



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FEATURE VIDEO* BERBASIS
ADOBE PREMIERE PRO PADA TEMA 1 ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA
SUBTEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN PEMBELAJARAN 4 KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Liana Parhana¹, Ana Nurhasanah², Ratna Sari Dewi³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa/Serang, Indonesia

¹lianaparhana@gmail.com, ²ananur@untirta.ac.id, ³ratna@untirta.ac.id

**DEVELOPMENT OF ADOBE PREMIERE PRO-BASED FEATURE VIDEO
LEARNING MEDIA ON THE THEME 1 OF ANIMAL AND HUMAN ORGANS SUB-
THEMED HUMAN AND LEARNING ENVIRONMENT OF 4 AT FIFTH-GRADE
LEVEL IN ELEMENTARY SCHOOL**

ARTICLE HISTORY

ABSTRACT

Submitted:

10 Desember 2021
10th December 2021

Accepted:

08 Juni 2022
08th June 2022

Published:

25 Juni 2022
25th June 2022

Abstract: This article is focused on the developmental and feasibility process and students' responses to Adobe Premier Pro-based feature video learning media. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The sample involved the fifth-grade students who were selected by using the purposive sampling technique. Methods of data collection were questionnaires, observation, and documentation. Determination of the feasibility level of video feature-based learning media was tested by expert validation and tried out to students through questionnaires. The results showed that the level of feasibility based on the test conducted by material experts was 91.4% with 14 assessment aspects, media experts were 95.7% with 14 assessment aspects, linguists were 93.3% with 9 assessment aspects, and the student's response for the first question was 82.35%, the second question was 85.29%, the third question was 100%, the third question of -4 was 91.18%, the fifth question was 82.35%, and the sixth question was 100%. Based on the expert test and trial assessments, the development of feature video learning media based on Adobe Premiere Pro on the theme of animal and human movement organs class V at SD Negeri Sanding 2 was very feasible to be used as a learning medium.

Keywords: Learning Media, Feature Video, Adobe Premiere Pro, Animal And Human Movement Organs

Abstrak: Artikel ini berfokus pada proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran feature video berbasis Adobe Premiere Pro. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Sampel penelitian melibatkan siswa kelas VC yang dipilih dengan teknik Sampling Purposive. Metode pengumpulan data berupa koesioner, observasi, dan dokumentasi. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis feature video berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba kepada siswa melalui angket. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan berdasarkan uji yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 91,4% dengan 14 butir aspek penilaian, ahli media sebesar 95,7% dengan 14 butir aspek penilaian, ahli bahasa sebesar 93,3% dengan 9 butir aspek penilaian, serta respon siswa untuk pertanyaan ke-1 sebesar 82,35%, pertanyaan ke-2 sebesar 85,29%, pertanyaan ke-3 sebesar 100%, pertanyaan ke-4 sebesar 91,18%, pertanyaan ke-5 sebesar 82,35%, dan pertanyaan ke-6 sebesar 100%. Berdasarkan penilaian uji ahli dan uji coba tersebut maka pengembangan media pembelajaran feature video berbasis adobe premiere pro pada tema organ gerak hewan dan manusia kelas V di SD Negeri Sanding 2 sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Fitur, Adobe Premiere Pro, Organ Gerak Hewan



Dan Manusia

CITATION

Parhana, I., Nurhasanah, A., & Dewi, R, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Feature Video* Berbasis *Adobe Premiere Pro* Pada Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia Subtema Manusia Dan Lingkungan Pembelajaran Ke-4 Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (3), 963-974. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8636>

PENDAHULUAN

Memasuki abad 21, teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan dan berkembang sehingga telah menjalar di segala sendi kehidupan, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Untuk itu, elemen pendidikan terutama tenaga pendidik harus mempersiapkan siswa untuk mampu menghadapi persaingan global dengan dituntun memiliki keterampilan yang baik di abad 21 ini. Keterampilan tersebut meliputi 4C (*Creative thinking, Critical thinking and problem solving, Communication, dan Collaborative*). Septikasari (2018: 108) lembaga sekolah diminta untuk memiliki keterampilan berfikir kreatif (*Creative Thinking*), berfikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Pada kurikulum 2013 pun sudah sangat jelas, tuntutan keterlibatan peranan guru dalam mengembangkan keterampilan baik *soft skill* maupun *hard skill* siswa pada pembelajaran di sekolah. Tujuannya yaitu untuk mempersiapkan siswa bersaing secara global dengan negara lain khususnya dalam dunia pekerjaan di masa yang akan datang.

