

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *ADOBE PREMIERE CS5* PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA KELAS VII SMP

Elfi rama yani 1, Darmansyah 2

¹ Elfi rama yani 1, ² Darmansyah 2

Email : elviramayani11@gmail.com

Abstract

Development of instructional video media using Adobe Premiere CS5 applications on the subjects of the craft. This type of research Research & Development (R & D). Development model used is the ADDIE development model. The research was conducted in SMP Negeri 2 Bayang. Products development assessed by subject matter experts that subject teachers as well as the craft and product trials conducted to 23 students in Junior High School 2 Bayang in order to determine the practicality and effectiveness of the products developed. Validity test results of products for a material aspect in the category of "Very Good" with a value of 4.6. For media aspect is "Very Good" with a value of 4.6 and a validator I validator II 4.4. Results practicalities of products based on trials that have been carried out in the category of "Very Good" with a value of 4.5. Based on these results developed video media effectively used on the subjects of the craft in SMP Negeri 2 Bayang.

Keywords : Development, Media Video Lessons, *Adobe Premiere CS5*, craft.

Abstrak

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Premiere CS5* pada mata pelajaran prakarya. Jenis penelitian ini *Research & Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Bayang. Produk hasil pengembangan dinilai oleh ahli materi yakni guru mata pelajaran Prakarya dan serta uji coba produk dilakukan kepada 23 siswa di SMP Negeri 2 Bayang dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas produk yang dikembangkan. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori "Sangat Baik" dengan nilai sebesar 4,6. Untuk aspek media berada "Sangat Baik" dengan nilai validator I sebesar 4,6 dan validator II 4,4. Hasil praktikalitas produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori "Sangat Baik" dengan nilai sebesar 4,5. Berdasarkan hasil tersebut media video yang dikembangkan efektif digunakan pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Bayang.

Kata kunci : Pengembangan, Media Video Pembelajaran, *Adobe Premiere CS5*, Prakarya.



Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Premire Cs5 Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP.

©2019 by Elfi Rama Yani and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai ujung tombak penentu kemajuan suatu negara menjadi perhatian yang serius bagi pemerintah Indonesia. Terwujudnya pendidikan yang berkualitas dipengaruhi oleh peran seorang guru dan berbagai pihak terkait dalam mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian proses antara komunikator dengan komunikan. Dalam proses pembelajaran secara umum dua komponen, yaitu guru dan siswa dimana masing-masing memiliki peran tersendiri. Guru adalah seorang yang diharuskan menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan. Berdasarkan hal tersebut diharapkan guru mampu membuat media pembelajarannya sendiri, karena dengan membuat media pembelajarannya sendiri seorang guru dapat dengan bebas mempertimbangkan materi apa dan kapan harus disampaikan serta teknik penyampaian yang paling tepat sesuai dengan kondisi peserta didiknya.

Mata pelajaran Prakarya masih menggunakan sistem verbal yaitu dengan guru menjelaskan di depan kelas dengan bentuk komunikasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dengan cara tertulis atau lisan, siswa yang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, siswa akan merasa jenuh dan hasil belajar yang kurang maksimal karena kurangnya minat belajar siswa untuk membaca dan memahami materi. Hanya sebagian siswa yang memberi respon positif terhadap materi yang diajarkan dan sebagian lainnya memberikan respon negatif dengan kurang memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi, ada banyak faktor yang diduga mempengaruhi sikap siswa di antaranya karena banyaknya siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran prakarya tidak terlalu penting karena tidak di ujikan secara nasional dan menganggap remeh mata pelajaran Prakarya.

Keterlibatan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, demikian yang disimpulkan oleh Miarso (2011) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, sarana dan prasarana penunjang. Perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran Prakarya. Dengan menggunakan media video pembelajaran yang lebih konkrit atau nyata maka pesan juga dapat disampaikan dengan jelas, sebaliknya media yang abstrak akan dapat menyulitkan sebagian peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan pendidik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere CS5 pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP”**

Metode Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan yang terkenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan.

