

## Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Video Di SMA Kristen Immanuel Batam Menggunakan Metode MDLC

Diny Anggraini Adnas<sup>1</sup>, Dyon Andrean<sup>2</sup>

Universitas Internasional Batam

Email: [Diny.Anggraini@uib.edu](mailto:Diny.Anggraini@uib.edu), 1931030.dyon@uib.ac.id

### Abstrak

SMA Kristen Immanuel adalah sekolah swasta dengan akreditasi A yang terletak di Kota Batam, Kepulauan Riau 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. Seiring dengan menurunnya tingkat terkonfirmasi positif, SMA Kristen Immanuel terus menawarkan instruksi langsung, tetapi harus mematuhi peraturan kesehatan yang ketat, termasuk mencuci tangan dengan sabun sebelum kelas, mengukur suhu, dan mengenakan masker. SMA Kristen Immanuel membutuhkan media pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran terutama sejarah Indonesia sebagai sumber materi pembelajaran untuk berbagai topik, khususnya dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat alat pembelajaran berbasis video untuk membantu guru dalam pengajaran mereka. *Video* pembelajaran ini dibuat menggunakan software *Adobe Premiere Pro CC 2019* dan *Adobe After Effect CC 2019*. Diharapkan para guru dan siswa SMA Kristen Immanuel dapat mengambil manfaat dari pelaksanaan pembuatan *video* pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan sejarah Indonesia.

### Abstract

Immanuel Christian High School is a private school with A accreditation located in Batam City, Riau Islands under the auspices of the GPIB Christian Education Foundation which is located at Jalan Raden Patah No.97, Lubuk Baja Kota, District. Lubuk Baja, Batam City, Riau Islands and has been in existence since 2001. As the confirmed positive rate declines, Immanuel Christian High School continues to offer direct instruction, but must comply with strict health regulations, including washing hands with soap before class, taking temperature, and wearing a mask. Immanuel Christian High School requires learning media for various subjects, especially Indonesian history as a source of learning material for various topics, especially in the implementation of community service. The aim of this research is to create a video-based learning tool to assist teachers in their teaching. This learning video was created using *Adobe Premiere Pro CC 2019* and *Adobe After Effect CC 2019* software. It is hoped that the teachers and students of Christian High School Immanuel can benefit from the implementation of making learning videos, especially in subjects related to Indonesian history.

**Keywords:** *Video pembelajaran, Mata pelajaran Sejarah Indonesia, MDLC.*

### I. PENDAHULUAN

SMA Kristen Immanuel merupakan sekolah menengah keatas swasta yang terletak di Kota Batam, Kepulauan Riau. SMA Kristen Immanuel melaksanakan proses belajar mengajar selama 5 hari

dalam seminggu dan kegiatan belajar mengajar di SMA Kristen Immanuel dimulai pada pukul 08.00 hingga 15.00 WIB. Proses kegiatan belajar mengajar SMA Kristen Immanuel berjalan sesuai

rencana, dengan semua pelajaran diajarkan dengan kecepatan yang stabil sambil tetap meluncurkan protokol yang berhubungan dengan kesehatan secara eksplisit. Menurut laporan pandemi Covid-19 di kota Batam, kurikulum di SMA Kristen Immanuel perlu diterapkan secara bertahap meskipun semua kelas sudah diajarkan secara mengalir terus menerus karena berpotensi menghentikan penyebaran virus. Salah satu mata pelajaran yang materinya bersifat teori adalah pada mata pelajaran sejarah Indonesia mengenai tentang masuknya agama dan kebudayaan Hindu – Buddha di Indonesia mengingat harus dijalkannya protokol kesehatan yang baik seperti penggunaan masker dan jaga jarak apabila diimplementasikan secara langsung agar dapat menghambat mobilitas dari penyebaran Covid-19 di SMA Kristen Immanuel. Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas penyelenggaraan pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran. Pendidikan yang bermutu juga akan terselenggara sebagai hasil dari metodologi pemilihan materi dan topik yang sesuai untuk materi belajar-mengajar serta menggunakan teknik pembelajaran yang akan ditelusuri (Tri & Yanto, 2019). Media pembelajaran dapat membantu pembelajaran sejarah Indonesia di SMA Kristen Immanuel. Peneliti beserta prodi dari sistem informasi Universitas Internasional Batam dan mitra SMA Kristen Immanuel bekerja sama agar dapat menciptakan sebuah video media pembelajaran berbentuk *file mp4* dan diupload ke *Google drive* 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 (Zaini & Nugraha, 2021) yang bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Premiere* mengenai materi Administrasi Perkantoran, perancangan video pembelajaran dengan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). konklusi penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan tahapan ADDIE lebih menarik dan memfasilitasi proses belajar-mengajar dapat memenuhi prinsip mendidikan materi, prinsip disegi grafik, dan prinsip pembahasan dirujuk layak untuk digunakan siswa-siswi.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Novayani & Eka Budiansyah, 2022) yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang dikemas dalam *film* animasi 3D tentang sejarah kerajaan siak di provinsi Riau. Dalam perancangan 3D animasi *film* dengan menggunakan metode model siklus MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan MDLC membantu membuat film animasi menjadi lebih baik dan terstruktur. Hasil penelitian menghasilkan sebuah *film* animasi 3D Kerajaan Siak yang memiliki gerakan animasi yang halus dan realistis serta telah memenuhi syarat pembuatan *film* serta layak sebagai media informasi pembelajaran sejarah.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Mustika et al., 2018) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah manajemen proyek tersebut yang menggunakan metode MDLC untuk dijadikan instrumen mengajar dalam perkuliahan. Temuan