Indikator keberhasilan pada keterampilan 4C (*Creative thinking, Critical thinking and problem solving, Communication, dan Collaborative*) berasas pada kecakapan dalam berkomunikasi, berbagi, menggunakan sumber-sumber informasi untuk memecahkan masalah yang termasuk dalam kategori kompleks, menyesuaikan dan berinovasi dalam menghadapi tuntutan baru, serta memperluas kekuatan teknologi untuk menghasilkan pengetahuan baru (Septikasari, 2018: 108).

Keterbatasan anak dalam berkemampuan mengemukakan perasaan, keinginan, dan mengekspresikan dirinya menjadikan *problem* yang dihadapi anak-anak semakin besar. Untuk itu, dibutuhkan sebuah kecakapan untuk anak-anak mampu mengemukakan masalah yang dihadapinya kepada orang lain. Hal ini dapat pendidik kembangkan dengan melakukan pengembangan terhadap rencana dalam pembelajaran yang memuat kegiatan- kegiatan yang menyongsong siswa untuk dapat berfikir kritis untuk memecahkan sebuah masalah, serta memacu siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama pada setiap rancangan rencana pembelajaran yang dibuat oleh pendidik.

Media pembelajaran yang menarik merupakan sebuah rancangan rencana pembelajaran dan memiliki peranan yang penting dalam menciptakan keberhasilan pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang utama untuk mendukung anak dalam perkembangan psikologisnya perihal belajar, karena berdasarkan psikologis hal tersebut mampu meringankan siswa dalam mengkaji hal-hal abstrak menjadi konkret (Supriyono, 2018: 45). Hal ini seharusnya dapat menjadi perhatian lebih bagi pendidik untuk dapat memaksimalkan dalam menghadirkan media-media pembelajaran yang sebanding dengan kebutuhan dan karakteristik dengan memanfaatkan sarana pada bidang teknologi. Bidang teknologi dituntut turut andil dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa contohnya yaitu penggunaan media yang bersifat audio visual

Media audio visual memiliki kecenderungan untuk disenangi oleh siswa, karena dapat menjadi alat yang dapat



membantu ketika proses belajar disesuaikan dengan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di usia Sekolah Dasar yang cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang dapat dilihat, mulai dari warna, bentuk, dan karakter tertentu yang dapat merangsang sensor motoriknya. Selain menarik dari segi visual, siswa di usia Sekolah Dasar (SD) juga menyukai suatu tayangan/tontonan yang mengandung suara, karena untuk mempermudah dalam memahami runtutan cerita yang sedang ditayangkan. Maka dari itu guru memiliki sebuah tantangan untuk dapat memilah dan memilih sebuah tayangan/tontonan yang dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Tayangan tersebut salah satunya diaplikasikan dalam sebuah media audio visual seperti *feature video*.

Feature video memiliki peranan sebagai satu dari sekian bentuk media pembelajaran yang dapat memunculkan suara dan gambar. *Feature video* juga sebagai sarana mengapresiasi dalam media pembelajaran berupa video merupakan wujud dari seni yang dituangkan sebagai media pembelajaran (Karsono, 2018: 198). Kreativitas guru pada kehadirannya, penggunaan media pembelajaran disesuaikan sesuai dengan keperluan dan karakter pada siswa masing-masing. Hal ini juga dinyatakan oleh (Mardiana, 2019: 89) pada penelitian sebelumnya yaitu *feature video* termasuk kedalam kategori sangat layak digunakan untuk media pembelajaran dikarenakan dapat menarik perhatian dalam memahami isi materi pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan motivasinya dalam belajar.

Media pembelajaran berbasis *feature video* dapat memadukan satu tema dalam beberapa mata pelajaran dalam hal ini disebut juga dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik ialah sebuah kegiatan pembelajaran yang memadukan materi beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema/topik pembahasan (Rizki, 2018: 13). Media *feature video* ini relevan dengan silabus

Kelas 5 Sekolah Dasar (SD) pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 4 Kurikulum 2013 Revisi 2017 yang mengintegrasikan mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn. Oleh karenanya, kreativitas yang tinggi menjadi tuntutan guru dalam memberikan pengajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, kompetensi pedagogik guru masih rendah. Hal ini berdasarkan hasil data Kemendikbud (2019) yang tercatat bahwa hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) Sekolah Dasar di Daerah Provinsi Banten mencapai 53,22%, sedangkan di Kabupaten Serang mencapai 51,21%.

