

## Rancang Bangun Video Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Di SMA Bodhi Dharma Batam Menggunakan Metode MDLC

Diny Anggraini Adnas<sup>1</sup>, Satria Lim<sup>2</sup>

Universitas Internasional Batam

Email: [Diny.Anggraini@uib.edu](mailto:Diny.Anggraini@uib.edu), [1931109.satria@uib.ac.id](mailto:1931109.satria@uib.ac.id)

### Abstrak

SMA Bodhi Dharma merupakan satuan pendidikan berakreditasi A dengan jenjang SMA yang berlokasi di Jl. Limindo *Trade Center*, Kelurahan Taman Baloi, Kec. Batam Kota, Kepulauan Riau dimana proses kegiatan belajar mengajarnya saat ini sudah menerapkan pertemuan pembelajaran tatap muka secara langsung. Mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan khususnya pada materi renang merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk diimplementasikan di sekolah SMA Bodhi Dharma mengingat masih aktifnya penyebaran pandemi *Covid-19* di kota Batam. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan video pembelajaran materi renang di SMA Bodhi Dharma. *Software* yang digunakan yaitu *Sony Vegas Pro 1.4* dan *Open Broadcaster Software*. Diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini dapat bermanfaat untuk membantu proses belajar mengajar antara guru dan siswa-siswi pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan khususnya pada materi renang di SMA Bodhi Dharma.

### Abstract

SMA Bodhi Dharma is an A-accredited educational unit with a high school level located on Jl. Limindo Trade Center, Taman Baloi Village, Kec. Batam City, Riau Islands. The teaching and learning activities are currently implementing face-to-face learning meetings. Physical health education subjects, especially swimming, are one of the difficult subjects to implement in SMA Bodhi Dharma, considering the still active spread of the Covid-19 pandemic in the city of Batam. This study aims to design and implement a video learning material for swimming at SMA Bodhi Dharma. The software used is Sony Vegas Pro 1.4 and Open Broadcaster Software. It is hoped that this learning video can be useful to help the teaching and learning process between teachers and students in health physical education subjects, especially in swimming at SMA Bodhi Dharma.

**Keywords:** *Video pembelajaran, Video pembelajaran renang, MDLC.*

### PENDAHULUAN

SMA Bodhi Dharma merupakan satuan pendidikan berakreditasi A dengan jenjang SMA yang berlokasi di Jl. Limindo *Trade Center*, Kelurahan Taman Baloi, Kec. Batam Kota, Kepulauan Riau. SMA Bodhi

Dharma sendiri mempunyai visi dan misi untuk menjadi sekolah unggul berprestasi yang dapat menghasilkan lulusan berkompeten, berkarakter dan berterampilan berdasarkan budi pekerti luhur.

Proses kegiatan belajar mengajar di SMA Bodhi Dharma sudah berlangsung seperti biasa dimana sudah diterapkannya pertemuan pembelajaran tatap muka langsung dengan tetap menjalankan protokol kesehatan yang ketat sejak tanggal 22 Maret 2022. Dilihat dari mulai adanya kasus pandemi *Covid-19* di kota Batam, mata pelajaran yang bersifat praktik di SMA Bodhi Dharma sulit untuk diimplementasikan secara langsung walaupun sudah diterapkan pertemuan tatap muka langsung dikarenakan berpotensi untuk mempercepat penyebaran dari *virus*

*Covid-19*. Salah satu mata pelajaran yang materinya tidak hanya bersifat teori namun juga praktik adalah pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan khususnya pada materi renang mengingat harus dijalankannya protokol kesehatan yang baik seperti penggunaan masker dan jaga jarak apabila diimplementasikan secara langsung agar dapat menghambat mobilitas dari penyebaran *Covid-19* di SMA Bodhi Dharma Pembelajaran renang merupakan mata pelajaran yang memerlukan metode tepat yang bertujuan untuk membantu pencapaian belajar agar efektif dan efisien (Haking & Soepriyanto, 2019). Berdasarkan hasil wawancara bersama guru pendidikan jasmani kesehatan di SMA Bodhi Dharma. Suatu media pembelajaran berbentuk video dianggap menarik dan dapat efektif serta efisien untuk membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa-siswi dalam materi renang dengan baik. Video pembelajaran adalah suatu media yang menampilkan audio serta visual yang bertujuan menyajikan suatu pesan-pesan pembelajaran berisi konsep, prinsip ataupun teori yang dapat membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Farista & Muhammad, 2018). Kurangnya media pembelajaran yang menghambat untuk membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan khususnya pada materi renang di SMA Bodhi Dharma. Peneliti beserta prodi dari sistem informasi Universitas Internasional Batam dan mitra SMA Bodhi Dharma bekerja sama agar dapat menciptakan sebuah video media pembelajaran berbentuk file mp4 dan diupload ke Google drive agar diharapkan kedepannya dapat diimplementasikan untuk membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa-siswi di SMA Bodhi Dharma 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 (Saifullah, 2022) untuk menghasilkan suatu video pembelajaran matematika berjudul “Pengembangan

