

Pengembangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Penjaskes Di SMKN 2 Batam Menggunakan Metode MDLC

Diny Anggraini Adnas¹, Jevin Tan²

Universitas Internasional Batam

Email: diny.anggraini@uib.ac.id, tanjevin12@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan satu alternative bagi guru untuk memberikan materi secara digital kepada siswa agar lebih menarik perhatian. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat belajar lebih luas dan lebih banyak. Saat ini sekolah SMK Negeri 2 Batam masih menggunakan sistem pengajaran manual menggunakan buku tulis dan papan tulis sehingga terkadang siswa tidak memiliki semangat dalam belajar akibat kurangnya hal yang menarik. Maka dengan adanya video media pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat dan daya tarik pada siswa untuk belajar. Proses pelaksanaan proyek video media pembelajaran menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pembuatan media pembelajaran ini membantu SMK Negeri 2 Batam memperoleh pembelajaran menarik. diharapkan kepada SMK Negeri 2 Batam dapat menggunakan video kepada siswa kedepannya yang ingin masuk di SMK Negeri 2 Batam.

Abstract

Learning media is an alternative for teachers to provide material digitally to students to attract more attention. With the learning media students can learn more broadly and more. Currently SMK Negeri 2 Batam still uses a manual teaching system using books and blackboards so that sometimes students do not have the enthusiasm to learn due to a lack of interesting things. So with this learning media video, it can increase the enthusiasm and attractiveness of students to learn. The process of implementing the learning media video project uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model. Making this learning media helps SMK Negeri 2 Batam get interesting learning. It is hoped that SMK Negeri 2 Batam can use videos for future students who want to enter SMK Negeri 2 Batam.

Keywords: *school, Learning media*

Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah sistem dengan aktivitas pendidikan yang terbangun. Aktivitas pendidikan ini terbangun dalam sebuah komponen yaitu pendidik, peserta didik dan lingkungan pada pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik jika mendapat dukungan dari komponen tersebut. Bisa dikatakan Fungsi pendidikan adalah penyedia fasilitas yang memungkinkan sebuah tugas pendidikan berjalan tanpa adanya hambatan. keberhasilan peserta didik memiliki beberapa

faktor, terutama pada diri sendiri dari peserta didik dan guru sebagai pendidik itu sendiri (Aryanata et al., 2020). Bisa dikatakan berhasil apabila ada perubahan pada perilaku peserta didik ke arah dari segi pengetahuan yang diperoleh, sikap dan sopan santun dan keterampilan yang dimiliki. Maka dari hal itu diperlukan pembelajaran yang efektif yang dilakukan kepada pengajar kepada siswa (Cahyono et al., 2021). salah satunya media pembelajaran yang sesuai digunakan dan dapat mendukung pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai. Salah satu mata

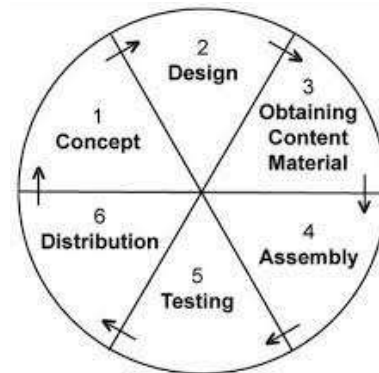
pelajaran yang memerlukan teknologi pendidikan ialah pendidikan jasmani dan kesehatan atau sebutan penjaskes. Penjaskes adalah pelajaran yang menggunakan konsep *learn by moving* yang dapat diartikan sebagai belajar melalui bergerak (Nahariah, 2022). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh pada kehidupan manusia (Yudaparmita & Swadesi, 2021). Pendidikan adalah salah satunya yang tidak dapat terpisahkan oleh manusia, Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini berpengaruh pada penggunaan alat bantu pada pengajaran sekolah dan lembaga pendidikan lainnya (Muhson, 2010). Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan teknologi informasi pada proses pembelajaran kelas sudah menjadi suatu kebutuhan pada era global ini, Salah satunya perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang sering digunakan saat ini (Saputra, 2015). Media pembelajaran dalam bahasa latin dalam bentuk jamak adalah "medium" yang artinya perantara sekaligus pengantar, Dengan kata lain segala sesuatu yang menyalurkan informasi dari sebuah sumber informasi kepada penerima informasi. Dengan ada nya media pembelajaran dapat dijadikan sebuah solusi untuk penghantar informasi secara langsung (Karisman et al., 2018).