Setelah melakukan studi pendahuluan dengan melalui kegiatan wawancara guru wali kelas 5 SD Negeri Sanding 2, maka peneliti menyimpulkan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran pada saat pemberian materi di kelas sebelum masa pandemi, tetapi karena beberapa keterbatasan sehingga media yang diberikan tidak banyak variasi, hanya terbatas pada media dua dimensi (gambar) sehingga guru masih membutuhkan kemenarikan media pembelajaran yang saat ini sedang berlangsung pada pembelajaran daring. Hal ini menjadikan guru merasa kurang dalam membimbing serta mengarahkan siswa saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran sehingga dalam memahami materi yang diberikan siswa juga masih mengalami kesulitan. Fakta ini didukung oleh hasil analisis kebutuhan yang diisi oleh guru wali kelas dan siswa kelas 5 SDN Sanding 2 dan Guru wali kelas 5 di SD Negeri Cileungsir sebagai penguat akan kebutuhan yang sama bagi siswa. Dari data yang ada, Guru wali kelas 5 SD Negeri Sanding 2 dan SD Negeri Cileungsir 100% menyatakan bahwa banyak hambatan yang dialami ketika pembelajaran daring berlangsung dan hanya 50% yang menganggap bahwa media yang dipergunakan ketika pembelajaran daring lebih bervariasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan 70,59%



siswa bahwasannya media dua dimensi (gambar) yang digunakan oleh guru pada materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia masih kurang dalam memaksimalkan pemahaman terhadap materi tersebut, sehingga sebanyak 100% siswa membutuhkan media yang lebih menarik yaitu media berupa video yang memiliki alur cerita dapat lebih menyenangkan dan mudah dalam memahami materi bagi siswa.

Hal-hal yang dijabarkan di atas menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan *feature video* ini sebagai media pembelajaran Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Pembelajaran ke-4 di kelas V SD Negeri Sanding 2. Urgensi dari pengembangan media pembelajaran *feature video* berbasis *adobe premiere pro* ini yaitu siswa membutuhkan media pembelajaran untuk memahami Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia, yaitu Subtema 2 Pembelajaran 4 yaitu pada mata pelajaran IPS yang menuntut siswa menguasai kompetensi mengenal karakteristik geografis Indonesia, mata pelajaran Bahasa Indonesia menuntut siswa menguasai kompetensi mengenal pokok pikiran, dan mata pelajaran PPKn menuntut siswa menguasai kompetensi mengetahui nilai-nilai Pancasila dengan mencintai dan melestarikan alam di negara Indonesia.

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *feature video* pada Manusia Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Manusia dan Lingkungan Pembelajaran ke-4 Kelas V di SD Negeri Sanding 2, Petir.

KAJIAN TEORI Media Pembelajaran

Sarana berupa fisik penting agar dapat dipakai pada saat materi pembelajaran disampaikan di sekolah. Sarana fisik yang dimaksud adalah media pembelajaran yang

digunakan dalam upaya memaksimalkan interaksi serta komunikasi di antara pendidik dengan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Wati (2016: 3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah elemen pangkal belajar dengan di dalamnya terdapat materi pengajaran di lingkungan siswa yang dapat menjadi motivasi belajar. Sumber belajar terdiri dari materi, sistem penunjang, dan juga lingkungan pembelajaran yang menjadi sumber-sumber yang mendukung jalannya proses pembelajaran untuk siswa. Pendapat ini serupa dengan Briggs (Nunuk, dkk., 2018: 4) yang menerangkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana bagi siswa untuk diberikan rangsangan agar terjadi kegiatan dalam proses pengajaran.

Pada kegiatan belajar mengajar, sesuatu yang menarik perhatian dibutuhkan oleh siswa. Ditambahkan Suryani, dkk., (2018: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai penyampai pesan/informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa) serta merupakan alat bantu guru saat mengajar di kelas. Dengan begitu proses pemberian materi akan lebih mudah dipahami karena adanya suatu yang konkret untuk dilihat atau dicermati oleh siswa.

Berdasarkan paparan teori pendapat para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa membutuhkan suatu hal yang konkret yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan elemen sumber belajar yang dibutuhkan siswa untuk merangsang motivasinya dalam belajar, dalam hal ini materi, sistem penunjang dan lingkungan sehingga dijadikan salah satu bahan penyampaian materi pembelajaran sehingga dengan mudah dipahami oleh siswa.

Feature Video Berbasis Adobe Premiere Pro

Dalam menciptakan efektivitas pengajaran di kelas, dibutuhkan media pembelajaran yang memikat untuk siswa. Media yang seperti itu dapat mendorong semangat siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran, sehingga fokus perhatiannya mengarah pada keberadaan media. media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya *feature video*.

