

Perancangan Dan Implementasi Video Pembelajaran Sosiologi Di Sma Kartini Batam Menggunakan Framework Scrum

Tony Wibowo¹, Sherley²

Universitas Internasional Batam

E-mail: tony.wibowo@uib.edu, 1931067.sherley@uib.ac.id

Abstrak

SMA Kartini adalah sekolah menengah atas yang telah berdiri sejak tahun 1983 dan merupakan SMA tertua di Kota Batam yang telah berhasil meraih akreditasi A. Sejak pertama kali berdiri, SMA Kartini menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan yang dapat dipercaya dalam menyediakan jasa pendidikan kepada masyarakat Kota Batam. Seiring perkembangan teknologi, lembaga pendidikan dituntut semakin inovatif dalam menyediakan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, perlu untuk dilakukan pembaruan dan variasi pada media pembelajaran. Selain itu juga didukung dengan situasi pandemi saat ini yang mengharuskan proses belajar mengajar berjalan secara daring (*online*). Media pembelajaran yang dirancang adalah video animasi mata pelajaran Sosiologi tentang Penerapan Penelitian Sosial Berbasis Pemecahan Konflik dan Kekerasan dengan metode Scrum. Video berdurasi sekitar empat menit yang dirancang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2018, Adobe After Effects 2022, dan Adobe Photoshop CS6 serta di-render menggunakan aplikasi Davinci Resolve 17. Hasil video dengan format Mp4, resolusi 1280x720, dan frame rate 24 fps. Tujuan penulis melakukan perancangan dan pembaruan pada media pembelajaran adalah untuk menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif. Dengan video pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

Abstract

SMA Kartini is a high school that has been established since 1983 and is the oldest high school in Batam City that has succeeded in achieving A accreditation. Since it was first established, SMA Kartini has carried out its function as an educational institution that provides excellent educational services to the citizen of Batam City. Along with the development of technology, educational institutions are required to be more innovative in providing learning to increase students' interest in learning and understanding. Therefore, it is necessary to update and vary the learning media. In addition, it is also supported by the current pandemic situation which requires the teaching and learning process to run online. The learning media designed is an animated video for Sociology subject on the Application of Social Research Based on Conflict and Violence Solving with the Scrum methods. The video is about four minutes long, designed using the Adobe Illustrator CC 2018, Adobe After Effects 2022, and Adobe Photoshop CS6 applications and rendered using the Davinci Resolve 17 application. The video results in Mp4 format, 1280x720 resolution and 24 fps frame rate. The author's purpose of designing this learning media is to provide innovative and varied learning media. With this learning video, it is hoped that it can increase students' interest in learning and understanding

Keywords: *learning media, Sociology, Scrum, variation, learning video*

Pendahuluan

SMA Kartini adalah sekolah menengah atas yang bertempat di Jl. Budi Kemuliaan No. 1, Kp. Pelita, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam. SMA Kartini telah berdiri sejak tahun 1983 dan merupakan SMA tertua di Kota Batam yang telah berhasil meraih akreditasi A. Sejak pertama kali berdiri hingga saat ini, SMA Kartini terus menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan yang dapat dipercaya dalam menyediakan jasa pendidikan kepada masyarakat Kota Batam. Di sisi lain, teknologi juga berkembang pesat. Perkembangan ini turut mempengaruhi berbagai bidang, salah satunya pendidikan. Seiring perkembangan teknologi, lembaga pembelajaran dituntut semakin inovatif dalam menyediakan pembelajaran yang berkualitas sekaligus menarik (Indarta et al., 2022). Dibutuhkan pembelajaran yang demikian untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Pembelajaran akan lebih optimal dan menarik apabila dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan variatif (Suryani & Lestari, 2019). Selain itu, perlu untuk dilakukan pembaruan agar tidak kalah saing dengan lembaga-lembaga pendidikan lain. Pembaruan ini cocok dilakukan karena didukung dengan situasi pandemi saat ini yang mengharuskan proses belajar mengajar berjalan secara daring (*online*) (Atsani, 2020). Oleh karena itu, SMA Kartini membutuhkan pembaruan pada variasi media pembelajarannya, terkhusus pada mata pelajaran Sosiologi. Media pembelajaran yang akan dirancang adalah berupa video animasi. Tujuan penulis melakukan pengembangan dan pembaruan pada media pembelajaran adalah untuk menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan. Dengan video pembelajaran yang akan diciptakan, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