Video Pembelajaran Matematika Berbantuan *Vegas Pro 13* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar SPLTV Siswa Madrasah Aliyah” Bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran, kelayakan media video pembelajaran berbasis video dan peningkatan hasil prestasi belajar siswa menggunakan bantuan dari *software Sony Vegas Pro* terbukti mendapatkan persentase hasil validasi ahli media dan ahli materi yang baik. Sehingga media video pembelajaran yang dirancang menggunakan *software Sony Vegas Pro* layak untuk digunakan.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah, 2021) yang bertujuan untuk merancang sebuah video pembelajaran alat musik *keyboard* untuk membantu individu yang memiliki keinginan untuk belajar. Dalam perancangan media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan metode model siklus *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Terbukti Hasil dari perancangan video pembelajaran lancar dan tertata baik sehingga dapat diterima dengan baik oleh penonton setelah di upload di suatu media situs berbagi video yaitu Youtube.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Pratama & Christiansen, 2022) yang bertujuan merancang sebuah video pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan yaitu pada materi bola basket berbasis video animasi 3D. Video pembelajaran yang dirancang dikembangkan menggunakan *(Multimedia Development Life Cycle)* dan terbukti video pembelajaran yang telah selesai dirancang dan diupload di media berbagi situs video yaitu *Youtube*

dapat memberikan ilustrasi beserta penyampaian informasi teknik-teknik dari bola basket kepada penonton dengan baik.

Berikut merupakan beberapa landasan teori pada penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah suatu media yang menampilkan audio serta visual yang bertujuan menyajikan suatu pesan-pesan pembelajaran berisi konsep, prinsip ataupun teori yang dapat membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Farista & Muhammad, 2018).

#### 2. Multimedia Development Life Cycle

Merupakan suatu metode pengembangan versi Luther yang terdapat 6 langkah tahapan yang disebutkan dalam penelitian (Mustika, 2018) sebagai berikut:

##### 1. *Concept*

Merupakan Tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program.

##### 2. *Design*

Merupakan tahap pembuatan spesifikasi secara rinci mengenai apa yang akan dilakukan.

##### 3. *Material Collecting*

Merupakan tahap dalam pengumpulan bahan yang diperlukan.

##### 4. *Assembly*

Merupakan tahap penggabungan seluruh objek multimedia.

##### 5. *Testing*

Merupakan tahapan uji coba kesesuaian hasil.

##### 6. *Distribution*

Tahapan pendistribusian hasil akhir kepada target pengguna disuatu media penyimpanan.

### Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas di dalam laporan kerja praktek ini yaitu:

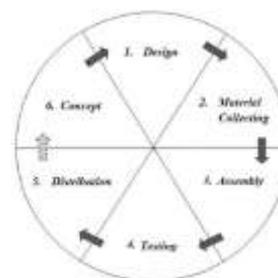
1. Perlunya suatu media video

pembelajaran yang dapat membantu proses mengajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan khususnya mengenai materi renang di SMA Bodhi Dharma.

2. Video pembelajaran yang dibuat perlu adanya pembahasan dan ilustrasi yang jelas dalam memperagakan suatu cara gerakan atau teknik renang agar lebih mudah untuk dipahami siswa-siswi.

### Metode

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* (Mustika, 2018).

#### 1. *Concept*

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

#### 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 Bodhi

Dharma seperti pada gambar 2 sebagai berikut:

|   |   |
|---|---|
| <b>Materi Renang</b>  | Scene pembuka dan penjelasan olahraga renang secara umum  |
| Scene 1   | Durasi : 00:00-00:45  |
| <b>PENGERTIAN &amp; SEJARAH RENANG</b>  | Scene penjelasan pengertian dan sejarah olahraga renang   |
| Scene 2   | Durasi : 00:45-02:34  |
| <b>VARIASI GAYA RENANG</b>  | Scene penjelasan variasi dari teknik macam gaya renang beserta ilustrasi  |
| Scene 3   | Durasi : 02:34-07:22  |
|  | Scene yang menyimpulkan kegunaan beserta penjelasan manfaat masalah berbagai macam gaya renang yang telah diuraikan |
| Scene 4   | Durasi : 07:22-07:50  |
| <b>Terima kasih</b>   | Scene mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Bodhi Dharma yang telah membantu proses belajar-mengajar            |
| Scene 5   | Durasi : 07:50-08:03  |

**Gambar 2:** *Storyboard*

### 3. Material Collecting

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses perancangan video pembelajaran materi renang seperti *hardware* yaitu sebuah laptop yang memiliki Spesifikasi Intel(R) Core(TM) i7-8565U CPU @ 1.80GHz 1.99 GHz, 16 GB RAM, SSD, NVIDIA GeForce MX130 serta *software* Sony Vegas Pro 1.4 untuk proses *editing* dan OBS (Open Broadcaster Software) untuk proses pengambilan *asset* di Youtube.