Feature video ini disuguhkan secara kolaboratif yang di dalamnya terdiri dari wawancara, narasi, diskusi serta reportase. Media pembelajaran ini dihadirkan sebagai wujud pengalaman belajar siswa yang tidak harus langsung terjun ke lapangan. Namun, siswa tetap mendapatkan informasi terkait materi yang disampaikan guru melalui *feature video* yang ditayangkan dengan perasaan senang dan menikmatinya. Sehingga menurut Marhani, dkk. (2017: 2) didalam proses pembelajaran, penggunaan media video tidak hanya menampilkan suara dan gambar, namun mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif dengan kurun waktu yang singkat, dan membuat sesuatu yang diterima akan bertahan lebih lama dan lebih baik didalam memori ingatan. Keunggulan dari media berbasis *feature video* dibanding dengan media lainnya yaitu serumit apapun materi yang dibawakan, penerima informasi (*audiens*) tetap bisa menikmati secara ringan, karena *feature* menekankan pada suatu objek yang nyata (nonfiktif) dan mengutamakan daya tarik/pikat manusia. Dari *feature video* juga diharapkan siswa dapat memasuki ke dalam alur dalam video yang ditayangkan dan dapat berimajinasi membangun pengalaman belajar.

Tahap produksi pengembangan media pembelajaran *feature video* ini menggunakan perangkat lunak pendukung yaitu *Adobe Premiere Pro*. *Adobe Premiere Pro* adalah suatu program editing video yang dikuasai Adobe. Program tersebut umum digunakan oleh televisi, industri produksi, dan praktisi di bidangnya. Bagian dari Program *Adobe Premiere Pro* adalah *Adobe Creative Suite*, yaitu sebuah rentetan desain grafis, dan video editing, serta pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh *Adobe Systems* (Muttaqin: 2012: 96). *Adobe Premiere Pro* ini lebih dikhususkan untuk untuk program pengolahan video dengan

empat puluh lima efek video serta dua belas efek audio yang diperuntukkan dalam mengubah ragam tampilan serta membuat animasi audio maupun video (Zaini, 2021: 352). *Adobe Premiere Pro* ini dapat disimpulkan sebagai aplikasi *editing video* yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media *audio-visual*.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran agar membuat pengalaman bermakna pada peserta didik yang mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan (Rusman, 2012: 254). Pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan dicapai melalui proses pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Sedangkan menurut Trianto (2011: 147) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keleluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Lebih lanjut, perlu dipahami pula bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis pembelajaran terpadu, dimana kurikulum terpadu adalah induknya. Dengan kata lain, keberadaan model pembelajaran tematik terkait erat dengan keberadaan model pembelajar

terpadu, dan secara langsung maupun tidak langsung terkait erat dengan keberadaan kurikulum terpadu.

METODE PENELITIAN

Di dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research dan Development*) atau disingkat dengan R&D. Secara teoritis, menurut Sukmadinata (2017: 164) *Research dan Development (R&D)* merupakan sebuah langkah atau proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan media pembelajaran *feature* video berbasis *adobe premiere pro* ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implenetation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang desain pembelajaran (Mulyatiningsih, 2013: 200).

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh langsung dari objek berupa tanggapan, kritik, dan saran, sedangkan data kuantitatif yaitu berupa skor dari penilaian tim ahli dan praktisi pembelajaran. Adapun sumber data dalam penelitian ini mencakup sumber data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari guru wali kelas dan siswa, sedangkan data sekundernya bersumber dari jurnal, buku, artikel dan situs-situs di internet yang bersinggungan dengan penelitian ini. Penelitian pada sumber data dilaksanakan secara *Sampling Purposive*, yang berarti teknik determinasi sampel berdasarkan pada pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014: 85).