Masalah

Pandemi Covid-19 masih terus mempengaruhi berbagai bidang, salah satunya pendidikan (Samudera, 2020). Proses belajar mengajar yang dulunya dilakukan secara tatap muka kini harus dilakukan secara jarak jauh (Adawiyah et al., 2021). Tenaga pengajar dituntut menyediakan pembelajaran yang mudah dipahami siswa walau terhalang batasan ruang (Istianah et al., 2020). Apalagi untuk mata pelajaran Sosiologi yang berfokus pada teori. Proses belajar mengajar pada SMA Kartini

masih terbatas hanya pada penggunaan buku teks dan *slide* PowerPoint. Buku teks dan *slide* PowerPoint adalah media pembelajaran yang umum ditemukan di berbagai lembaga pendidikan. Keduanya sama pentingnya dalam menunjang proses belajar mengajar. Tetapi ada juga beberapa materi yang lebih cocok dan efektif jika disajikan dalam bentuk ilustrasi. Oleh karena itu, SMA Kartini membutuhkan variasi pada media pembelajarannya, yaitu dalam bentuk video animasi. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Ayulindari & Sylvia, 2022). Video animasi dapat memberikan pengalaman berbeda dalam belajar sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

Tinjauan Pustaka

Penelitian ini didasarkan pada perancangan video animasi 2D “Metamorfosis Katak” menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media pembelajaran. Penulis bermaksud merancang video animasi 2D untuk mendukung proses belajar mengajar agar mempermudah siswa memahami pelajaran. Penelitian disusun menggunakan metode pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Video dirancang menggunakan aplikasi Adobe After Effects 2020 sebagai salah satu aplikasi utama dalam perancangan. Penelitian ini menghasilkan sebuah video animasi 2D dengan format .mp4 dan berukuran HD 1280x720 *pixel* (Fauzi & Wibowo, 2021). Penelitian selanjutnya dilakukan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis *digital* bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas IIB Darmajaya untuk mata kuliah *Database*. Penulis bermaksud merancang media pembelajaran untuk memudahkan dosen dan meningkatkan pemahaman mahasiswa. Penelitian dilakukan menggunakan metode Scrum. Tahapan metode Scrum terdiri atas *user story*, *product backlog*, *sprint*, dan *increment*. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif (Agarina et al., 2022). Penelitian selanjutnya dilakukan untuk meneliti peningkatan motivasi dan minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Merauke pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan variasi media pembelajaran. Populasi terdiri atas 30 siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Merauke. Penelitian dilakukan menggunakan siklus

menurut Kemmis dan Mc Taggart. Hasil penelitian menunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Merauke (Suryani & Lestari, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan peningkatan minat belajar setelah diterapkan variasi pada media pembelajaran. Penulis ingin menerapkan variasi media pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartini Batam. Perancangan media pembelajaran berbasis video dilakukan dengan teknik *motion graphic* menggunakan aplikasi Adobe After Effects seperti (Fauzi & Wibowo, 2021). Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode Scrum seperti (Agarina et al., 2022). Perancangan dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan variasi media pembelajaran agar meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa seperti (Suryani & Lestari, 2019).

Metode

Difusi ipteks adalah kegiatan menghasilkan produk bagi konsumen. Pada kegiatan ini akan dihasilkan produk berupa video animasi pembelajaran bagi SMA Kartini, khususnya mata pelajaran Sosiologi dengan materi Penerapan Penelitian Sosial Berbasis Pemecahan Konflik dan Kekerasan. Proses perancangan video dilakukan menggunakan metode Scrum.

Perancangan video pembelajaran dilakukan menggunakan metode Scrum. Tahapan Scrum terdiri atas (Agarina et al., 2022):

1. Penentuan Role

Pada tahap ini, semua anggota tim Scrum mendiskusikan dalam penentuan peran *product owner*, perancang, dan *Scrum master*.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kajian pustaka, observasi, dan wawancara dengan mitra.

