

Contents list available at journal.uib.ac.id

Social Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Journal homepage: www.journal.uib.ac.id/index.php/se/index

Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Di SMK Al-Azhar Batam Menggunakan MDLC

Jimmy Pratama¹, Joyce Chrissy²

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam

Email: jimmy.pratama@uib.ac.id, 1931074.joyce@uib.edu

INFO ARTIKEL

Kata kunci :

media pembelajaran, sekolah, metode MDLC

ABSTRAK

Pendidikan sangat penting bagi setiap generasi, terutama generasi muda. Namun, masalah terbesar dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya kreativitas dalam metode dan media pengajaran, yang membuat siswa jenuh mengikuti proses belajar mengajar di kelas dan merasa sudah paham dengan materi yang diberikan. SMK AL-AZHAR Batam merupakan lembaga pendidikan swasta yang dikelola oleh Yayasan Pendidikan Islam Al-Azhar Batam. Proses pengajaran materi yang masih dilakukan secara manual oleh guru SMK Al-Azhar Batam yaitu dengan menjelaskan dan menerangkan isi dari buku secara monoton. Dalam laporan ini penulis akan menjalankan kerja praktek di sekolah SMK Al-Azhar Batam dalam membuat media pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SMK. Media akan dikemas dalam sebuah video media pembelajaran. Media Pembelajaran tersebut akan dikembangkan dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Media Pembelajaran tersebut akan diimplementasi pada sekolah proses ajar-mengajar di sekolah SMK Al-Azhar

ARTICLE INFO

Keywords:

learning media, school, MDLC methods

ABSTRACT

Education is very important for every generation, especially the younger generation. However, the biggest obstacle in learning Indonesian is the lack of creativity in learning methods and media, which makes students bored with following the teaching and learning process in class and feel they have understood the material given. SMK AL-AZHAR Batam is a private educational institution managed by the Al-Azhar Batam Islamic Education Foundation. The learning process of teaching materials which is still done manually by the teachers of SMK Al-Azhar Batam is by explaining and explaining contents of the book in a monotonous manner. In this report, the author will carry out practical work at the SMK Al-Azhar Batam School in making Indonesian language learning media at the SMK level. The media will be package in a video learning media. Learning

Media will be developed using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. The Learning Media will be implemented in the teaching and learning process in schools at Al-Azhar Vocational School

1. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi setiap generasi, terutama generasi muda, untuk memajukan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan kesadaran pengetahuan sumber daya manusia di suatu negara, terutama negara republik Indonesia sebagai negara kesatuan.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini dapat mempengaruhi semua aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran saat ini tidak hanya melalui interpretasi guru atau penggunaan metode tradisional seperti buku teks, tetapi juga melalui penggunaan teknologi seperti teknologi komputer, yang membantu proses pembelajaran di sekolah dan mempengaruhi materi pembelajaran dan bagaimana mereka disampaikan selama kegiatan mengajar. Dengan teknologi yang menyertainya, presentasi di dalam kelas akan sangat membantu membangun minat belajar dan siswa akan menjadi lebih baik (Supari et al., n.d.).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan media pembelajaran. Komunikasi tidak dapat berlangsung tanpa bantuan sarana penyampaian informasi atau media

yang baik. Modalitas stimulus dapat digunakan sebagai media, termasuk hubungan atau interaksi, realitas, gambar bergerak atau tidak bergerak, tulisan dan suara yang direkam. (Bunga et al., 2020)

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang selalu ada pada jenjang pendidikan, baik itu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas maupun universitas. Bahasa adalah seperangkat ujaran yang mengandung makna atau makna yang dihasilkan oleh alat-alat fonologis (Pelangi et al., 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara benar, tepat, dan akurat secara tertulis dan lisan. Pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan untuk tumbuhnya Apresiasi karya pada sastra Indonesia (Kamhar & Lestari, 2019). Menurut (K & Nurhamidah, 2021). Masalah terbesar dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya kreativitas dalam metode dan media pengajaran, yang membuat siswa jenuh mengikuti proses belajar mengajar di kelas dan merasa sudah paham dengan materi yang diberikan. Proses pengajaran materi yang masih dilakukan secara manual oleh guru SMK Al-Azhar Batam yaitu dengan menjelaskan dan menerangkan isi dari buku secara monoton. Oleh karena itu,

dibutuhkan video media pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik, jelas, singkat dan padat.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kelengkapan fasilitas atau media yang digunakan. Karena semakin beragam media yang digunakan, maka informasi atau materi pembelajaran akan semakin mudah diterima oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa (Khaira et al., 2020)

Masalah

Berikut ini adalah permasalahan yang dihadapi oleh SMK Al-Azhar Batam:

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mitra memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk proses ngajar-mengajar lebih menyenangkan dan efisien.

