

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Adobe Premiere Pro Cc 2019 Tema Peninggalan Kerajaan Sriwijaya Di Bukit Siguntang Untuk Mengatasi Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19

Bunga Wulandari^{1*}, Syarifuddin²

^{1,2} Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Sriwijaya,
Email: bungawulandari180100@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development yang diterapkan terhadap peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang. Penelitian ini terfokus pada materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Hannafin dan Peck. Kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melihat dampak efektivitas dari produk yang dihasilkan dalam pembelajaran daring. Dampak efektifitas terlihat dari peningkatan hasil pembelajaran setelah menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2019 sebesar 39,37% dengan N-gain sebesar 0,74. sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 valid.

Kata kunci: Pengembangan, media, Pembelajaran Sejarah, Adobe Premiere Pro CC 2019

Abstract

This research is a type of research and development which is applied to class X students at Senior High School 15 Palembang. This research focuses on the material of Relics of the Srivijaya Kingdom on Siguntang Hill. This is a development research that use the Hannafin and Peck model. The validity of teaching material is validated by three experts, they are media expert, material expert and learning design expert. The purpose of this research is to see the impact of the effectiveness of the products produced in online learning. The effect of effectiveness can be seen from the increase in learning outcomes after using. Adobe Premiere Pro CC 2019 by 39,37% with an N-gain of 0,74. so that it can be said that the on Adobe Premiere Pro CC 2019 learning media is valid.

Keywords: Development, learning media, History Learning, Adobe Premiere Pro CC 2019

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan melalui proses pengajaran dan pelatihan, terutama diperuntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan (Saidah, 2016:1). Menurut Ki Hajar Dewantara (1889-1959) "Pendidikan adalah suatu daya upaya untuk mengembangkan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran

(intelekt) dan tumbuh anak, dalam rangka kesempurnaan hidup dan keserasian dengan dunianya" (TEA, 2019:2).

Pendidikan nasional membawa peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan kualitas manusia dalam hal intelektualitas, penguasaan wawasan ilmu dan keterampilan penerapan teknologi (Daryanto, 2013:183). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003

Pasal 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Perubahan zaman terhadap esensi pembelajaran semacam ini telah menjadi klasik dengan adanya krisis Covid-19 yang telah mengubah paradigma pendidikan dan pembelajaran di dunia. Krisis pandemi ini tidak hanya menyerang organ pernapasan manusia, namun juga menghentikan organ sistem pendidikan dan pembelajaran yang diselenggarakan secara normal melalui pembelajaran tatap muka di sekolah. Seluruh dunia disibukkan dengan pencegahan penularan Covid-19 sehingga diterapkan penghentian seluruh aktivitas di luar rumah dan perkantoran, termasuk sekolah ditutup untuk sementara (Mansyur, 2020:113). Akibat dari pandemi Covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid 19 di Indonesia. Pemerintah menerapkan kebijakan yaitu Work From Home (WFH). Kebijakan ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi Covid-19 tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi,

Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring) (Siahaan, 2020:2). Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran tetap berlangsung di tengah mewabahnya pandemi Covid-19.

Revolusi industri 4.0 telah memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan dan pembelajaran. Hal ini seiring dengan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam praktik pembelajaran di kelas, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling canggih. Kemajuan bidang pendidikan juga di dorong oleh teknologi-teknologi yang diciptakan dan digunakan untuk membantu serta memudahkan belajar manusia (Punaji, 2019:31). Pernyataan tersebut jika dikaitkan dengan dunia pendidikan dapat dianalisis bahwa pendidikan tidak dapat dijauhkan dari teknologi pada masa modern kini dan telah menjadi ukuran kemajuan pendidikan (Syarifuddin, 2019:18).

Degeng (1989) menjelaskan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu upaya atau proses untuk membuat orang belajar (anak, siswa, peserta didik) yang dilakukan oleh pendidik (guru, instruktur) dengan tujuan untuk membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan belajar sehingga dapat belajar dengan mudah, aktif untuk mencari informasi, memecahkan suatu masalah, mengemukakan gagasan dan berlatih agar memiliki potensi baru yang bersifat permanen (Asyhar, 2011:7). Tujuan pembelajaran merupakan arah yang harus dicapai oleh peserta didik yang berhubungan dengan perubahan perilaku yang harus dimiliki setelah peserta didik memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan. Baik pendidik maupun peserta didik diharapkan memiliki kesenjangan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan pencapaian tujuan tersebut, materi apa yang harus disampaikan

dan bagaimana penyampaian (Zainiyati, 2017:107).