penelitian mengarah pada pengembangan perangkat pembelajaran interaktif untuk mahasiswa dan dosen dalam bentuk aplikasi perangkat lunak.

## 2.2 Landasan Teori

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran menjalin hubungan antara pengguna dan media pembelajaran dengan memberikan pengaruh satu sama lain dan mendorong tindakan dan reaksi timbal balik. (Tri & Yanto, 2019).

### 2. Multimedia Development Life Cycle

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) memiliki enam tahapan yaitu tahap konsep (*Concept*), tahap desain (*Design*), tahap pengumpulan materi (*Material Collecting*), tahap perakitan (*Assembly*), dan tahap pembagian (*Distribution*) (Septian et al., 2021) yang akan dijelaskan dibawah sebagai berikut:

#### 1. Concept

Pada tahap konsep merupakan proses penentuan tujuan dan siapa yang akan menggunakan media atau program.

#### 2. Design

Pada tahap desain merupakan proses pembuatan spesifikasi pada struktur, gaya, tampilan dan kebutuhan bahan untuk media.

#### 3. Material Collecting

Pada tahap pengumpulan bahan merupakan proses pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses pengerjaan rancangan media tersebut.

#### 4. Assembly

Pada tahap perakitan merupakan proses penggabungan semua asset dan objek yang akan menghasilkan sebuah media.

#### 5. Testing

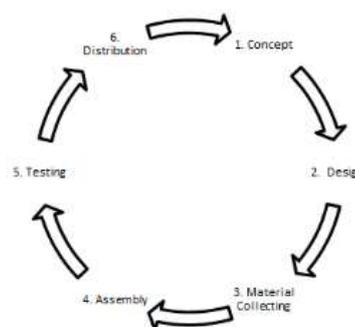
Pada tahap pengujian merupakan proses setelah menyelesaikan tahap perakitan dengan menjalan media dan lihat apakah sudah sesuai yang diinginkan.

### 6. Distribution

Pada tahap penyaluran merupakan proses membagikan kepada pihak mitra untuk digunakan dengan baik.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Tahap dari proses perancangan luaran 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* (Septian et al., 2021).

### 1. Concept

Pada tahap ini dilakukan pembentukan konsep mengenai media pembelajaran yang akan dibuat berdasarkan hasil dari wawancara dengan mitra SMA Kristen Immanuel.

### 2. Design

Pada tahap ini, dilakukan perancangan *storyboard* yang menggambarkan konsep dari media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan hasil dari wawancara dengan mitra SMA Kristen Immanuel seperti pada gambar 2 sebagai berikut:

Scene 1	Durasi 00:00 - 00:30 Scene 1 diawali dengan pembuka terdapat logo SMA Kristen Immanuel dan memaparkan nama guru dan judul materi sejarah Indonesia yang akan diangkat di video tersebut.
Scene 2	Durasi 00:30 - 01:20 Scene 2 diawali dengan pengantar dan penjelasan materi tentang raskarnya negara dan kebudayaan Hindu - Buddha di Indonesia pada masa penjajahan sejarah Indonesia.
Scene 3 - 12	Durasi 01:20 - 11:15 Scene 3 - 12 merupakan gambar animasi dan adegan yang berada di Indonesia.
Scene 13	Durasi 11:15 - 12:00 Din scene terakhir menampilkan foto-foto peninggalan dan logo sekolah.

