

Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran di SMA Bodhi Dharma Batam Menggunakan Multimedia Development Life Cycle

Erick Hernando¹, Daniel A.Herman²

Universitas Internasional Batam

Email :1931189.erick.@uib.edu, daniel.herman@uib.ac.id

Abstrak

Ada beberapa macam penopang yang mempunyai fungsi sangat krusial dalam mengasosiasikan bahan-bahan pembelajaran untuk meningkatkan keahlian dari para murid, yaitu kualitas dari para tenaga pengajar serta penggunaan dari media pembelajarannya. Penulis mendapatkan permasalahan yang berhubungan media pembelajaran di SMA Bodhi Dharma terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dimana sistem pembelajaran sedang memanfaatkan sistem mendidik yang bersifat kuno. Media yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar hanya papan tulis dan buku paket saja. Oleh karena itu, rasa semangat dan fokus dari para murid di SMA Bodhi Dharma pun tidak terjaga dengan baik. Dengan mengandalkan teknologi yang ada pada saat ini, penulis mempertimbangkan sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan video dalam bentuk animasi pembelajaran sederhana dan menarik. Penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* untuk melakukan perancangan video animasi yang menciptakan luaran video media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan waktu 10 menit. Kemudian, hasil dari penciptaan video animasi pembelajaran diserahkan kepada SMA Bodhi Dharma selaku pihak mitra yang bersangkutan.

Abstract

There are several kinds of supports that have a very crucial function in associating learning materials to improve the skills of students, namely the quality of the teaching staff and the use of learning media. The author finds problems related to learning media at Bodhi Dharma High School, especially in Indonesian subjects, where the learning system is utilizing an ancient educational system. The media used in the teaching and learning process are only blackboards and textbooks. Therefore, the enthusiasm and focus of the students at Bodhi Dharma High School were not well maintained. By relying on current technology, the author considers a learning media for Indonesian subjects by utilizing video in the form of simple and interesting learning animations. The author uses the Multimedia Development Life Cycle method to design an animated video that creates an Indonesian language learning media video output with a time of 10 minutes. Then, the results of the creation of learning animation videos were submitted to Bodhi Dharma High School as the partner concerned.

Keywords: *Media, High School, Video, System*

Pendahuluan

Pendidikan di abad 21 berbeda dengan abad sebelumnya. Pendidikan abad 21 bersifat konstruksional dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran harus dapat mengembangkan keterampilan critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, collaboration. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam

menciptakan pembelajaran yang menumbuhkan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran yang variatif dan berbasis digital sesuai dengan perkembangan pendidikan abad 21 (Rahmawati & Atmojo, 2021). Dengan menggunakan banyak alat atau media pembelajaran yang bisa digunakan seperti visual, audio dan audiovisual. Media pembelajaran merupakan

sarana untuk memudahkan dalam menyampaikan pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021).

SMA Bodhi Dharma merupakan sekolah dengan kualitas dan sistem pendidikan yang cukup baik di kota Batam. Akan tetapi dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju, maka sistem pendidikan juga dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi yang memadai sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Contohnya adalah dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk mendistribusikan materi materi pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bersama, para murid sekolah mudah berkhayal

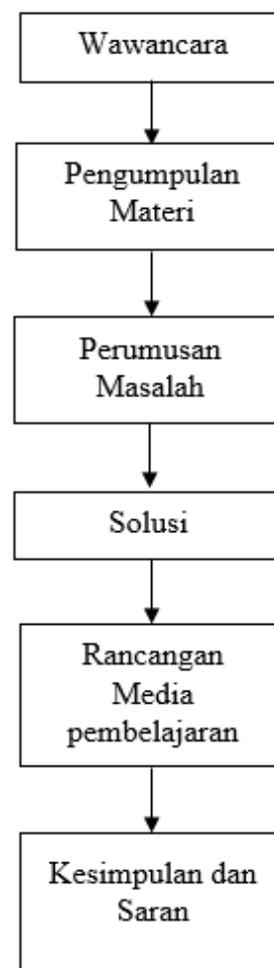
kemana mana ketika bentuk materi pembelajaran tidak menarik. Oleh karena itu, penyajian materi pembelajaran dalam bentuk video animasi dapat menarik perhatian dan konsentrasi para murid dengan baik. Jadi, dengan adanya kerjasama antara SMA Bodhi Dharma dengan UIB dapat menyelesaikan problematika tersebut.