Pembelajaran daring akan terlaksana dengan maksimal apabila didukung dengan media, metode, alat, dan bahan yang memadai. Pada era berkembangnya teknologi ini, berbagai macam bentuk media, alat, dan bahan dalam digital berkembang pesat. Bahkan bentuk pembelajaran pun dilakukan dalam bentuk virtual. Melalui pembelajaran virtual atau pembelajaran daring, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Interaksi antara pendidik dan peserta didik berlangsung kapanpun dan dimanapun (Syarifudin, 2020:31). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Asyhar, 2011:8). Pendidik harus mampu memadukan unsur-unsur materi kajian sejarah dalam media, untuk disampaikan kepada peserta didik. Sehingga pembelajaran sejarah lebih menarik dan bermakna tanpa menghilangkan sedikitpun nilai historis.

Sejarah memiliki ikatan yang sangat kuat dalam diri bangsa Indonesia dan menjadi catatan berharga dalam mengenang perjuangan bangsa, melihat bangsa Indonesia dilahirkan dari para pendiri bangsa yang berasal dari berbagai latar belakang kehidupan sosial, politik, ragam budaya dan agama yang berbeda. Sejarah dimasukkan ke dalam kurikulum 2013 dalam rangka mengimbangi laju perkembangan sains dan teknologi. Salah satu fungsi mempelajari sejarah yaitu sebagai sarana edukatif dan digunakan sebagai media pembelajaran yang rekreatif dan inspiratif sehingga dapat menambah wawasan kebangsaan dan kenegaraan bagi generasi muda yang menjadi tanda bakti bagi nusa dan bangsa (Abdullah, 2004:23). Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sejarah merupakan

pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik berdasarkan peristiwa realita yang terjadi serta bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dalam bentuk nasionalisme, kebangsaan yang mempelajari pertumbuhan peristiwa, silsilah, dan keturunan dari zaman ke zaman untuk mendapatkan perubahan pengetahuan, pribadi dan tingkah laku yang lebih baik lagi. Pengalaman belajar secara langsung akan disajikan dalam bentuk media pembelajaran berupa video dimana proses pembuatannya dapat menggunakan software editing video atau aplikasi yang dapat disesuaikan untuk pembuatan media pembelajaran, ada banyak software editing video yang dibuat untuk kebutuhan komersial manusia dan ternyata dapat diubah menjadi media pembelajaran.

Salah satu software editing video yang akan peneliti gunakan yaitu Adobe Premiere Pro CC 2019. Setelah mempelajari pembuatan media pembelajaran berupa video dengan menggunakan teknologi berbasis Adobe Premiere Pro CC 2019, peneliti tertarik membuat media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih atraktif, menyenangkan, efektif dan efisien.

Adobe Premiere merupakan software untuk mengedit video yang dapat dioperasikan menggunakan komputer dengan sistem operasi MS Windows atau Macintosh (OSX). Adobe Premiere sendiri adalah software yang telah berkembang luas sejak era tahun 200-an. Oleh karena itu komputer dengan spesifikasi di bawah intel i5, dapat dioperasikan menggunakan Adobe Premiere versi Pro 2.0. Tetapi komputer dengan spesifikasi yang lebih tinggi, misalnya i7, dapat mengoperasikan Adobe Premiere Pro CC (Enterprise, 2019:1).

Adobe Premiere Pro CC 2019 adalah software editing video yang sering digunakan seorang editor video untuk acara pernikahan, ulang tahun, launching produk bahkan untuk meniti karier. Adobe Premiere Pro CC 2019 memudahkan kita dalam proses pembuatan video dengan memberikan berbagai audio, title, still image (foto dan ilustrasi), file desain