Media yang telah divalidasi oleh tim ahli, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan di tempat penelitian yaitu dan akan diuji cobakan kepada siswa. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan media *feature* video yang telah dibuat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner/angket, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif, yaitu menganalisis data dengan cara menggambarkan objek relevan dengan kondisi aslinya yang tanpa memberikan kesimpulan secara umum. Supaya data kuantitatif dapat dibaca secara terstruktur dalam bentuk informasi, maka dalam menganalisis data memakai presentase nilai pada setiap pengukuran dengan menggunakan lembar penilaian uji ahli dan praktisi pendidikan dan lembar penilaian respon siswa. Dalam uji keabsahan data pada penelitian ini yaitu *credibility* (validitas internal). Keabsahan data pada penelitian ini letak keterpercayaan pada kredibilitas seorang peneliti. Untuk itu, cara yang dilakukan yaitu uji validitas, yakni menggunakan validitas konstruk (*judgement experts*) yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, yakni dari praktisi pembelajaran (guru) dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diperoleh berdasarkan data dan informasi di lapangan, yaitu hasil wawancara dan pengisian angket. Ketika kegiatan wawancara ditemukan kesulitan dalam proses pembelajaran yaitu dalam memahami materi pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran ke-4. Pada materi tersebut, saat pembelajaran daring media yang guru gunakan yaitu media dua dimensi yaitu berupa gambar macam-macam flora dan fauna di Indonesia. Karena media yang dihadirkan terlalu sederhana, sehingga siswa sulit untuk memahami materi tersebut.

SD Negeri Cileungsir sebagai penguat akan kebutuhan yang sama bagi siswa. Dari data yang ada, Guru wali kelas 5 SD Negeri Sanding 2 dan SD Negeri Cileungsir 100%

menyatakan bahwa banyak hambatan yang dialami ketika pembelajaran daring berlangsung, 50% siswa juga menganggap bahwa media yang dipergunakan ketika pembelajaran daring kurang bervariasi. Selain itu, sebanyak 70,59% siswa menganggap media dua dimensi (gambar) yang digunakan oleh guru pada materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia masih kurang dalam memaksimalkan pemahaman terhadap materi tersebut, sehingga sebanyak 100% siswa membutuhkan media yang lebih menarik yaitu media berupa video yang memiliki alur cerita dapat lebih menyenangkan dan mudah dalam memahami materi bagi siswa.

Berdasarkan hasil keseluruhan angket bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran ke-4 kurang bervariasi dan kurang menyenangkan sehingga tingkat pemahaman terhadap materi tersebut sangat rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran baru yang lebih inovatif. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran berupa audio visual agar siswa bias dengan mudah dalam memahami materi pada Tema

Analisis Kurikulum

Kurikulum yang dianalisis di tahap ini adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Setelah melakukan Analisis kurikulum ini digunakan melalui studi literatur. Studi literatur yang peneliti kumpulkan yaitu meliputi silabus, RPP, buku guru kelas V. Analisis kurikulum ini dilakukan dengan mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Manusia dan lingkungan Pembelajaran ke- 4.

Analisis Materi

1) IPS

- a) Ekosistem alami dan ekosistem buatan
- b) Kondisi geografis Indonesia berdasarkan peta bagian-bagian pulau besar di Indonesia

- c) Keberagaman flora dan fauna di Indonesia
- 2) Bahasa Indonesia
 - a) Ide pokok pikiran dalam teks lisan/tulis
 - 3) PKn
 - a) Perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Tahap Desain (*Design*)

Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan referensi sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran *feature* video. Adapun referensi yang digunakan yaitu Buku Guru Kelas 5 Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia. Selain referensi buku, peneliti juga menambahkan beberapa referensi dari kanal *youtobe* sebagai stok cuplikan video untuk pembuatan media *feature* video tersebut. Adapun linknya yaitu sebagai berikut.

- 1) <https://youtu.be/jEBJ2J77O0k>
- 2) <https://youtu.be/VH81SbBa5c8>
- 3) <https://youtu.be/kMQQZBKCGi4>
- 4) <https://youtu.be/BHqNwkkMzi0>
- 5) <https://youtu.be/UOc0DsZ3kkI>
- 6) <https://youtu.be/ABpWbcGmVXI>
- 7) <https://youtu.be/0sirvGWReno>
- 8) <https://youtu.be/sCGKWroGavY>
- 9) <https://youtu.be/Aw6GkiCvcWs>
- 10) <https://youtu.be/QIF22Qx2LDs>
- 11) <https://youtu.be/SkKgIxj4zD4>
- 12) <https://youtu.be/utsduzzTEqE>

Skenario/Naskah

Pada tahap pembuatan skenario/naskah untuk media pembelajaran *feature* video, peneliti menyusun desain dan alur cerita yang akan dimuat pada *feature* video dengan mengacu pada materi yang terdapat pada buku yang telah dijadikan sebagai referensi pada tahapan pengumpulan data.

Story Board

Untuk memudahkan dalam penyampaian gagasan cerita dan mendeskripsikan rancangan dari skenario

feature video yang telah dibuat sebelumnya, peneliti membuat story board sebagai acuan dalam penyusunan *feature* video.

