

Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Video Pendidikan Bahasa Indonesia Di Sma Kristen Immanuel Menggunakan Metode Mdlc

Diny Anggraini Adnas¹, Chayen Remington Huan²

Universitas Internasional Batam

Email: Diny.Anggraini@uib.edu, 1931107.chayen@uib.ac.id

Abstrak

SMA Kristen Immanuel merupakan sekolah menengah atas yang berakreditasi A yang berlokasi di Kota Batam, Kepulauan Riau.. Mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi karya ilmiah merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup penting untuk membuat laporan apalagi bila ingin melanjutkan ke jenjang kuliah, namun penyampaian secara lisan kurang bisa di mengerti dengan mudah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *video* tentang karya ilmiah. Aplikasi yang digunakan yaitu *Adobe Premiere 2020* Dan *Adobe After Effect 2020*. Diharapkan dengan adanya Media pembelajaran berbasis *video* dapat digunakan dengan baik dalam proses belajar mengajar di SMA Kristen Immanuel.

Abstract

SMA Kristen Immanuel is an A-accredited Senior high school located on Batam City, Riau Islands. The teaching and learning activities are currently implementing face-to-face learning meetings. Indonesian language subjects, especially scientific work, are one of the that are quite important for making reports, especially if you want to continue to college, but verbal delivery is not easy to understand. This study aims to design and implement a video-based learning media about scientific work. The software used is Adobe premiere pro 2020 and Adobe after effect 2020. It is hoped that with the video-based learning media, it can be used properly in the teaching and learning process at SMA Kristen Immanuel.

Keywords: *Learning Media, Multimedia , MDLC.*

I. PENDAHULUAN

SMA Kristen Immanuel adalah sekolah menengah atas swasta dengan akreditasi A yang terletak di Kota Batam, Kepulauan Riau. SMA Kristen Immanuel melaksanakan proses belajar mengajar selama 5 hari dalam seminggu dengan jam belajar yang dimulai dari 08.00 sampai 15.00 WIB. Sekolah ini berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Kristen GPIB yang beralamat di Jalan Raden Patah No.97, Lubuk Baja Kota, Kecamatan. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau dan telah berdiri sejak tahun 2001. Masalah yang dihadapi oleh SMA Kristen Immanuel adalah masih kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga penulis ingin membantu membuat dan

mengimplementasikan sebuah media pembelajaran yang berbasis *video* dalam proses belajar mengajar di SMA Kristen Immanuel tepatnya di pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran adalah sebuah penyampaian informasi yang disalurkan lewat teknologi menggunakan *video* dan *audio* agar proses pembelajaran lebih menarik dan berbeda dari biasanya (Sulistiani et al., 2021). Kurangnya media pembelajaran membuat penyampaian informasi tidak terlalu efektif dikarenakan tidak memberikan visual seperti *video* agar lebih mudah untuk di mengerti sehingga media pembelajaran seharusnya lebih membantu dalam proses penyampaian informasi atau materi (Marjuni & Harun, 2019). Penulis dan mitra SMA Kristen Immanuel bekerja

sama agar dapat menciptakan sebuah *video* yang diupload ke *Youtube* agar diharapkan kedepannya dapat di implementasikan untuk membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa-siswi di SMA Kristen Immanuel.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan landasan dari kumpulan penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dan relevan sehingga dapat menjadi pondasi dari penelitian ini:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Pujawan, 2019) mengatakan bahwa sebuah media pembelajaran yang berbasis multimedia pastinya memiliki kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi dan *video* yang disampaikan dengan teknologi yang sudah ada.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Novita et al., 2019) yang merancang sebuah media pembelajaran berbasis *video* untuk siswa SD memiliki hasil bahwa Media pembelajaran berbasis *video* sangat bekerja baik terhadap Siswa SD karena mendapatkan banyak sekali respon positif dari Siswa ataupun hasil dari nilai pelajaran yang dibuatkan Media pembelajaran.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Hasanah, 2022) yang bertujuan merancang sebuah *video* tutorial untuk pembelajaran keyboard yang menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2019* dan *video* tersebut di upload ke *Youtube* dan berhasil mendapatkan respon yang baik sejak perilis.

2.2 Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah cara penyampaian informasi yang menggunakan teknologi dengan *video* dan *audio* sehingga membuat proses penyampaian materi lebih menarik dan berbeda dari biasanya (Sulistiani et al., 2021).

2. Multimedia Development Life Cycle

Perancangan dan pengembangan *video* media pembelajaran menggunakan MDLC dimana pada siklus ini terdiri dari 6 tahap seperti yang disebutkan dalam penelitian (Hasanah, 2022) sebagai berikut:

1. Concept

Pada tahap ini terjadinya pembahasan untuk membuat konsep dari media pembelajaran antara penulis dan mitra.

2. Design

Pada Tahap ini digunakan untuk merancang desain awal untuk media pembelajaran seperti jenis media pembelajaran apa yang ingin dibuat, dan jalan dari media pembelajaran tersebut.

3. Material Collecting

Pada tahap ini terjadinya proses pengumpulan asset seperti *audio* dan *video* yang direkam dan animasi yang dibuat atau dicari di *google*.

4. Assembly

Pada tahap ini asset yang sudah dikumpulkan akan di gabung menjadi 1 media pembelajaran berbasis *video*.

5. Testing

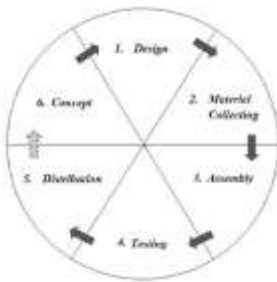
Pada tahap ini *video* yang sudah jadi memasuki tahap percobaan dimana sebelum *video* ini didistribusikan, *video* ini ditonton dan diamati terlebih dahulu untuk mencegah adalah kesalahan penulisan atau pada *audio* dan *videonya*.