3. User story

Berfungsi untuk menganalisis kebutuhan suatu produk berdasarkan proses yang dilakukan oleh pengguna (Agarina et al., 2022).

4. Pengembangan *Product Backlog*

Pada tahap ini, semua anggota tim Scrum menyusun *item product backlog* yang terdiri atas pencarian referensi, perancangan *storyboard*, perancangan ilustrasi, perancangan *scene*, perekaman audio, penentuan *backsound*, dan *editing* video. Setiap *item product backlog* memiliki kepentingan dan perkiraan waktu penyelesaiannya masing-masing.

5. *Sprint Planning*

Pada tahap ini, setiap *sprint* terdiri atas beberapa *item product backlog* dan siapa pemilik *task*-nya

6. *Sprint Review*

Pada tahap ini dilakukan pengecekan dan diskusi mengenai *increment* yang dilakukan ketika melaksanakan *sprint*. Selain itu, setiap akhir *sprint* juga dievaluasi untuk mendapatkan *feedback* atas apa yang telah dikerjakan perancang. *Product Owner* juga terlibat untuk mengetahui perkembangan proyek.

7. *Sprint Retrospective*

Pada tahap ini dilakukan pengecekan atas semua *task* yang telah dikerjakan dan *planning* untuk memperbaiki *sprint* berikutnya. Diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mengenai *sprint* yang telah dilewati dan mengenai apa yang perlu diperbaiki.

Lokasi SMA Kartini bertempat di Jl. Budi Kemuliaan No. 1, Kp. Pelita, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam. Pengerjaan memakan durasi sekitar empat bulan. Berikut adalah tabel pelaksanaan kegiatan.

No	Kegiatan	Bulan																				
		Maret			April			Mei			Juni											
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3									
1	Observasi																					
2	Mencari referensi																					
3	Membuat storyboard																					
4	Merancang ilustrasi																					
5	Pembuatn scene 1-3																					
6	Pembuatn scene 4-6																					
7	Pembuatn scene 7-10																					
8	Mencari backsound																					
9	Merekam suara																					
10	Menggabungkan video																					

Tabel 2 Tabel Pelaksanaan Kegiatan

Pembahasan

SMA Kartini adalah salah satu lembaga pendidikan yang menyediakan tenaga pendidik berkualitas di Kota Batam. Kualitas suatu lembaga pendidikan tidak hanya dinilai dari segi tenaga pendidiknya saja tetapi juga dari segi kurikulum dan pembelajarannya. Suatu pembelajaran akan tidak efektif jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang baik dan cocok. Selain itu, untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat, SMA Kartini dirasa perlu melakukan variasi pada media pembelajarannya agar tidak kalah bersaing dengan lembaga pendidikan lain. Juga untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, media pembelajaran Sosiologi berbasis video animasi ini dirancang.

Proses perancangan diawali dengan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sosiologi di SMA Kartini untuk menentukan media pembelajaran apa yang akan dirancang. Dari hasil wawancara ditetapkan media pembelajaran yang dirancang berbasis video animasi. Kemudian *storyboard* disusun dan pengerjaan video dimulai. Setelah pengerjaan rampung, guru mata pelajaran Sosiologi meminta dilakukan revisi pada beberapa teks dan *background*.

Video pembelajaran yang dirancang adalah untuk mata pelajaran Sosiologi dengan materi mengenai Penerapan Penelitian Sosial Berbasis Pemecahan Konflik dan Kekerasan. Video dirancang mengacu pada materi yang didapatkan dari mitra. Materi berasal dari buku teks mata pelajaran Sosiologi Kelas XI. Dari materi yang diberikan, penulis melakukan analisis untuk mengetahui kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan dengan apa yang dibutuhkan siswa (Sinaga & Sihombing, 2022). Video pembelajaran yang dirancang telah sesuai dengan KIKD dan cocok diimplementasikan pada SMA Kartini.