Tahap Pengembangan (Development)

a. Pemilihan Cuplikan-cuplikan Video

Pada tahap ini, pemilihan cuplikan-cuplikan video diambil dari kanal *youtobe* sebagai stok *shoot* yang disesuaikan dengan materi.

b. *Editing*

Setelah terkumpulnya cuplikan-cuplikan video, maka selanjutnya dilakukan proses *editing* untuk menyesuaikan dengan skenario *feature* video yang akan dibuat. Aplikasi yang digunakan untuk melakukan proses *editing* yaitu menggunakan *Adobe Premiere Pro* dengan memanfaatkan fitur-fitur pada aplikasi tersebut. Komponen utama fitur yang digunakan diantaranya yaitu *Cutting Video*, *Bin*, *Color Grading*, *Legacy Tittle*, *Track Select Forward/ Backward Tool*, *Selection Tool*, *Tittle Properties*, *Effect*, *Effect Control*, dan *Audio Asset/Adobe Stock Audio*.

c. *Dubbing*

Proses *dubbing* ini dapat dilakukan pada fitur *Audio Asset/Adobe Stock Audio* pada aplikasi *editing* yang digunakan yaitu *Adobe Premiere Pro*. Berikut proses penambahan *dubbing* dalam proses *editing*.

d. Uji Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan macam-macam pernyataan terkait pada isi materi dan skenario yang terdapat pada media pembelajaran *feature* video. Hasil uji ahli materi memperoleh jumlah 64 dari 14 pernyataan dengan persentase nilai 91,4% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan macam-macam pernyataan terkait pada penilaian terhadap produk media pembelajaran *feature* video. Hasil uji validasi ahli media memperoleh jumlah 67 dari 14 pernyataan dengan persentase nilai 95,7% yang masuk

dalam kategori “Sangat Layak”.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan dengan macam-macam pernyataan terkait pada penilaian terhadap kelayakan bahasa dalam naskah pada produk media pembelajaran *feature* video. memperoleh jumlah 43 dari 9 pernyataan dengan persentase nilai 93,3% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahapan ini yaitu mengimplementasikan media pembelajaran *feature* video dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya di kelas 5 SD Negeri Sanding 2. Uji coba yang dilakukan dengan angket respon siswa ini melibatkan 34 siswa kelas 5 SD Negeri Sanding 2. Adapun hasilnya diperoleh bahwa pada pertanyaan pertama nilai rata-rata persentase yang didapat yaitu 82,35%, pertanyaan kedua yaitu 85,29%, pertanyaan ketiga yaitu 100%, pertanyaan keempat yaitu 91,18, pertanyaan kelima yaitu 82,35, pertanyaan keenam yaitu 100%. Nilai persentase ini apabila diinterpretasikan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan hasil dari penilaian uji validasi oleh ahli dan uji coba maka media *feature* video ini “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran ke-4.

Pembahasan

Dalam pengembangan media pembelajaran *feature* video berbasis *Adobe Premiere Pro*, tahapan yang dilakukan sudah sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemetation, Evaluation*). Hal ini ditunjukkan dengan tahapan-tahapan yang pertama kali dilakukan adalah kegiatan analisis (*Analysis*), yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Hal ini guna



untuk mendapatkan informasi terkait kesulitan-kesulitan yang ditemui di kelas V SD Negeri Sanding 2. Berdasarkan hasil data yang didapatkan ketika wawancara dan pengisian angket, ditemukan kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran yaitu dalam memahami materi pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Manusia dan Lingkungan Pembelajaran ke-4. Data menerangkan bahwa media yang digunakan kurang menarik yaitu hanya menggunakan media visual dalam hal ini adalah gambar dua dimensi. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Dalam proses pembelajaran abad 21 guru dituntut untuk dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini selaras dengan pernyataan Nurjannah (2014: 89) bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung kepada sumber belajar dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru. Hal ini juga sejalan dengan Rasyid (2016: 46) yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran sangat penting sekali dilakukan oleh guru karena media pembelajaran yang bermutu merupakan media pembelajaran yang mampu praktis, mudah digunakan, dapat merangsang, memotivasi siswa sehingga siswa dapat memberikan umpan balik pada proses pembelajaran dengan benar.