2. Metode

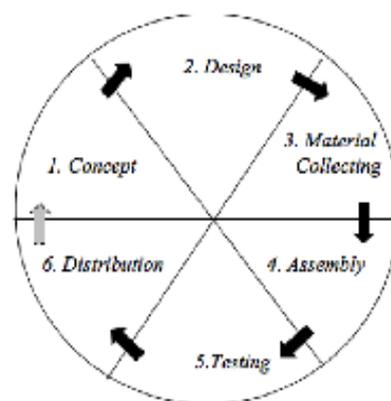
A. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif, dengan menghubungi Ibu Fatmalasari yang merupakan guru Bahasa Indonesia di sekolah SMK Al-Azhar melalui Whatsapp. Tujuan pengumpulan data adalah untuk mengetahui materi apa yang harus diberikan oleh siswa tentang apa yang diberikan oleh guru. Setelah konfirmasi, penulis menjadwalkan pekerjaannya dengan memahami materi yang ingin Ibu Fatmalasari berikan

kepada murid-muridnya. Dalam proses ini, penulis menggunakan pendekatan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

B. Proses Perancangan Luaran

Metodologi yang digunakan dalam membuat video media pembelajaran adalah MDLC. MDLC (Multimedia Development Life Cycle) merupakan model pengembangan multimedia (Septian et al., 2021) sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Multimedia Development Life Cycle

1. Concept

Pada tahap ini, akan dilakukannya peninjauan dari hasil observasi yaitu konsep yang telah ditentukan bersama dengan mitra.

2. Design

Berdasarkan ide, konsep dan cerita yang sebelumnya sudah ditentukan akan dikembangkan menjadi sebuah video. Video tersebut berisi materi yang telah diberikan oleh Ibu Fatmalasari. Pertama-tama akan dibuat storyboard untuk mengurangi potensi misinterpretasi visual disaat syuting dan juga storyboard dapat membantu

untuk membuat proses produksi lebih terarah. Storyboard akan memuat semua hal yang termasuk pada skenario dengan tambahan visual dari setiap scene.

3. Material Collecting

Pengumpulan setiap scene akan didasari dengan storyboard yang telah dilampirkan pada tahap kedua.

4. Assembly

Pembuatan video menggunakan aplikasi berdasarkan storyboard yang sudah ditentukan oleh penulis.

A. Composite

Proses composing awal akan dilakukan dengan proses impor footage ke dalam aplikasi Videoscribe. Dilanjutkan dengan penyusunan footage menyesuaikan dengan storyboard. Sequence atau composition dalam aplikasi Videoscribe akan menggunakan resolusi 1920 x 1080 dengan frame rate 30 fps.

B. Trimming

Proses ini dilakukan untuk memilih bagian-bagian dari setiap footage dan pemotongan footage yang tidak digunakan agar dapat tercipta sinergi pada setiap scene.

C. Rendering

Proses rendering merupakan proses ekspor hasil final dari editing menjadi file video

dengan format kontainer WMV. Proses ini akan dilakukan dalam aplikasi Videoscribe dengan pengaturan yang seperti sequence atau composition yang dibuat sebelumnya yaitu resolusi 1920 x 1080 dan frame rate 30 fps.

5. Testing

akan dilakukan evaluasi terhadap video yang telah dibuat. Yang akan di evaluasi sebagai berikut:

- a). Kesesuaian dengan storyboard.
- b). Kesesuaian konten video dengan materi.

6. Distribution

Pada tahap ini, video media pembelajaran telah menjalani tahap evaluasi dan akan diserahkan kepada guru Bahasa Indonesia SMK AL-AZHAR.

C. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan Pelaksanaan ini terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, penilaian dan pelaporan yang disusun dalam tabel berikut.

Tahapan Kerja Praktek	Jadwal	Agenda
Tahap Persiapan	Maret	1. Mengumpulkan materi yang diberikan pihak mitra melalui internet dan teman.