Dalam laporan ini, Penulis menjalankan kerja praktek di SMK Negeri 2 Batam dalam pembuatan media pembelajaran Penjaskes tingkat SMK. Media pembelajaran di dibuat akan dikemas dalam sebuah video media pembelajaran. Dalam proyek yang dibuat oleh penulis dengan judul "Pengembangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Penjaskes Di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode MDLC" adalah sebuah video media pembelajaran yang akan menjelaskan tentang rincian materi secara lengkap dan jelas. Berdasarkan penjelasan diatas, diharap video media pembelajaran Penjaskes dapat bermanfaat

bagi siswa di SMK Negeri 2 Batam dalam membantu pembelajaran agar mudah dimengerti dan dipahami.

Metode

Pengumpulan data dilakukan dengan metode Kualitatif dengan cara menghubungi Ibu Lenni selaku dari guru Pendidikan penjaskes SMK Negeri 2 Batam melalui aplikasi Whatsapp. Pengambilan data bertujuan mengetahui isi dari materi yang akan diberikan kepada siswa oleh pihak guru yang bersangkutan. Setelah menerima materi dan mengkonfirmasi, penulis menyusun jadwal dalam pengerjaan proyek dengan cara mencari materi yang diinginkan Ibu lenni. Dalam pengerjaan proyek ini, Penulis menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).



Gambar 1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Proses pelaksanaan proyek video media pembelajaran Penjaskes menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Sebagai berikut:

a. Concept

Pada tahapan ini, akan dilakukan suatu peninjauan pada hasil observasi yaitu sebuah konsep yang telah ditentukan bersama dengan mitra.

b. Design

Berdasarkan ide, Konsep dan cerita yang sudah ditentukan akan dibuat dan dikembangkan menjadi sebuah video. Video tersebut berisikan materi yang telah diberikan kepada Ibu Lenni Pakpahan S.Pd. Pertama akan dibuat storyboard untuk membantu proses alur pembuatan video media pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah. Storyboard memuat semua hal termasuk skenario tambahan sebuah visual di setiap scene (ASTUTI, 2022).

c. Material Collecting

Pengumpulan pada setiap scene yang dibuat yang berdasarkan storyboard yang telah terlampir di tahap kedua (Kasri et al., 2021).

d. Assembly

- Composite

Proses composing awal akan dilakukan dengan proses impor footage yang telah dibuat dan dimasukan ke aplikasi Adobe Premier Pro 2020. Penyusunan footage akan menyesuaikan pada storyboard yang telah dibuat. Resolution yang digunakan ialah 1920x1080 dengan framerate 60 fps.

- Trimming

Pada proses ini akan dilakukan dengan memilih setiap bagian pada footage dan pemotongan footage yang tidak diperlukan.

- Rendering

Proses rendering adalah proses ekspor hasil dari editing yang dibuat menjadi file video dengan format mp4. Proses ini akan dilakukan di Aplikasi Adobe Premier pro 2020 dengan pengaturan

sequence yang telah ditentukan sebelumnya dengan resolusi 1920x1080 dan framerate 60 fps.

e. Testing

Setelah video selesai di render, maka akan dilakukan evaluasi pada video yang dibuat. Evaluasi yang dilakukan sebagai berikut:

- Kesesuaian video pada storyboard yang dibuat
- Kesesuaian konten video pembelajaran pada materi yang diberikan.

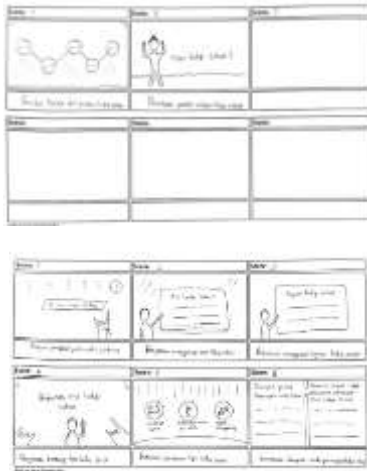
f. Distribution

Pada tahap ini video media pembelajaran telah menjalankan tahapan evaluasi dan akan diserahkan kepada guru SMK Negeri 2 Batam (Dikananda et al., 2022).

Pembahasan

Pelaksanaan pada kegiatan pembuatan media pembelajaran dimulai pada tanggal 10 maret 2022 sampai dengan tanggal 22 mei 2022. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan hardware Personal Computer (PC) dan Laptop, Adapun materi video diambil pada bab yang dipelajari oleh siswa SMK Negeri 2 Batam mengenai Budaya kehidupan yang sehat, Faktor dari pola hidup sehat, Tips dari hidup sehat dan Teknik pada gaya renang bebas. Tools yang digunakan pada pembuatan video media pembelajaran ini adalah Adobe premier pro 2022 dengan memakai fitur cutting, import video, sound effect, export video dan Animaker yang memiliki fitur text, image, backgrounds, Voice dan animation.

