

Pengembangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Sejarah Di Smk Maitreyawira Menggunakan Framework Scrum

Tony Wibowo¹, Rido Renando²

Universitas Internasional Batam

Email: tony.wibowo@uib.ac.id , 1931001.rido@uib.edu

Abstrak

Sekolah SMK Maitreyawira adalah sekolah swasta di kota Batam yang terletak di Kompleks Maha Vihara Duta Maitreya Bukit Beruntung, Sei Panas, Batam Kota Batam 29433, Kepri – Indonesia berakreditasi A. Zaman sudah mulai berkembang dengan berbagai cara kegiatan belajar mengajar. Banyak faktor yang mengakibatkan perkembangan seperti cara mengajar yang monoton dibutuhkan nya cara baru dalam mengajar. Salah satu contohnya itu adalah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan video pembelajaran dengan materi corak kehidupan pada masa praaksara dan peta perjalanan penjelajahan samudra di SMK Maitreyawira dengan metode Framework SCRUM. *Software* yang digunakan yaitu *Powtoon* dan *Videopad Video Editor*. Diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini dapat bermanfaat untuk membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa-siswi pada mata pelajaran sejarah khususnya pada materi corak kehidupan pada masa praaksara dan peta perjalanan penjelajahan samudra di SMK Maitreyawira.

Abstract

Maitreyawira Vocational School is a private school in the city of Batam that located in the Maha Vihara Duta Maitreya Complex, Bukit Lucky, Sei Panas, Batam City, Batam 29433, Riau Islands – Indonesia with A accreditation. Age has begun to develop with various ways of teaching and learning activities. Many factors have resulted in the development of such a monotonous teaching method which requires a new way of teaching. One example is the use of varied learning media. This study aims to design and implement a video learning material on lifestyles in the pre-literate period and a map of ocean exploration at SMK Maitreyawira using the SCRUM Framework method. The software used is Powtoon and Videopad Video Editor. It is hoped that this learning video can be useful to help the teaching and learning process between teachers and students in history subjects, especially on the material of lifestyles in pre-literacy and ocean exploration journey maps at Maitreyawira Vocational School.

Keywords: *Tutorial Video, Tutorial History Video, SCRUM*

Pendahuluan

Sekolah SMK Maitreyawira adalah sekolah swasta di kota Batam yang terletak di Komplek Maha Vihara Duta Maitreya Bukit Beruntung, Sei Panas, Batam Kota Batam 29433, Kepri - Indonesia. Dengan akreditasi A, Sekolah SMK Maitreyawira memiliki beberapa jurusan seperti Multimedia, Akuntansi keuangan serta, Jurusan bisnis daring dan pemasaran. Dengan visi dan misi yaitu, terwujudnya

keindahan kodrati manusia serta pewujudan keindahan kodrati manusia menuju terciptanya hidup yang bahagia. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk membuat peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru di Sekolah. Guru bisa memilih media yang sesuai untuk setiap kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran sejarah (Hafizh & Yefterson, 2019). Pembelajaran sejarah tidak hanya semata-

mata mengingat sebuah peristiwa, nama, tempat, angka dan tahun. Akan tetapi, sejarah itu sebagai fakta yang memberikan penyadaran atau membangkitkan kesadaran sejarahnya pada anak, Menurut Sartono Kartodidjo dalam Heri (2014:35), (Efendi et al., 2021). Zaman sudah mulai berkembang dengan berbagai cara kegiatan belajar mengajar. Banyak faktor yang mengakibatkan perkembangan seperti cara mengajar yang monoton sehingga siswa-siswi pun merasa jenuh akan hal tersebut. Salah satu penyebab yang paling baru saat ini adalah munculnya virus Covid-19 pada akhir tahun 2019. Penularan yang sangat mudah menyebabkan perubahan baru pada sistem belajar mengajar dari offline menjadi online. Dimana interaksi siswa dan guru menjadi berkurang dari pada biasanya. Dikarenakan sistem yang monoton, dibutuhkan nya cara baru dalam mengajar. Salah satu contohnya itu adalah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya adalah video pembelajaran. SMK Maitreyawira Batam bertujuan membantu proses belajar mengajar para siswa-siswinya terutama pada pelajaran sejarah dengan bantuan inovasi di bidang multimedia melalui suatu media pembelajaran berupa video yang dianggap efektif, efisien dan menarik untuk di implementasikan dalam membantu proses belajar dan mengajar di sekolah. Oleh sebab itu, SMK Maiteyawira dan mahasiswa dari prodi sistem informasi Universitas Internasional Batam bekerja sama agar dapat menciptakan sebuah video media pembelajaran yang diharapkan kedepannya dapat meningkatkan proses belajar-mengajar di SMK Maiteyawira Batam.

Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas di dalam artikel ini yaitu:

1. Perlunya suatu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar dan mengajar pada mata pelajaran sejarah khususnya mengenai corak

kehidupan pada masa praaksara dan peta perjalanan penjelajahan samudra di SMK Maitreyawira.