grafis dan lain sebagainya (Enterprise, 2019:1). Software editing video seperti Adobe Premiere Pro CC 2019 sering digunakan oleh kalangan youtuber, videographer, bahkan kameramen untuk dijadikan video komersial, namun pada penelitian ini peneliti akan menyajikan media pembelajaran berupa video. Media pembelajaran berupa video kali ini akan menggunakan teknologi berbasis Adobe Premiere Pro CC 2019 karena dapat menggabungkan beberapa cuplikan video atau biasa disebut dengan istilah footage, mengolah video, gambar dan animasi menjadi satu kesatuan agar penyajian video tersebut lebih atraktif. Adobe Premiere Pro CC 2019 memiliki fasilitas yang simple yang dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa cuplikan video atau biasa disebut dengan istilah footage (Enterprise, 2019:1). Adobe Premiere Pro CC 2019 selain digunakan untuk menggabungkan beberapa clip dan aset lain menjadi satu video yang utuh, Adobe Premiere Pro CC 2019 juga dapat digunakan untuk pengeditan dengan pengertian yang lebih luas yaitu: menghilangkan bagian video yang tidak diinginkan, memberi efek transisi antara satu clip dengan clip lainnya, membuat efek-efek khusus pada video, memperbaiki video seperti menambah intensitas cahaya dan mengatur saturasi, mengeksport hasil editan video yang telah menjadi satu video yang utuh ke dalam format yang dapat dipahami oleh platform lain. Mengedit audio serta musik yang menyertai video tersebut (Enterprise, 2019:134-135).

Software editing video seperti Adobe Premiere Pro CC 2019 sering digunakan ketika seorang editor video, videographer, kameramen bahkan youtuber untuk kebutuhan komersial seperti launching produk, untuk pembuatan video vlog, acara pernikahan, acara ulang tahun serta dapat dikembangkan sebagai penelitian pendidikan yang menghasilkan media pembelajaran yang telah banyak digunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu.

Data awal yang diperoleh pada saat tahap analisis kebutuhan ini ialah minat dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran sejarah serta karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Peneliti menentukan Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang sebagai tempat penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan sejarah serta beberapa peserta didik di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang kelas X IIS 4, guru tersebut mengatakan bahwa mereka kurang memanfaatkan media interaktif yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi Power Point karena pengaplikasiannya yang mudah dan fleksibel tetapi penjelasannya hanya di dominasi oleh tulisan yang padat tanpa dilengkapi dengan gambar, video, animasi maupun suara. Guru juga hanya menggunakan buku paket untuk memberikan materi pelajaran kepada peserta didik. Beberapa peserta didik di kelas tersebut mengatakan bahwa mereka membutuhkan beberapa media yang menarik di setiap proses pembelajaran sejarah yang dirasa bahwa pembelajaran sejarah hanya menimbulkan kebosanan seperti menghafal dan mencatat materi yang diberikan. Salah satu peserta didik tersebut mengatakan bahwa guru hanya sesekali saja menampilkan media yang menarik berupa video. Karakteristik peserta didik kelas X IIS 4 memiliki minat yang hampir sama mereka senang dengan media yang berbentuk Audio Visual yang menampilkan gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan atau informasi. Maka melalui mata pelajaran sejarah peserta didik akan mengetahui segala macam persoalan bangsa lewat pesan-pesan sejarah, peserta didik akan lebih kritis, empati, arif, dan mandiri untuk memiliki semangat kebangsaan yang kukuh dan bermartabat. Namun disamping itu, mata pelajaran sejarah sering dianggap sebelah mata karena yang

dikenal hanya mencatat dan menghafal dari buku saja. Mata pelajaran sejarah dianggap monoton karena hanya disajikan dalam bentuk buku dan power point yang mewajibkan peserta didik mencatat dan mengingat peristiwa serta tanggal kejadian. Sehubungan dengan masalah yang dialami oleh peserta didik pada kelas X Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang, peneliti merasa ingin membuat suatu solusi untuk pemecahan masalah yang dihadapi dimasa pandemi Covid-19. Dengan demikian peneliti mencoba mengembangkan produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 dengan materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang untuk mengatasi pembelajaran sejarah dimasa pandemi Covid-19.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research Development. Menurut Sugiyono research and development adalah suatu metode penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji tingkat keefektifan produk tersebut (Saputro, 2016:7). Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang dengan menggunakan model Hannafin dan Peck sebagai acuan dalam proses pengembangan. Model Hannafin dan Peck disebut “the CAI design model” (CDM). CAI merupakan singkatan dari “the Computer Assisted Instruction” (pembelajaran berbantuan komputer). Model Hannafin dan Peck merupakan suatu model desain dan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dalam membangun aktivitas pembelajaran. Tahapan pengembangan model ini mengikuti fase yang terdiri atas 3 tahap, yaitu analisis kebutuhan (needs assessment), fase desain (design phase), fase pengembangan

dan implementasi (development and implementation phase) (Yaumi, 2018:96-97).