Berikut adalah storyboard yang telah dibuat sebagai berikut:



Gambar 4.1 Storyboard dengan tema kesehatan



Gambar 4.2 Storyboard dengan tema Renang gaya bebas

Berdasarkan hasil dari video yang telah diedit sebanyak 2 yang terdiri atas :

1. Video media pembelajaran Penjaskes pertama dengan durasi waktu video 03:



Gambar 4.3 Opening pada video media pembelajaran renang bebas



Gambar 4.4 Hasil gambaran arti renang gaya bebas



Gambar 4.5 Hasil gambaran teknik pada Renang gaya bebas



Gambar 4.6 Hasil gambaran teknik bernafas gaya bebas

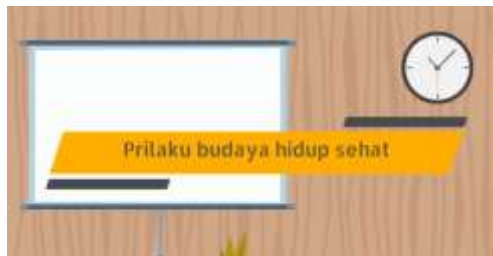


Gambar 4.7 hasil gambaran kesalahan renang gaya bebas



Gambar 4.8 Penutupan pada video media pembelajaran dengan tema Renang gaya bebas

2. Video media pembelajaran Penjaskes kedua dengan durasi waktu video 2:59



Gambar 4.9 Opening pada video media pembelajaran dengan tema Hidup sehat



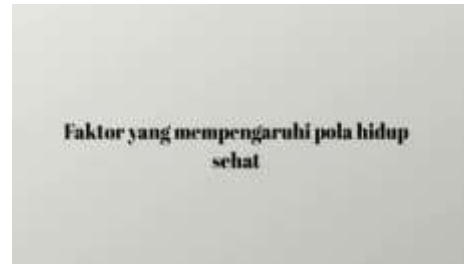
Gambar 4.10 Gambaran arti dari hidup sehat



Gambar 4.11 Gambaran tujuan hidup sehat



Gambar 4.12 Gambaran dari contoh hidup sehat



Gambar 4.12 Gambaran faktor dari pengaruh hidup sehat



Gambar 4.12 Penutupan pada video media pembelajaran dengan tema Budaya hidup sehat

Simpulan

Pendidikan penjaskes merupakan Program pendidikan yang berisikan olahraga dan kesehatan jasmani. Pada hakikatnya proses pendidikan penjaskes ini memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan suatu perubahan yang holistik dalam individu, Bisa berupa mental, fisik dan emosional. Penulis melakukan kerja praktek di sekolah SMK Negeri 2 Batam dan merancang video media pembelajaran dengan melakukan sebuah observasi dan implementasi dan dapat disimpulkan bahwa video media pembelajaran ini diperlukan pada penjelasan materi yang diajarkan pada pihak mitra tingkat SMK Negeri 2 Batam dalam proses pembelajaran pendidikan Penjaskes.

Berikut adalah hasil yang dicapai oleh penulis setelah mengerjakan proyek kerja praktek pada sekolah SMK Negeri 2 Batam, sebagai berikut:

- a. Dengan adanya video media pembelajaran yang dibuat oleh penulis, maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru dalam video visual bergerak.
- b. Video media pembelajaran yang dibuat penulis menggunakan bahasa Indonesia yang memudahkan siswa mengerti penjelasan materi yang ada terdapat dalam video tersebut.
- c. SMK Negeri 2 Batam adalah sekolah yang mendukung kemajuan teknologi informasi pada media pembelajaran untuk membantu pembelajaran kepada siswa dan guru menjadi lebih mudah dan efektif dalam penyampaian materi.

Daftar pustaka

- 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. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27164>
- ASTUTI, D. P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMKN 1 PRAYA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *Jurnal Ilmiah Indonesia p-ISSN: 2541-0849 e-ISSN: 2548-1398*, 7(8.5.2017), 2003–2005.
- 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. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i3.806>
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H. (2022). Augmented Reality Dalam Mendeteksi Produk Rotan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 6(2), 135–141. <https://doi.org/10.54367/means.v6i2.1512>
- Karisman, V. A., Friskawati, G. F., Supriadi, D., & Barat, J. (2018). Kontribusi Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar The Contribution of Educative Instructional Media on The Students ' Fundamental Motor Skill in Physical Education Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 185–192.
- Kasri, M. A., Novan, Y., & Ramadhani, I. A. (2021). Penerapan Model Design Thinking pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 60–71.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nahariah, N. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Al-Qiyam*, 3(1), 68–72. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v3i1.200>
- Saputra, I. (2015). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal*, 17(2), 28–35.
- Yudaparmita, G. N. A., & Swadesi, I. K. I. (2021). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Inseri Nilai-Nilai Tri Hita Karana. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 4(1), 25–38.