2. Media pembelajaran yang dibuat perlu adanya pembahasan dan contoh yang jelas dalam menjelaskan materi yang telah dibuat agar lebih mudah dipahami oleh siswa-siswi SMK Maiteyawira.

Metode

Tahap dari proses perancangan luaran media pembelajaran yang akan dibuat akan menggunakan 5 langkah tahapan dari model Scrum seperti pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Metode Scrum

Sumber: (Rizaldi et al., 2022)

1. Product Backlog

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan konsep dan desain mengenai media pembelajaran yang akan dibuat serta hal apa saja yang ingin dilakukan dalam pembuatan video pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dengan mitra SMK Maitreyawira dan dituangkan dalam bentuk product backlog.

Table 3.1 Product Backlog Video 1

No	Nama Backlog	Keperluan (1-100)	Perkiraan Waktu (hari)
1.	Scene 1	100	1
2.	Scene 2	100	1
3.	Scene 3	100	0.5
4.	Scene 4	100	1
5.	Scene 5	100	1
6.	Scene 6	100	1
7.	Scene 7	100	0.5
8.	Scene 8	100	1
9.	Scene 9	100	1
10.	Scene 10	100	1
11.	Scene 11	100	0.5
12.	Scene 12	100	1
13.	Scene 13	100	1
14.	Scene 14	100	1
15.	Scene 15	100	0.5

Table 3.2 Product Backlog Video 2

No	Nama Backlog	Keperluan (1-100)	Perkiraan Waktu (hari)
1.	Scene 1	100	1
2.	Scene 2	100	2
3.	Scene 3	100	2
4.	Scene 4	100	2
5.	Scene 5	100	2
6.	Scene 6	100	1
7.	Scene 7	100	1

2. Sprint Planning

Setelah dibuatnya product backlog, dilanjutkan dengan pembuatan backlog dimana tugas dibagi lagi menjadi sprint backlog dimana ditentukan bagaimana cara menyelesaikan apa yang ada didalam sprint backlog.

Table 3.3 Sprint Backlog 1

No.	Item Backlog	Task	Est. (Hari)
1.	Scene 1	Membuat judul dan animasi	1
2.	Scene 2	Pembagian corak dan animasi	1
3.	Scene 3	Membuat judul besar pertama	0,5
4.	Scene 4	Penjelasan dan gambar ekonomi	1
5.	Scene 5	Penjelasan dan gambar sosial	1
6.	Scene 6	Penjelasan dan gambar budaya	1
7.	Scene 7	Membuat judul besar kedua	0,5
8.	Scene 8	Penjelasan dan gambar ekonomi	1
9.	Scene 9	Penjelasan dan gambar sosial	1
10.	Scene 10	Penjelasan dan gambar budaya	1
11.	Scene 11	Membuat judul besar ketiga	0,5
12.	Scene 12	Penjelasan dan gambar ekonomi	1
13.	Scene 13	Penjelasan dan gambar sosial	1
14.	Scene 14	Penjelasan dan gambar budaya	1
15.	Scene 15	Membuat ucapan terima kasih	1

Table 3.4 Sprint Backlog 2

No.	Item Backlog	Task	Est. (Hari)
1.	Scene 1	Membuat judul besar dan animasi	1
2.	Scene 2	Membuat sub bab dan timeline pertama	2
3.	Scene 3	Timeline porting dan spayrol	2
4.	Scene 4	Timeline spayrol	2
5.	Scene 5	Timeline Belanda	2
6.	Scene 6	Penjelasan dan gambar peta perjalanan	1
7.	Scene 7	Membuat ucapan terima kasih	1

3. Sprint

Pada tahapan selanjutnya, produksi media pembelajaran dimulai berdasarkan sprint backlog yang telah dibuat dengan menentukan bagaimana cara membuat media pembelajaran dan disesuaikan dengan estimasi pengerjaan.

4. Sprint Review

Setelah video pembelajaran selesai, tahap berikutnya yang dilakukan adalah mereview hasil media pembelajarannya. Disini dilakukan evaluasi dari semua hal yang telah dikerjakan dan jika tidak ada masalah akan dilanjutkan ke tahap berikutnya. Berikut merupakan hasil yang telah dikerjakan:





Gambar 3.8 Slide 7



Gambar 3.9 Slide 7



Gambar 3.10 Slide 9



Gambar 3.11 Slide 10



Gambar 3.12 Slide 11



Gambar 3.13 Slide 12



Gambar 3.14 Slide 13



Gambar 3.15 Slide 14



Gambar 3.16 Slide 2



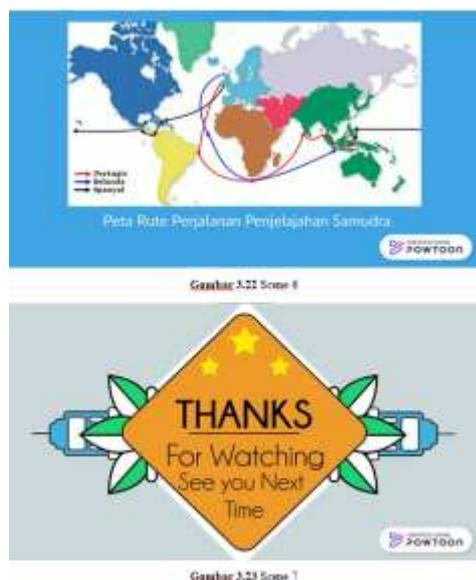
Gambar 3.18 Slide 3



Gambar 3.20 Slide 4



Gambar 3.21 Slide 3



5. Sprint Retrospective

Tahapan terakhir adalah evaluasi proses kerja dalam pembuatan media pembelajaran yang telah selesai dan diberikan kepada mitra untuk evaluasi apakah sesuai dengan kriteria yang diberikan oleh mitra yaitu SMK Maitreyawira.

Pembahasan

Luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membuat 2 media pembelajaran dalam bentuk video berformat file mp4 dengan durasi sekitar 3 menit yang dibuat berdasarkan kriteria serta arahan dari pihak mitra dan dosen pembimbing mengenai materi corak kehidupan pada masa praaksara dan peta perjalanan penjelajahan Samudra pada mata pelajaran sejarah yang dibutuhkan oleh mitra dengan menggunakan *Powtoon* dan *Software Videopad Video Editor* seperti pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1. Tampilan Proses Editing Video Pembelajaran Menggunakan

Software Videopad Video Editor, Sumber. Peneliti (2022)

Video pembelajaran yang dibuat berisi tentang penjelasan serta gambar – gambar yang jelas tentang corak kehidupan pada masa praaksara dan untuk video kedua berisikan animasi timeline tentang peta perjalanan penjelajahan Samudra yang dibuat sesuai dengan kriteria yang diberikan oleh mitra di mata pelajaran sejarah di SMK Maitreyawira.

Media pembelajaran berbentuk video berformat file mp4 mengenai materi corak kehidupan pada masa praaksara dan peta perjalanan penjelajahan samudra pada mata pelajaran sejarah di SMK Maitreyawira yang telah selesai dibuat, diupload dan dibagikan kepada pihak mitra melalui *link Google Drive* agar kedepannya dapat diimplementasikan dan digunakan sekolah sebagai bahan ajar di SMK Maitreyawira seperti pada gambar 4.2 dan 4.3 sebagai berikut:



Gambar 4.2 Tampilan Video Pembelajaran Materi Corak Kehidupan Pada Masa Praaksara di Google Drive, sumber. Peneliti (2022)



Gambar 4.3 Tampilan Video Pembelajaran Materi Peta Perjalanan Penjelajahan Samudra di Google Drive, sumber. Peneliti (2022)

Kesimpulan

Sekolah SMK Maitreyawira adalah sekolah swasta di kota Batam yang terletak di Kompleks Maha Vihara Duta Maitreya

Bukit Beruntung, Sei Panas, Batam Kota Batam 29433. Dengan akreditasi A. Dimana ada kerja sama antara mitra yaitu SMK Maitreyawira dan Universitas Internasional Batam dalam melakukan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat). PKM yang disetujui adalah pembuatan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran sejarah dengan materi corak kehidupan pada masa praaksara dan peta perjalanan penjelajahan Samudra dengan menggunakan metode Framework SCRUM dengan bantuan aplikasi Powtoon dan *Software Editing Videopad Video Editor*. Luaran yang dicapai adalah 2 video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kriteria mitra yaitu SMK Maitreyawira Batam.

Berdasarkan hasil media video pembelajaran yang telah selesai dirancang yang merupakan scope dari hasil kerja sama PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan mitra SMK Maitreyawira, maka diharapkan media video pembelajaran yang dibuat dapat bermanfaat untuk diimplementasikan ditahun ajaran baru untuk membantu proses belajar-mengajar di SMK Maitreyawira.

Daftar Pustaka

Amelia, C., & Supriyanto, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>

Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.3081>

Fakhrudin, I., Rismawati, N., & Sriyanti, R. (2022). Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan Paket Wisata Pulau Seribu Berbasis Java Dengan Metode Scrum (Studi Kasus PT. Abarter Global

Indonesia). *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 5(1), 104–111.

<https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i1.3989>

Gangwar, D. P., & Pathania, A. (2021). Authentication of Digital MP4 Video Recording Using File Containers and Metadata Properties. *International Journal of Computer Science Engineering (IJCSSE)*, 10(2), 28–38.

<https://doi.org/10.21817/ijcsenet/2021/v10i2/211002004>

Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 224–245. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3361710>

Naldo, S., & Basri, W. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Tentang Kerajaan Di Nusantara Yang Bercorak Hindu Dan Buddha. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 387–399.

Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>

Raharjo, K. P., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Perancangan aplikasi pencarian mobil derek berbasis android menggunakan metode Scrum. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.36982/jiig.v13i1.2059>

Rizaldi, A., Maria, E., Wahyono, T., Purwanto, P., & Hartomo, K. D. (2022). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Koperasi. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 57–67. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3349>