Pengembangan model dalam penelitian ini adalah model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini membutuhkan kerja sama. Dalam penelitian dan pengembangan peneliti memuat langkah-langkah dari awal hingga akhir. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi media, angket ahli materi, uji pratikalitas oleh siswa dan efektivitas oleh siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif yang mendeskripsikan validitas, pratikalitas dan efektivitas media yang digunakan.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Hasil Pengembangan

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Tahap perencanaan dijabarkan dalam dua langkah yaitu, studi pustaka dan observasi lapangan. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan isi materi pelajaran dan menganalisis kebutuhan sasaran.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

a. Analisis Kurikulum

Dalam merancang media pembelajaran ini sangat berkaitan dengan kurikulum, yaitu untuk mengetahui indikator apa yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran sehingga Kompetensi Dasar dapat dicapai. Berdasarkan kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 2 Bayang, maka materi pembelajaran yang penulis kembangkan, berdasarkan silabus yang diajarkan terdiri dari Kerajinan Bahan Limbah Lunak.

b. Analisis Media

Tahap analisis media peneliti mendapatkan informasi dari guru bahasa Prakarya yaitu Ibu Firdraini bahwa untuk produksi media video belum ada di sekolah. Guru mengajar dengan menerangkan materi, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Selain itu guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa. Hal itu menghasilkan pemahaman yang abstrak bagi siswa dan siswa kurang bisa menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan.

c. Analisis Sarana

Pengembangan media video untuk siswa SMP Negeri 2 Bayang memerlukan sarana seperti komputer dan infokus. Peneliti dengan mempertimbangkan sarana dan prasarana yang ada dan dapat dipakai oleh siswa.

d. Analisis Siswa

Peneliti mengembangkan media video mata pelajaran Prakarya untuk dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas, untuk itu media ini dikembangkan dengan memperhatikan penggunaannya. Guru mampu mengoperasikan laptop atau komputer, LCD, dan *sound system* di kelas untuk pembelajaran serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video di kelas.

e. Analisis Kebutuhan

Melakukan observasi awal untuk mengetahui yang dibutuhkan dalam pembelajaran, peneliti memperoleh hasil bahwa ketika guru melakukan praktek di dalam kelas mengalami kesulitan dalam membuat kerajinan di kelas karena waktu pembelajaran hanya 2 jam pembelajaran. Selain itu guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa. Mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang imajinasi, penunjang pembelajaran dan kreativitas siswa.

2. Desain Media Video Pembelajaran

Setelah tahap analisis peneliti mulai pada tahap desain, peneliti mulai dengan menentukan rancangan pelaksanaan pembelajaran, materi yang akan di buat media video, materi yang dipilih sesuai silabus pada pertemuan ke 7 dan 8 mata pembelajaran Prakarya yaitu " Kerajinan limbah lunak", peneliti mengambil materi ini karena pada materi prakarya ini akan dapat dijelaskan tentang menggunakan media video dengan penjelasan langkah-langkah dan bersifat membimbing. Setelah itu peneliti mulai membuat naskah video yang akan diproduksi video tidak mengambang dan terstruktur serta sesuai dengan perencanaan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk dengan mengubah naskah menjadi suatu video yang berisi teks, gambar dan suara yang terstruktur dengan prosedur pengembangan.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahapan media video pembelajaran ini di uji cobakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bayang pada mata pelajaran Prakarya dengan siswa 23 orang. Proses penerapan dilakukan selama 2 kali pertemuan, dengan pertemuan yang pertama pada tanggal 01 Oktober 2019 menampilkan video yang telah di buat oleh peneliti dan pertemuan kedua pada tanggal 08 Oktober 2019 melakukan *post-test* untuk mengukur pengetahuan siswa tentang limbah lunak organik dan anorganik.

5. Penilaian (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan apabila terdapat kelemahan pada media video setelah diterapkan. Dari hasil penelitian terdapat beberapa kelemahan media video ini hanya bisa diputar di ruang kelas dan menggunakan infokus karena di sekolah tidak memiliki 1 komputer untuk semua siswa.