		<p>2. Melakukan pencarian referensi bagaimana cara membuat video media pembelajaran yang menarik dari aplikasi youtube</p> <p>3. Pembuatan storyboard untuk penggambaran dalam menentukan scene.</p>
Tahap Pelaksanaan	Mei-Juni	<p>1. Melakukan persiapan dalam menetik materi yang sudah diberikan sesuai dengan permintaan mitra.</p> <p>2. Mengedit setiap footage dengan storyboard yang sudah ditentukan dan menggunakan aplikasi Videoscribe agar terlihat menarik dan mudah dimengerti.</p> <p>3. Melakukan pemilihan</p>

		<p>icon yang bagus dan menarik dan dimasukan ke dalam video.</p> <p>4. Memasukkan lagu dalam bentuk audio yang akan dimasukan ke dalam video.</p> <p>5. Melakukan dokumentasi video dan foto terhadap kegiatan pembuatan video media pembelajaran.</p> <p>6. hasil dari video media pembelajaran akan dikirimkan ke pihak mitra.</p> <p>7. Menanyakan ke pihak teman dan mitra untuk memberikan sebuah pendapat dalam mengerjakan video media pembelajaran.</p> <p>9. Melakukan revisi terus menerus untuk memastikan</p>
--	--	---

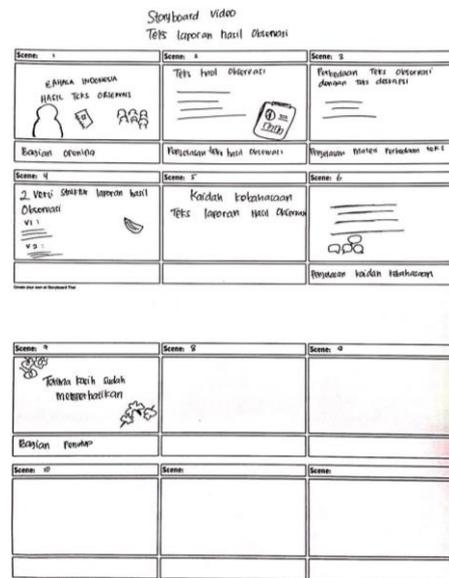
		permintaan pihak mitra sesuai atau tidak.
Tahap Penilaian dan Pelaporan	Juni	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan judul kerja praktek yaitu "Video Media pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia". Melaporkan 2 video media pembelajaran ke dosen pembimbing. Melaporkan aktivitas yang dikerjakan dari pembuatan video media pembelajaran ke dosen pembimbing Menyusun laporan kerja praktek.

Juni 2022, proses pembuatan menggunakan hardware LEGION LENOVO. Materi yang diambil adalah hasil teks observasi dan teks prosedur. Proses pengeditan menggunakan aplikasi Videoscribe. Tools yang digunakan dalam aplikasi videoscribe adalah teks, image, animation, background, audio dan camera.

Hasil dari pengeditan video yang terdiri dari:

1. Video media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi 'Hasil Laporan Teks Observasi' dengan durasi 03:58
2. Video media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi "Teks Prosedur" dengan durasi 07:21

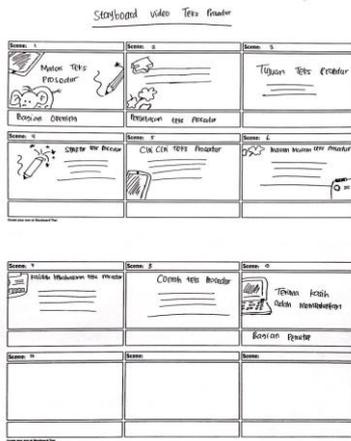
a. Berikut hasil storyboard yang telah dibuat:



Gambar 1. Storyboard Teks Hasil Laporan Observasi

3. Hasil dan Pembahasan

Proses pembuatan media dimulai dari tanggal 22 Maret 2022 hingga 22

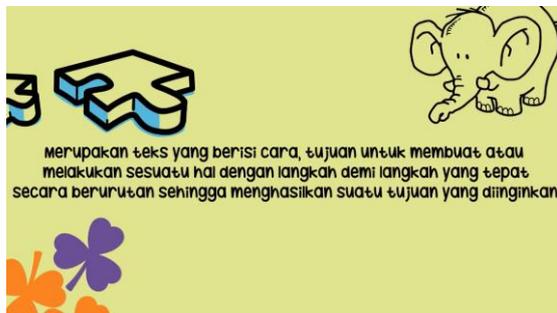


Gambar 2. Storyboard Video Teks Prosedur

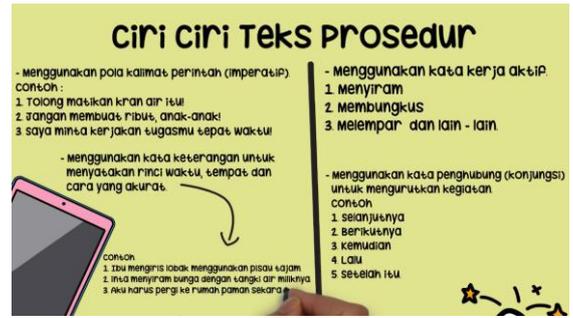
b. Berikut hasil gambaran video yang telah diedit:



Gambar 3. Pembukaan Video Materi Teks Prosedur



Gambar 4. Pengertian dari Teks Prosedur



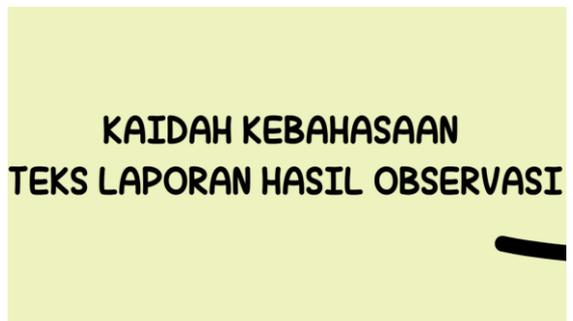
Gambar 5. Penjelasan Mengenai Ciri-ciri Teks Prosedur



Gambar 6. Pembukaan Video Materi Hasil Teks Observasi



Gambar 7. Penjelasan Tentang Teks Hasil Observasi



Gambar 8. Penjelasan mengenai Kaidah Teks Laporan Hasil Observasi



Gambar 9. Bagian Penutup

D. Kondisi Setelah Implementasi

Kondisi setelah implementasi video media pembelajaran pada SMK Al-Azhar Batam adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan video sebagai media pembelajaran dalam fasilitas belajar siswa/siswi SMK Al-Azhar Batam agar memudahkan siswa untuk memahami materi yang sudah dirangkum dari berbagai media seperti pada internet dan buku, dan teori yang penting menarik dapat membangkitkan suasana belajar.
- b. Video yang dibuat dapat digunakan secara berskala dari tahun ke tahun ajaran terkhusus untuk yang mempelajari materi teks prosedur dan laporan hasil observasi.

4. Kesimpulan

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran wajib bagi semua jenjang pendidikan baik sekolah dasar, SMP, SMA maupun universitas. Bahasa Indonesia selalu kita pakai dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbahasa satu sama lain.

Selama proses pengabdian kepada masyarakat, penulis memberikan kesimpulan bahwa perancangan media pembelajaran telah dirancang dan diimplementasikan oleh penulis dengan sangat mendukung proses belajar

mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Al-Azhar Batam. Hal dapat melatih para siswa untuk menggunakan Bahasa Indonesia segala dengan baik dan benar.

Berikut ini adalah hasil yang telah dicapai oleh penulis selama mengerjakan tugas kerja proyek di SMK Al-Azhar, yakni :

1. Dengan adanya perancangan media belajar berbasis video ini dapat membantu penyampaian materi proses belajar mengajar dengan jelas dan meningkatkan suasana menyenangkan dalam kelas.
2. Video media pembelajaran yang dibuat dalam bahasa Indonesia yang akan memudahkan siswa dalam mengerti penjelasan materi di dalam video.
3. SMK Al-Azhar menjadi salah satu sekolah yang mendukung kemajuan teknologi media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran kepada siswa maupun guru dalam penyampaian materi yang lebih jelas dan efisien.

5. Daftar Pustaka

- Bunga, R. D., Rini, M. M., Serlin, M. F., Studi, P., & Bahasa, P. (2020). *Peran Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kabupaten Ende*. 1, 65–77.
- K, R. S. Y., & Nurhamidah, D. (2021). *Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia Inshot Application as A Remote Learning Media in Indonesian Learning*. 21(April), 34–40.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). *Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran*

Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. 1(2009).

Khaira, H., Pascasarjana, P., & Medan, U. N. (2020). *PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI*. 39–44.

Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA*. In *Jurnal Sasindo Unpam* (Vol. 8, Issue 2).

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.

Supari, K. P., Kenap, A. A., Mewengkang, A., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 1).