### 4. Assembly

Pada tahap ini, dilakukan pengabungan seluruh *asset* video pembelajaran yang beracuan dari *storyboard* yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dari mitra SMA Bodhi Dharma mengenai materi pembelajaran yang ingin dibuat

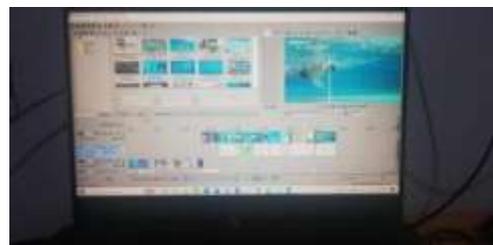
### 5. Testing

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terlebih dahulu mengenai kelancaran gerakan ilustrasi dan kejelasan suara *audio* pada video serta menguji apakah video pembelajaran berjalan dengan lancar saat diupload ke *google drive*, selanjutnya kesesuaian video

pembelajaran dengan materi yang diberikan dan kesesuaian isi materi dari video pembelajaran dengan KI KD (Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar) materi renang pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan di SMA Bodhi Dharma

### 6. Distribution

Pada tahap ini, hasil dari video pembelajaran yang sudah melewati tahap testing tersebut akan dibagikan kepada pihak mitra melalui *Link Google Drive* agar kedepannya dapat diimplementasikan secara langsung untuk membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa-siswi di SMA Bodhi Dharma.



**Gambar 3.** Proses *editing* video pembelajaran menggunakan *software* Sony Vegas Pro 1.4.

### Pembahasan

Hasil dari video pembelajaran yang telah selesai dirancang akan dibagikan kepada pihak mitra sekolah SMA Bodhi Dharma untuk dilakukan evaluasi terlebih dahulu. Selanjutnya, apabila video pembelajaran sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh mitra. Maka video pembelajaran yang telah selesai dirancang akan diupload ke *link Google drive* dalam bentuk file mp4 agar kedepannya dapat diimplementasikan serta digunakan sekolah SMA Bodhi Dharma pada tahun ajaran baru mendatang untuk membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa-siswi.



**Gambar 4.** Tampilan Video Pembelajaran Materi Renang di *Google Drive*

### Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil perancangan video pembelajaran mengenai materi renang pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan adalah sebagai berikut:

- a. Materi renang pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan sulit untuk dipraktik dan diimplementasikan secara langsung mengingat harus dijalankannya protokol kesehatan yang baik seperti jaga jarak dan penggunaan masker agar dapat menghambat mobilitas dari penyebaran *Covid-19* di SMA Bodhi Dharma.
- b. Penulis telah berhasil merancang sebuah media video pembelajaran yang merupakan hasil *scope* kerja sama PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan mitra SMA Bodhi Dharma menggunakan metode model siklus *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*.
- c. Hasil dari perancangan video pembelajaran yang telah selesai dibuat dapat bermanfaat untuk membantu proses belajar-mengajar antara guru dan siswa-siswi mengenai materi renang pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan di SMA Bodhi Dharma Batam pada tahun ajaran baru yang akan mendatang.

### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil media video pembelajaran yang telah selesai dirancang yang merupakan *scope* dari hasil kerja sama PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan mitra SMA Bodhi Dharma. maka diharapkan media video pembelajaran yang dibuat dapat bermanfaat untuk diimplementasikan secara langsung ditahun ajaran baru untuk membantu proses belajar-

mengajar antara guru dan siswa-siswi di SMA Bodhi Dharma.

### Daftar Pustaka

- Farista, R., & Muhammad, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328.
- Hasanah, N. (2021). Perancangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Keyboard Bagi Pemula Menggunakan Metode MDLC. *Telcomatics*, 6(2), 67–70.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Pratama, J., & Christiansen. (2022). Perancangan Video Tutorial Teknik Trickshot BolaBasket Berbasis Animasi 3D. 10(1).
- Saifullah. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Vegas Pro 13 Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar SPLTV Siswa Madrasah Aliyah. 3, 270–280