Video terdiri atas 10 *scenes* berdurasi 4 menit 17 detik yang dirancang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2018, Adobe After Effects 2022, dan Adobe Photoshop CS6 serta di-*render* menggunakan aplikasi Davinci

Resolve 17. Hasil video dengan *format* Mp4, resolusi 1280x720, dan *frame rate* 24 fps.



Gambar 1 Tampilan proses perancangan video



Gambar 2 Tampilan *scene*

Video pembelajaran telah diserahkan kepada mitra melalui Google Drive dan akan diimplementasikan pada proses belajar mengajar di SMA Kartini pada tahun ajaran mendatang.



Gambar 2 Dokumentasi penyerahan kepada mitra

Simpulan

Media pembelajaran dirancang menggunakan metode Scrum. Luaran yang dihasilkan berupa video pembelajaran untuk mata pelajaran Sosiologi dengan materi mengenai Penerapan Penelitian Sosial Berbasis Pemecahan Konflik dan Kekerasan. Video

berdurasi 4 menit 17 detik yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CC 2018, Adobe After Effects 2022, dan di-render dengan menggunakan aplikasi Davinci Resolve 17. Video memiliki format Mp4, resolusi 1280x720, dan frame rate 24 fps.

Dampak dari kegiatan perancangan media pembelajaran ini adalah SMA Kartini mendapatkan media pembelajaran baru berupa video yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

Manfaat dari kegiatan perancangan media pembelajaran ini adalah:

1. Untuk Tim Pengabdian: mempraktekkan ilmu yang diperoleh pada masyarakat, menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktek, dan memberikan pengalaman kerja nyata.
2. Untuk Mitra: mendapatkan media pembelajaran yang lebih menarik.
3. Untuk Akademisi: untuk mengimplementasikan teori pada ruang lingkup yang terkait.

Rekomendasi dan saran kepada mitra adalah:

1. SMA Kartini disarankan menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam untuk menunjang proses belajar mengajarnya.
2. SMA Kartini disarankan menggunakan video pembelajaran yang dihasilkan ini untuk mendukung proses belajar mengajarnya agar semakin meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Elesiana, S.Sos. selaku guru mata pelajaran Sosiologi SMA Kartini atas kesempatannya sehingga penulis dapat melakukan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Penulis juga mengucapkan terima kasih Universitas Internasional Batam sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

Daftar Pustaka

Adawiyah, R., Isnaini, N. F., Hasanah, U., & Faridah, N. R. (2021). Kesiapan

Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka pada Era New Normal di MI At-Tanwir Bojonegoro. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3814–3821. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1435>

Agarina, M., Sutedi, Karim, A. S., & Fauzi, M. R. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Kelas Praktikum Berbasis Digital di IIB Darmajaya. *Jurnal Teknik*, 16(1), 179–188.

Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.

Ayuliandari, F., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. *Naradidik Journal Od Education & Pedagogy*, 1(2), 113–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/nara.v1i2.33>

Fauzi, M. F., & Wibowo, T. S. (2021). Perancangan Video Animasi 2D “Metamorfosis Katak” Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Information System Journal*, 4(2), 7–13. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2021v4i2.670>

Indarta, Y., Ambiyar, Rizal, F., Ranuharja, F., Samala, A. D., & Dewi, I. P. (2022). Studi Literatur: Peranan Model-Model Pembelajaran Inovatif Bidang Pendidikan Teknologi Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5762–5772. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2721>

Istianah, Y., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morph dan Zoom Materi Perbandingan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 113–126. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.972>

Samudera, W. (2020). Dampak Pandemi

- Covid-19 dalam Bidang Pendidikan di Kota Mataram. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(3), 154–158.
- Sinaga, J. A. B., & Sihombing, B. (2022). Analisis Kesesuaian Materi Buku Matematika Kurikulum 2013 Kelas Vii Semester I Revisi 2017 Terbitan Kemendikbud Dengan Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar. *Journal of Maritime and Education*, 4(1), 375–381.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54196/jme.v4i1.74>
- Suryani, D. R., & Lestari, N. (2019). Penggunaan Variasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–79.
<https://doi.org/10.35724/mjme.v1i2.1376>