Metode

Menurut (Yogi, 2016), metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Antara lain; angket, wawancara atau interviu, pengamatan, ujian atau tes, dokumentasi dsb. Jadi, para lembaga ataupun organisasi melakukan pengumpulan data untuk membuat suatu keputusan yang terstruktur. Jika tidak ada data, maka akan sukar bagi para lembaga dan organisasi untuk menciptakan sebuah keputusan yang bijak. Pengumpulan data yang akan dilakukan pada pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah data primer. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Helmina Batubara, 2013). Kemudian, pengambilan data diperoleh dari suatu pembahasan yang dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi bernama WhatsApp sebagai bagian dari wadah perantara antara sosok penulis dengan Ibu Dwi Novintarini.

Menurut (Nursari & Immanuel, 2018), perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem. Adapun kegunaan dari sistem ini adalah menawarkan sebuah imajinasi ataupun konstruksi pikiran sebagai arahan untuk mengembangkan aplikasi.

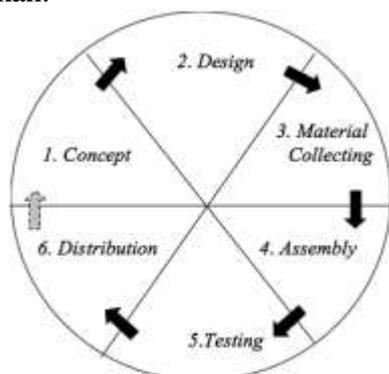
Selain itu, penulis akan membuat gambaran mentah dengan menggunakan internet sebagai wadah pengumpulan bahan. Kemudian, proses dan hasil pembahasan dengan Ibu Dwi Novintarini juga bermanfaat untuk menciptakan sebuah media pembelajaran sesuai dengan hasil dari materi yang disajikan. Berikut ini merupakan tahap tahap dalam merancang media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Bodhi Dharma:



Tahap perancangan yang akan dilaksanakan dan diimplementasikan di SMA Bodhi Dharma adalah sebagai berikut:

1. Penulis melaksanakan wawancara dengan Ibu Dwi Novintarini selaku organisator dari pihak mitra
2. Penulis mengakumulasikan bahan yang dibantu oleh Ibu Dwi Novintarini
3. Perumusan masalah dimanfaatkan oleh penulis untuk mendapatkan penyelesaian permasalahan
4. Penyelesaian masalah yang dialokasikan dengan imajinasi perancangan media pembelajaran yang akan segera diperankan.
5. Ketika opsi penyelesaian masalah sudah dipilih, maka penulis harus menciptakan gambaran kasar sebagai referensi untuk menyesuaikan apa yang dikerjakan dengan menggunakan metode MDLC.

Apabila opsi penyelesaian masalah yang sudah dipilih dan media pembelajaran sudah dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah kesimpulan dan saran. Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya (Suhardi, 2018). Menurut (Mustika et al., 2018), pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.



1. Tahapan Konsep

Pada tahapan ini, penyusunan konsep tentang media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia akan dilaksanakan untuk mendukung keperluan dalam proses pembelajaran.

2. Tahapan Desain

Di tahap ini, penulis akan menciptakan sebuah gambaran berupa desain kasar yang disesuaikan dengan permintaan dari pihak mitra. Kemudian, desain kasar tersebut akan ditinjau kembali oleh Ibu Dwi Novintarini.

3. Tahapan Penggabungan Material

Penulis mengumpulkan materi pembelajaran melalui google.

4. Tahapan pembentukan

Konten yang sudah tergabung akan dileburkan dan diciptakan sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati bersama dengan pihak mitra.

5. Tahapan penyelidikan

Penyelidikan dilaksanakan terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Kemudian, Ibu Dwi Novintarini akan menilai kesesuaian penawaran yang sudah dibuat terhadap permintaan.

6. Tahapan Distribusi

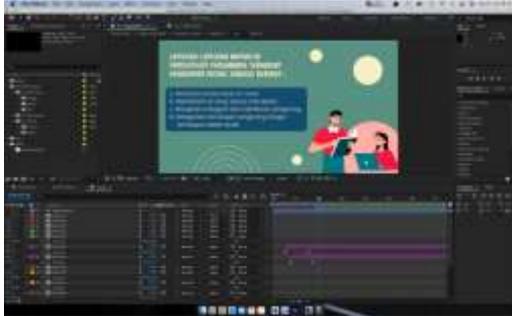
Tahap distribusi merupakan tahapan terakhir di dalam metode MDLC. Di tahap ini, media pembelajaran akan diaplikasikan ke dalam proses mengajar dan belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Bodhi Dharma.