Pembahasan

Produk media pembelajaran video digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dengan menggunakan komputer dalam belajar siswa dapat belajar dan meningkatkan keberagaman belajar siswa dalam rangka pembelajaran mandiri. Menurut Sadiman, A (2012), belajar suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adanya perubahan tingkah laku. Berdasarkan penilaian yang dilakukan maka diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Validitas Materi Dan Validitas Media

Penilaian diperoleh berdasarkan angket dan saran yang telah diberikan ahli media, hasil penilaian yang diberikan ke validator I adalah kategori "Sangat Baik/Valid" dan validator II

“Sangat Baik/Valid”. Kemudian validitas materi dilakukan oleh 1 ahli materi yaitu guru mata pelajaran Prakarya kelas VII SMP N 2 Bayang memperoleh kategori “Sangat Baik/Valid”.

Menurut penelitian Putra (2014) Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media video pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan, dapat diketahui kualitas media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk baik atau layak. Memperhatikan aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik.

Menurut penelitian Hidayati (2019) Media video pembelajaran materi Gaya yang dikembangkan memuat teks, gambar, audio, dan animasi. Media video pembelajaran materi Gaya yang dikembangkan dari hasil validasi oleh ahli media sebesar baik atau layak,

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa validitas materi dan validitas media memperoleh kategori “Sangat Baik/Valid. Media video pembelajaran yang dikembangkan bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pratikalitas

Pada aspek kepraktisan atau kelayakan media dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa. Hasil dari penyebaran angket dengan 23 siswa terlihat ketertarikan pada siswa untuk belajar menggunakan media video pembelajaran. dan hasil penilaian angket praktikalitas yang telah diperoleh adalah kategori “Sangat Baik/Valid”.

Menurut penelitian Nelis (2018) Berdasarkan tes kemampuan siswa menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan. Dengan demikian bahwa kemampuan mengapresiasi peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan komik sebagai media meningkat, yaitu dengan diperolehnya nilai yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut penelitian Marwanto (2018) uji coba kelayakan bertujuan untuk menilai kelayakan produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan dalam pembelajaran dengan pedoman konversi data kualitatif dan kuantitatif. hasil nilai tersebut termasuk dalam klasifikasi sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada aspek kepraktisan atau kelayakan media dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa menunjukkan bahwa produk layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Efektivitas

Berdasarkan hasil penilaian validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ini sudah layak digunakan bagi siswa SMP dalam proses pembelajaran. video yang dikembangkan efektif digunakan pada mata pelajaran Prakarya kelas VII⁶ SMP Negeri 2 Bayang.

Menurut penelitian Sudarma (2018) hasil uji efektifitas bahwa video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media video sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. oleh karena itu, penggunaan media video pembelajaran dalam mata pelajaran Prakarya sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Hasil data uji validitas pada produk media video pembelajaran dari aspek media menunjukkan rata-rata presentase sebesar 92% dan validitas materi memperoleh 93%, dapat dikategorikan “Sangat Baik / Sangat Valid”.

Berdasarkan hasil data uji praktikalitas dengan 23 siswa yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, penerapan, penilaian, persentase sebesar 90%, dapat dikategorikan “Sangat Baik / Sangat Valid”.

Hasil Uji efektivitas diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($9,17 > 1,717$). Berdasarkan hasil antara *pretest* dan *posttest*, maka media video pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Hidayati, Amilia Sholikh. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SD Negeri Sukoiber 1 Jombang. *Journal Inovasi Teknologi Pembelajaran*. 6(1), 45-50.
- Marwanto, Arif. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Las Busur Manual. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*. 6(4).
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

-
- Nelis, Sunarsih. 2018. Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Keterampilan Budidaya Tanaman Obat Pada Pelajaran Prakarya Di Kelas VII-E Smp Negeri 3 Subang. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*. 1(1).
- Putra, Gusti. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD N 1 Selat. *e-Jurnal Edutech*. 2 (1).
- Sadiman, A. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarma, Komang. 2018. Pengembangan media video animasi pembelajaran siswa kelas IV di SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 6(1), 9-19.
- Suparman. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.