**Gambar 2:** *Storyboard*

### 3. Material Collecting

Pada tahap ini diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan yang pertama yaitu kamera dengan menggunakan kamera Smartphone Samsung S9 plus sebagai audio supaya suara yang direkam tidak ada suara gangguan dan dengan bantu *laptop* Lenovo Ideapad 110 dengan spesifikasi intel Core i5-6200u CPU @ 2.30GHz (4 CPUs), ~2.4GHz, RAM 8192MB, SSD 512GB, GPU AMD Radeon (TM) R5 M330. Beberapa software yang pertama yaitu *Adobe After Effect CC 2019* untuk menghilangkan *green screen* dengan memanfaatkan *effect* bernama *chroma keylight* sehingga *footage* pada animasi yang diambil dari *Youtube* bisa menjadi tanpa *background* dan *Adobe Premiere Pro CC 2019* untuk meng-edit dan menggabungkan semua elemen tersebut mulai dari *video*, gambar, animasi, *audio* menjadi satu.

### 4. Assembly

Pada tahap ini, dimana akan memulai proses pembuatan *video* pembelajaran dengan menggunakan semua data yang telah kami kumpulkan, termasuk rekaman *video* dan audio guru mata pelajaran sejarah yang menjelaskan materi berdasarkan *storyboard* yang telah disepakati dengan mitra.

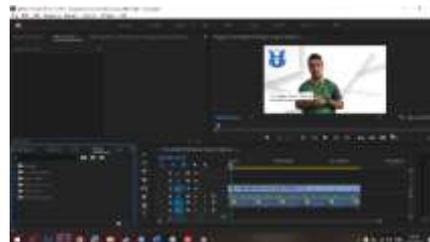
### 5. Testing

Pada tahap ini, dimana akan diuji secara detail mengenai suara, gambar, animasi pada *video* tersebut apakah sudah sempurna dan apakah sudah sesuai dengan materi dan kurikulum yang diterapkan SMA Kristen Immanuel terutama materi mengenai tentang masuknya agama dan kebudayaan Hindu – Buddha di Indonesia pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

### 6. Distribution

Pada tahap ini, hasil akhir pada *video* pembelajaran tersebut ketika sudah lolos dari tahap testing maka *video* tersebut akan di publikasikan melalui *platform Youtube* supaya dapat diakses dengan mudah sehingga dapat terimplementasi untuk

memudahkan proses belajar-mengajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Kristen Immanuel.



**Gambar 3.** Proses *editing video* pembelajaran menggunakan *software Adobe Premiere CC 2019*.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari *video* pembelajaran yang telah selesai dirancang akan dibagikan ke mitra SMA Kristen Immanuel akan menerima rancangan *video* pembelajaran sebagai evaluasi putaran pertama. Selain itu, *video* instruksional sesuai dengan harapan mitra. *Video* instruksional yang dirancang kemudian akan disimpan sebagai *file mp4* dan diunggah ke tautan *Google Drive*, di mana SMA Kristen Immanuel dapat menggunakannya untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran antara fakultas dan siswa di tahun ajaran baru mendatang.



**Gambar 4.** Publikasi *Video* Pembelajaran di *Youtube*

Masalah yang di temui yaitu kelebihan menggunakan karakter 2d animasi yang menjelaskan materi dan berinteraksi dengan murid sehingga tidak merterlibatkan dengan satu sama lain, dan hasil solusi yang ditemui saat melakukan pembahasan dengan pihak mitra dengan *video* pembelajaran selanjutnya penjelasan materi akan ada unsur manusiawi dengan bantuan animasi.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulannya dari hasil merancang sebuah *video* pembelajaran mata sejarah Indonesia mengenai materi masuknya agama dan kebudayaan Hindu – Buddha di Indonesia pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Kristen Immanuel dengan sebagai berikut:

- a. Proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Kristen Immanuel cukup efektif, namun beberapa siswa terkadang salah paham atau lupa ketika menerima penjelasan atau materi dari guru. Oleh karena itu, terdapat *video* pembelajaran mata pelajaran sejarah materi masuknya agama dan budaya hindu - budha di indonesia pada mata pelajaran sejarah indonesia yang dapat di tonton kembali oleh siswa untuk memperjelas materi yang diajarkan oleh guru.
- b. Penulis berhasil membuat semua media pembelajaran berbasis *video* untuk dijadikan sebagai *scope* kerja sama dengan mitra yaitu SMA Kristen Immanuel dalam kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan metode yang digunakan yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

## 5.2. Saran

Kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *video* pada mata pelajaran sejarah di SMA Kristen Immanuel Batam. Dari hasil yang didapatkan semoga dapat bermanfaat untuk proses belajar-mengajar antara guru dan siswa dan siswi pada tahun ajaran baru di sekolah tersebut.

## Daftar Pustaka

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>

Novayani, W., & Eka Budiansyah, G. (2022). Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 6, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>

Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). IMPLEMENTASI MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KITAB SAFINAH SUNDA. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.

Tri, D., & Yanto, P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. 19. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19n1.409>

Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>