Selanjutnya, tahap kedua yaitu desain (*Design*). Dalam tahap ini yaitu hal pertama yang dilakukan adalah pengumpulan data dengan mempersiapkan beberapa referensi untuk dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media *feature* video ini. Buku Guru Kelas 5 Kurikulum 2013 Revisi 2017 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia dan cuplikan-cuplikan video dari kanal youtube merupakan referensi yang dianggap paling tepat oleh peneliti untuk menjawab kebutuhan akan materi pembelajaran tersebut. Pembuatan video dibuat dengan menggunakan referensi dari youtube dengan mencantumkan sumber terkait pengambilan cuplikan-cuplikan video

dalam upaya untuk menciptakan inovasi terbaru untuk sebuah video pembelajaran. Setelah semua data sudah lengkap, maka selanjutnya yaitu pembuatan skenario/naskah untuk mendesain alur cerita dari *feature* video yang akan dibuat, dan untuk memudahkan penyampaian gagasan cerita dalam skenario/naskah yang dibuat, maka dibuatlah story board untuk memudahkan dalam mendeskripsikan alur cerita tersebut.

Berikutnya, tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*). Pada tahapan ini dilakukan pemilihan cuplikan-cuplikan video di kanal youtube sebagai stok shoot untuk pembuatan video yang disesuaikan dengan skenario/naskah yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya setelah terkumpul, dilakukan proses editing menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dengan memanfaatkan fitur-fitur pada aplikasi tersebut untuk menghasilkan video yang berkualitas. Pengembangan media setelah sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan proses selanjutnya yaitu dilakukan proses validasi kepada tim ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk *feature* video yang dikembangkan. Sebelum melakukan validasi, terlebih dahulu uji validasi instrument dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan dari instrumen dari setiap uji validasi tim ahli. Setiap ahli memiliki tugas yang berbeda-beda, untuk ahli materi bertugas memberikan penilaian terkait isi materi dan kelayakan penyajian yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tempat penelitian, ahli media yang bertugas memberikan penilaian terkait tampilan media supaya menciptakan media yang menarik dan interaktif bagi siswa, dan ahli bahasa yang bertugas memberikan penilaian terkait penggunaan bahasa yang sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia dan komunikatif serta mudah dipahami.

Pada tahap keempat yaitu tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahapan



ini yaitu melakukan uji coba produk melalui angket respon siswa. Selanjutnya pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahapan ini yaitu didasarkan pada hasil penilaian uji validasi pada tim ahli dan uji coba terhadap respon siswa, bahwasannya media pembelajaran *feature* video berbasis *adobe premiere pro* ini sudah tepat sehingga sangat layak untuk digunakan.

Pengembangan ini telah dilakukan secara runtut berdasarkan pada tahapan-tahapan yang telah dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Supriyadi & Djuroto (Widodo: 2018: 3) karya ilmiah adalah serangkaian kegiatan penulisan berdasar pada hasil penelitian yang runtut/sistematis berdasarkan pada metode penelitian. Dengan begitu, pengembangan media pembelajaran *feature* video berbasis *adobe premiere pro* ini sudah memenuhi kriteria model pengembangan ADDIE.

Kelayakan media pembelajaran *feature* video berbasis *adobe premiere pro* berdasarkan uji validasi ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan penilaian ahli materi didapatkan persentasi nilai 91,4% yang berada dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini dikarenakan pada materi yang ditampilkan sudah lengkap, tepat, mutakhir, serta sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami siswa. Hal ini sesuai dengan Susilana & Riyana (2011: 50) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar isi materinya harus sistematis dan layak digunakan agar mudah dipahami. Sedangkan, berdasarkan penilaian ahli media diperoleh persentasi nilai 95,7% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini dikarenakan pada aspek tampilan media, media pembelajaran *feature* video berbasis *adobe premiere pro* ini memiliki kemenarikan dari segi tampilan dan kontuksi warna, serta mudah digunakan. Selain itu, media ini jelas dan

selaras dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri. Hal ini selaras dengan pendapat. Hal ini didukung oleh pernyataan Teni Nurrita (2018: 177) bahwa guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan sesuai dengan kebutuhan akan belajar siswa, sehingga siswa mampu dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Selain berdasarkan pada penilaian ahli materi dan media, media pembelajaran *feature* video berbasis *adobe premiere pro* ini juga memperoleh penilaian dari ahli bahasa dengan persentasi nilai 90% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini dikarenakan bahasa yang digunakan dalam *feature* video tersebut mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa sehingga mampu mendorong motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang terkandung dalam *feature* video tersebut. Selain itu, bahasa dan penggunaan tanda baca yang digunakan juga sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Sejalan dengan pertanyaan Pradita (2017: 45) yang menyatakan bahwa kelayakan bahasa dan struktur kalimat harus mengikuti perkembangan siswa agar lebih mudah dipahami.