3. Tinjauan Penelitian

Peneliti terdahulu telah menggunakan software editing video seperti Adobe Premiere Pro untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Peneliti terdahulu yaitu Desy Natalia Sinambela mengangkat skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Premiere Pro Berbasis Audiovisual pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini diimplementasikan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama pada Mata Pelajaran Sejarah, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh saudara Desy Natalia Sinambela menunjukkan bahwa software editing video yang dihasilkan sudah berhasil dan sangat valid. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan angka sebesar 4,73 (sangat valid) serta tingkat keberhasilan peserta didik dengan peningkatan rata-rata sebesar 83,4 yang berarti memiliki dampak potensial yang baik terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang berhasil dan valid juga dilakukan oleh Septiana yang berjudul “Pengembangan Media Layanan Informasi Video Adobe Premiere dan Dampak Negatif Online Game”. Penelitian ini diterapkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas untuk layanan informasi bimbingan dan konseling sekolah, sebagai media untuk merangsang kreatifitas dan terciptanya komunikasi antara konselor dan peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil analisis respon peserta didik pada uji kelompok kecil memperoleh persentase rata-rata 93,13% dan pada uji lapangan memperoleh persentase rata-rata 90,07% maka dapat disimpulkan kemenarikan media pada kategori ini sangat menarik dan valid.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research Development dengan

menggunakan prosedur pengembangan model Hannafin & Peck sebagai tumpuan dalam mengembangkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Tahapan pengembangan model ini mengikuti fase yang terdiri atas 3 tahap, yaitu analisis kebutuhan (needs assessment), fase desain (design phase), fase pengembangan dan implementasi (development and implementation phase) dengan tiap-tiap fase memiliki tahapan lainnya. Dengan alur tahapan tersebut, dapat mempermudah peneliti dalam proses pengolahan data sehingga dapat menghasilkan produk Media Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mengatasi pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19.

Peneliti melakukan riset dan analisis kebutuhan (needs assessment) terhadap pihak sekolah, guru dan peserta didik dengan sistem daring (dalam jaringan) tanpa tatap muka secara langsung dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet karena terhambat situasi pandemi Covid-19 yang memuat aturan bahwa proses kegiatan belajar mengajar harus dialihkan menjadi model pembelajaran berbasis daring, semua itu bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran dari virus Corona (Covid-19). Selain melakukan riset atau observasi, peneliti melakukan wawancara daring dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan data yang valid sehingga peneliti dapat merumuskan solusi permasalahan dalam pembelajaran tersebut.

Guru tersebut mengatakan bahwa mereka kurang memanfaatkan media interaktif yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi Power Point karena pengaplikasiannya yang mudah dan fleksibel tetapi penjelasannya hanya di dominasi oleh tulisan yang padat tanpa dilengkapi dengan gambar, video, animasi maupun suara, guru juga hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Selain itu di perpustakaan sekolah tidak ada buku yang memuat materi

sejarah lokal kota Palembang. Berdasarkan informasi yang didapat dari Wakil Kepala Sekolah (WKS) Bidang Kurikulum, peneliti mengetahui bahwa sekolah ini telah menggunakan Kurikulum 2013 baik jurusan MIA (IPA) maupun IIS (IPS) kelas X, XI dan XII. Setelah mengetahui masalah yang dialami peserta didik dan pendidik, selanjutnya peneliti berusaha mencari kebutuhan peserta didik dengan mengidentifikasi gaya belajar masing-masing. Hasil yang didapat ternyata rata-rata peserta didik menginginkan pembelajaran dengan menggunakan digitalisasi seperti adanya perpaduan antara gambar, suara, teks, maupun video. Hal itu disebabkan karena agar pembelajaran mudah dimengerti dan tidak monoton dari teks apalagi ditambah dengan pembelajaran berbasis daring, peserta didik perlu eksplorasi dengan menggunakan kajian yang dibuat secara sistematis agar mudah dimengerti.