6. Distribution

Pada tahap ini *video* yang sudah melewati tahap *testing* akan didistribusikan lewat beberapa *platform* seperti *youtube* ataupun *Google drive* agar *video* tersebut bisa ditonton secara publik.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Tahap dari pengembangan *video* pembelajaran yang akan dibuat menggunakan 6 langkah tahapan dari model MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yaitu sebagai berikut seperti pada gambar 1:



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

1. Concept

Pada tahap ini dilakukan penentuan konsep mengenai media pembelajaran yang akan dibuat berdasarkan pembahasan yang sudah terjadi antara penulis dan pihak Mitra yang dilaksanakan lewat Aplikasi *Whatsapp*.

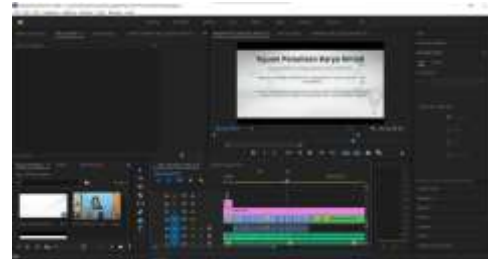
2. Design

Pada tahap ini, dilakukan perancangan akan *video* yang akan di buat seperti Pembuka untuk berkenalan yang menggunakan *Video* dari pihak mitra dan untuk materi akan disampaikan lewat *Audio* dan dibantu oleh teks dan animasi di dalam *Video* tersebut.

3. Material Collecting

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses perancangan media pembelajaran seperti *hardware* yaitu sebuah laptop yang

memiliki Spesifikasi Intel® Core™ i7-7700HQ CPU @ 2.80GHz, RAM 16 GB, NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti serta *software* *Adobe Premiere 2020* dan *Adobe After Effect 2020* untuk proses *editing* dan melakukan proses perekam *audio* dan *video* yang dilakukan langsung di tempat Mitra.



Gambar 2 : *Proses Editing di Adobe Premiere 2020*

4. Assembly

Pada tahap ini, dilakukan pengabungan seluruh asset yang sudah direkam dan dibuat menjadi 1 *Video* sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh Pihak Mitra.

5. Testing

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terhadap *video* nya terlebih dahulu dimana *video* tersebut akan ditonton dari awal hingga akhir untuk memastikan tidak adanya kesalahan kata ataupun kesalahan dalam *Video* oleh pihak mitra ataupun penulis.

6. Distribution

Pada tahap ini, hasil dari *video* pembelajaran yang sudah melewati tahap *testing* tersebut akan dibagikan kepada pihak mitra melalui *Youtube* dan selain menggunakan *Youtube*, *Video* tersebut juga dikirim kepada mitra langsung lewat *Flashdisk* agar media pembelajaran tersebut bisa langsung diimplementasikan di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung di SMA Kristen Immanuel.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari media pembelajaran berbasis *video* awalnya diberikan dulu kepada pihak mitra SMA Kristen

immanuel untuk dilakukan evaluasi di mana apabila ada keluhan atau kesalahan dalam *Video* maka akan langsung di perbaiki dan setelah proses ini selesai, maka *Video* tersebut akan didistribusikan lewat *Youtube* agar bisa diimplementasikan secara langsung dalam proses belajar mengajar di SMA Kristen Immanuel.



Gambar 3 : Media pembelajaran yang diunggah di youtube

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat dari hasil pembuatan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran bahasa indonesia ini adalah:

- Dengan adanya Media pembelajaran berbasis *video*, Proses belajar mengajar di kelas akan terasa lebih berbeda dibanding biasanya yang hanya menggunakan papan tulis.
- Penulis berhasil merancang sebuah Media pembelajaran berbasis *video* yang merupakan hasil kerja sama PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan mitra SMA Kristen Immanuel dengan menggunakan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang media pembelajaran berbasis *video* ini, penulis memberikan beberapa saran, Berikut ini adalah saran yang diberikan oleh penulis:

- Dengan adanya media pembelajaran berbasis *video* pada mata pelajaran bahasa indonesia, diharapkan untuk kedepannya juga masih ada mata

pelajaran lain yang menggunakan media pembelajaran juga.

- Media pembelajaran memiliki banyak jenis tidak hanya *video*, ada juga yang berbentuk audio ataupun gambar interaktif sehingga kedepannya bisa dibuat juga untuk media pembelajaran lainnya untuk mata pelajaran yang berbeda beda

Daftar Pustaka

- Hasanah, N. (2022). Perancangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Keyboard Bagi Pemula Menggunakan Metode MDLC. *Telcomatics*, 6(2), 67–70.
<https://doi.org/10.37253/telcomatics.v6i2.6357>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). *P* □ 194. *III*(2), 194–204.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yulistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
<https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20200110015955.pdf>
- Pujawan, K. A. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (Design Grafis) Di Politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61.
<https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810>
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for*

- Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>
- Hasanah, N. (2022). Perancangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Keyboard Bagi Pemula Menggunakan Metode MDLC. *Telcomatics*, 6(2), 67–70.
<https://doi.org/10.37253/telcomatics.v6i2.6357>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). *P* □ 194. *III*(2), 194–204.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64–72.
<https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20200110015955.pdf>
- Pujawan, K. A. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (Design Grafis) Di Politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61.
<https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810>
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>