Setelah produk media *feature* video berbasis *adobe premiere pro* dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh para ahli, maka selanjutnya dilakukan kegiatan uji coba respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Dari hasil respon siswa memperoleh kategori “Sangat Layak” berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan melalui angket untuk siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *feature* video berbasis *adobe premiere pro* sangat menarik untuk dilihat karena gambar dan suara yang terdapat dalam video tersebut sangat jelas. Selain itu, materi

yang disampaikan dan bahasa yang digunakan juga mudah dimengerti oleh siswa, sehingga setelah menonton tayangan *feature* video tersebut menumbuhkan keinginan siswa untuk menjaga dan melestarikan flora dan fauna khususnya di Indonesia, serta menginginkan media *feature* video ini terus digunakan menjadi media pembelajaran di kelas V tersebut. Hal ini sejalan dengan Wina Sanjaya (Nurrita, 2018: 176) bahwasannya fungsi dari media pembelajaran salah satunya yaitu fungsi motivasi, yaitu media pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dengan media pembelajaran yang bukan hanya mengandung unsur keindahan, namun lebih dari itu mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan gairah belajar siswa. Hal tersebutlah yang menjadikan bahwa media pembelajaran pembelajaran *feature* video berbasis *adobe premiere pro* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD Negeri Sanding 2.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan atas hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka peneliti menyimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran *feature* video berbasis *Adobe Premiere Pro* untuk Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Manusia dan Lingkungan Pembelajaran ke-4 telah dilaksanakan secara tepat dengan berpedoman pada 5 tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Tingkat kelayakan media pembelajaran *feature* video berbasis *Adobe Premiere Pro* untuk Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Manusia dan Lingkungan Pembelajaran ke-4 ini memperoleh kategori “Sangat Layak” dari hasil validasi ahli dengan persentase sebesar 91,4% dengan 14 butir aspek penilaian dari ahli materi, 95,7% dengan 14 butir aspek

penilaian dari ahli media, dan 93,3% dengan 9 butir aspek penilaian dari ahli bahasa. Adapun Respon siswa terhadap media pembelajaran *feature* video berbasis *Adobe Premiere Pro* untuk Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Manusia dan Lingkungan Pembelajaran ke-4 ini memperoleh kategori “Sangat Layak” dari hasil penilaian untuk pertanyaan ke-1 sebesar 82,35%, pertanyaan ke-2 sebesar 85,29%, pertanyaan ke-3 sebesar 100%, pertanyaan ke-4 sebesar 91,18%, pertanyaan ke-5 sebesar 82,35%, dan pertanyaan ke-6 sebesar 100%.

Rekomendasi

Adapun saran dari peneliti untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran ini yaitu produk media pembelajaran *feature* video berbasis *Adobe Premiere Pro* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pilihan untuk meringankan guru dalam proses menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Sebelum menggunakan media *feature* video berbasis *Adobe Premiere Pro* ini hendaknya dapat memahami isi dan cara penggunaannya. Dan peneliti berharap penelitian ini dilanjutkan dengan mengamati pengaruh media pembelajaran *feature* video berbasis *Adobe Premiere Pro* terhadap minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Karsono, dkk. (2018). The Effect of Feature Video on the Ability of Pre-Service Teachers to Appreciate Indonesian Traditional Arts, *Jurnal Indria*, 3 (3): 198.
- Mardiana, H. (2019), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri Pagerwojo, *Ilmu-Ilmu Sosial*, 16 (2): 90
- Marhani, dkk. (2017). Pengembangan Media



- Video untuk Perolehan Belajar Konsep Norma-Norma Kehidupan pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6 (2): 3.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muttaqin, E. N. & Purnama, B. E. (2012). Analisa dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran dengan Media Video menggunakan Software Adobe Premiere di SMK Wisudha Karya Kudus, *Jurnal Speed*, 4(1), 96.
- Nurrita, T. ((2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, 3 (1): 176
- Pradita. (2017). Pengaruh Kompensasi, Gaya Kepemimpinan, dan Karakteristik Tenaga Pemasar terhadap Kinerja Tenaga Pemasar pada PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Cabang Jombang, *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 4:2.
- Septikasari, R., & Frasandy, RN. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar, *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8 (2): 108.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, SN. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1): 45.
- Suryani, N, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Rizqy, MG. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Feature Video dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Demak*. Tersedia pada <https://lib.unnes.ac.id/20509/1/1102411007-s.pdf>. Diakses pada tanggal 29 Desember 2020
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Widodo, AP. (2018). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R., & Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV: Wacana Prima
- Widodo, AP. (2018). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Zaini, M. S. & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Oerkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9 (2), 35.