplikan video yang berupa website dengan penjelasan teks dibawahnya dengan efek *typewriter*.



Gambar 12. Penjelasan Pemasaran Produk Wisata Melalui Platform Media Sosial

Setelah penjelasan mengenai peralatan media digital, akan disebutkan satu per satu *platform* media sosial dan gambar media sosial akan muncul dengan efek *pop-out* satu per satu.



Gambar 13. Penjelasan Mengenai Risiko Keamanan Media Digital

Pada bagian ini, judul akan *slide* dari arah kiri dan kanan. Animasi orang yang sedang mengetik laptop terdapat di tengah penjelasan teks dengan efek *typewriter* akan ditampilkan pada bawah gambar.



Gambar 14. Penjelasan Mengenai Cara Memberdayakan Media Sosial Untuk Menarik Pelanggan

Pada bagian ini, setiap poin-poin yang disebutkan akan muncul dengan efek *slide* di bagian kiri dan pada bagian kanan akan muncul gambar-gambar sebagai contoh pada setiap poin dengan menggunakan efek *scale-in* dan *scale-out*.



Gambar 15. Penjelasan Memantau Kinerja Penjualan dan Mengelola Transaksi Keuangan Digital

Sama seperti bagian sebelumnya, setiap poin teks akan muncul pada bagian kanan dan setiap gambar akan muncul bersamaan dengan setiap poin yang disebutkan. Pada bagian ini, teks dan gambar menggunakan efek *fade-in* dan *fade-out*.



Gambar 16. Penjelasan Mengenai Kegiatan Pemasaran Produk dengan Menggunakan Berbagai Media Digital

Pada bagian ini, karakter dengan animasi tangan yang bergerak akan *slide* dari arah kanan. Setiap poin yang selesai dijelaskan akan muncul tanda centang pada bagian kanannya.



Gambar 17. Penjelasan Mengenai Analisis SWOT

Pada bagian analisis swot, judul, dan penjelasan mengenai analisis swot akan *slide* dari kiri dan setiap penjelasan untuk swot akan muncul dengan efek *typewriter* dengan lampu yang akan jatuh dari atas dengan efek *bounce*.



Gambar 18. Penutup Video

Pada bagian penutup video, akan menampilkan sebuah garis dan teks dengan efek *slide-in* dan *out*. Setelah itu pada akhir video akan menampilkan logo UIB dan logo SMK Negeri 2 Batam dengan *fade-in* dan *out*.

Simpulan

Dengan perancangan media video pembelajaran tentang ‘Pemasaran Produk Wisata Berbasis Digital di SMK 2 Negeri Batam’ diselesaikan dengan baik sesuai dengan konsep dan materi yang diterima oleh mitra. Berikut adalah hasil yang telah dicapai oleh penulis:

1. Adanya media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk video ini dapat membantu guru SMK Negeri 2 Batam dalam penyampaian materi dengan menarik dan efektif serta akan meningkatkan proses belajar-mengajar terhadap murid-murid dalam memahami materi yang diajarkan.
2. Perancangan media ajar video dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Adobe After Effects dengan kumpulan gambar, teks, animasi, audio, *background*, dan grafis yang membuat video pembelajaran tersebut menjadi lebih interaktif dan menarik.
3. Penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dalam pengembangan media ajar video untuk menerapkan keseluruhan proses pembuatan video. Mulai dari tahap pengkonsep, perancangan *storyboard*, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian kepada mitra.
4. Hasil yang telah dibuat berupa video pembelajaran dalam bentuk kombinasi antara animasi, audio, dan teks penjelasan materi yang berdurasi 4.18 menit. Materi yang terdapat dalam video pembelajaran tersebut telah disusun dan didiskusikan dengan mitra. Penyerahan video kepada mitra akan di-*upload* ke dalam Google Drive.

Pada kegiatan perancangan media video pembelajaran 'Media Pembelajaran Elemen Konsentrasi 4: Pemasaran Produk Wisata Berbasis Digital di SMK Negeri 2 Batam', penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Adanya media video pembelajaran yang telah dibuat ini, diharapkan SMK Negeri 2 Batam dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan baik untuk murid-murid pada tahun ajaran selanjutnya.
2. Mahasiswa Universitas Internasional Batam diharapkan dapat melakukan perancangan video media

pembelajaran berikutnya yang lebih interaktif dan menarik ketika menjalani proyek mendatang.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematis Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–39.
- Nikan, M. U., & Adnas, D. A. (2022). Perancangan dan Implementasi Video Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMKN 2 Batam Menggunakan MDLC. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 2(5), 297–311. <https://doi.org/10.36418/comserva.v2i5.302>
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Octavia, J., & Pratama, J. (2022). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran di SMA Katolik Yos Sudarso

- menggunakan MDLC. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 1612–1622.
- Purwandari, N., & Gatc, J. (2020). Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Di SDIT Al- Kautsar Cikarang Dengan Metode. *Journal of Informatics and Advanced Computing*, 1(1), 1–12.
- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Kognitif Dalam Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Video Di Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10.
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.251>
- Usman, S. D., & Husnan, R. (2020). Efektivitas Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *EDUCATIONAL BUILDING: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 6(2), 59–65.
- Winarti, S. (2022). Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 146–152.
<https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.46037>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>