Pembahasan

1. Assembly

Menurut (Haris & Hendrati, 2018), tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia dibuat. Perangkat lunak yang dioperasikan dalam proses eksekusi adalah aplikasi Adobe After Effect. Melalui tahapan ini, bahan pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dikumpulkan menjadi satu unit berdasarkan kelas edukasi dengan menggunakan model tampilan yang atraktif dalam merancang Power Point. Adapun aplikasi Adobe After Effect diperuntukkan dalam proses pembuatan utama dalam menciptakan video pembelajaran dalam bentuk animasi. Berikut ini adalah tampilan

dari perancangan dengan memanfaatkan aplikasi Adobe After Effect:



Di bawah ini merupakan tampilan untuk bahan pembelajaran berupa slide Power Point:

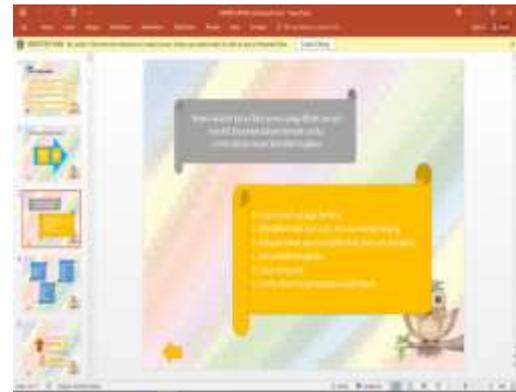


2. Testing

Tahapan pemeriksaan dilaksanakan untuk menegaskan bahwa video animasi pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan permintaan Ibu Dwi Novintarini. Jika Ibu Dwi Novintarini telah menyetujui video animasi pembelajaran tersebut, maka akan diteruskan ke langkah selanjutnya. Jika tidak, penulis akan melakukan revisi sesuai dengan permintaan dari Ibu Dwi Novintarini hingga selesai. Berikut ini merupakan tampilan dari video pembelajaran yang akan diimplementasikan ke dalam media pembelajaran di SMA Bodhi Dharma:



Lalu, di bawah ini adalah tampilan dari slide pada media pembelajaran yang akan diimplementasikan di SMA Bodhi Dharma:



3. Distribution

Video animasi pembelajaran dipadatkan dan dikirimkan ke Ibu Dwi Novintarini melalui aplikasi WhatsApp dalam bentuk tautan yang diunggah ke google drive. Tahap ini disebut juga dengan tahap evaluasi dari pengembangan proyek yang dilaksanakan secara baik. Hasil dari evaluasi dapat dimanfaatkan sebagai kritik dan saran untuk tahap perancangan produk selanjutnya. Berikut ini adalah tampilan untuk langkah distribusi:



Setelah melaksanakan distribusi media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kepada pihak mitra, ditemukan beberapa evaluasi yang bersifat observatif yaitu kurangnya sinkronisasi antara bahan pembelajaran dengan video animasi pembelajaran dimana terdapat beberapa slide pada materi yang tidak tercantum pada video animasi pembelajaran tersebut. Penulis akan melakukan penyempurnaan lebih lanjut terkait dengan kekurangan tersebut sesuai dengan persetujuan dari Ibu Dwi Novintarini selaku guru Bahasa Indonesia.

Simpulan

Semasa berlangsungnya kerja praktek, bisa disimpulkan bahwa sesungguhnya media ataupun sarana pembelajaran yang digunakan oleh SMA Bodhi Dharma tidak mengikuti arus perkembangan teknologi yang semakin maju.

Hal tersebut berakibat terhadap kurangnya konsentrasi dan daya tarik dari para murid terhadap materi pembelajaran. Berikut ini adalah hasil penjabaran untuk kesimpulan:

1. Media pembelajaran SMA Bodhi Dharma memanfaatkan sebuah tampilan dari Power Point yang terlihat kurang interaktif dan kuno.
2. Setelah mengimplementasikan video animasi sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi, maka terjadi peningkatan daya tarik dan fokus dari para murid di SMA Bodhi Dharma.

Setelah melaksanakan kerja praktik di SMA Bodhi Dharma, penulis mempunyai segenap saran kepada SMA Bodhi Dharma. Berikut ini adalah saran saran yang ditujukan kepada SMA Bodhi Dharma, yakni:

1. SMA Bodhi Dharma boleh menguraikan lebih dalam mengenai video animasi pembelajaran sepanjang proyek selanjutnya.
2. SMA Bodhi Dharma boleh menguraikan lebih dalam mengenai video animasi pembelajaran sepanjang proyek selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.41>
- Helmina Batubara. (2013). Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode Full Costing Pada Pembuatan Etalase Kaca dan Alumunium di Ud. Istana Alumunium Manado. *Jurnal EMBA*, 1(3), 217–224. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/mba/article/view/2073/1646>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nursari, S. R. C., & Immanuel, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online. *CCIT Journal*, 11(1), 102–114. <https://doi.org/10.33050/ccit.v11i1.563>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Suhardi. (2018). *Perancangan Video Pembelajaran Untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea*. 6–18.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Yogi, P. (2016). Instrumen Penelitian. *Journal Academia*, 59–75.