Pembelajaran daring didukung dengan adanya platform seperti zoom meeting, google classroom dan google drive, dengan demikian penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 berbasis audio visual dapat mudah diakses oleh peserta didik. Setelah identifikasi dilakukan, peneliti berusaha menyesuaikan materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang dengan kompetensi dasar. Peneliti mencoba mengumpulkan materi dari berbagai studi pustaka antara lain: Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Selatan, Perpustakaan Pusat Universitas Sriwijaya, Perpustakaan Program Pasca Sarjana Universitas Sriwijaya, Ruang Baca FKIP Universitas Sriwijaya, Balai Arkeologi Sumatera Selatan, Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya, dan Museum Balaputera Dewa. Peneliti juga melakukan wawancara secara langsung bersama Bapak Dr. Wahyu Rizky Andhifani, S.S., M.M selaku ketua tim peneliti dari Balai Arkeologi Sumatera Selatan dan peneliti epigrafi aksara kuno di Nusantara, untuk membahas asal-usul sejarah dan peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang. Pencarian sumber-sumber tertulis tidak hanya mengenai materi peninggalan

kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang, namun juga yang berkaitan dengan prosedur penelitian pengembangan model Hannafin dan Peck agar dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dengan materi “Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang”. Setelah itu peneliti dapat menentukan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) dan tujuan pembelajaran untuk diimplikasikan dalam media pembelajaran berbasis menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2019. Fase desain (design phase) merupakan tahapan kedua dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019. Pada tahap desain yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan konsep desain yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, mendesain tujuan instruksional, menentukan pokok bahasan dalam media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019, desain penyusunan naskah, desain peta materi yang berisi batasan-batasan materi, membuat Storyboard yang berfungsi untuk memahami alur cerita yang di desain secara sistematis mengenai tahapan dan bagian-bagian yang terdapat dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019.

Dalam pembuatan storyboard ini tersusun secara sistematis agar sesuai dengan isi media yang dibuat sehingga mudah dimengerti. Kemudian menyusun antara elemen teks, gambar serta video mengenai Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang dalam satu kesatuan hingga menjadi output video pembelajaran. Setelah menentukan konsep dan bahan yang tepat, selanjutnya peneliti membuat produk tersebut dengan mengimplementasikan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2019 agar hasil yang diperoleh maksimal. Setelah produk sudah dibuat dan siap untuk dikembangkan, selanjutnya ke tahap terakhir yaitu pengembangan dan implementasi. Pada tahapan ini, produk yang sudah dibuat diuji

kevalidan oleh validator yang terdiri dari tiga pakar yaitu: ahli media (video), ahli materi (content), dan ahli desain instruksional (RPP dan teknis pembelajaran).

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dr. Syarifuddin, M.Pd. beliau ahli dibidang Teknologi Pendidikan. Dari lembar validasi menunjukkan bahwa aspek penilaian ahli media mendapatkan nilai 4,68 dengan kategori sangat valid. Selanjutnya ahli materi dalam penelitian ini yaitu Bapak Dr. Wahyu Rizky Andhifani, S.S., M.M beliau adalah ketua tim peneliti dari Balai Arkeologi Sumatera Selatan dan peneliti epigrafi aksara kuno di Nusantara yang ditunjuk oleh pembimbing peneliti untuk memvalidasi materi dengan pokok bahasan peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang. Aspek penilaian ahli materi mendapatkan nilai 4,20 dengan kategori valid. Adapun aspek penilaian selanjutnya adalah penilaian pada aspek ahli desain pembelajaran (RPP) yang divalidasi oleh Andy Harry Kusuma, S.Pd. beliau adalah guru Sekolah MAN 1 Prabumulih yang ditunjuk oleh pembimbing peneliti untuk memvalidasi desain pembelajaran (RPP) dengan pokok bahasan peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang. Aspek penilaian ahli desain pembelajaran mendapatkan nilai 4,84 dengan kategori sangat valid.

Setelah melakukan validasi dan revisi sesuai saran, langkah selanjutnya ialah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang pada peserta didik kelas X Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang. Uji coba lapangan dilakukan pada hari jum'at, tanggal 16 April 2021 selama dua jam pelajaran (2x45 menit) yakni pada jam pertama dan kedua (07:30-09:00) dengan menggunakan platform pembelajaran daring zoom meeting. Sebelum menerapkan media, peneliti memberikan pretest melalui link google form sebanyak 10 soal dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki masing masing peserta didik. Hasil rerata pretest yang

diperoleh terhadap 32 peserta didik ialah 47,5. Selanjutnya, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang melalui menu Share screen pada platform Zoom Meeting. Setelah pembelajaran selesai dilanjutkan dengan pemberian posttest sebanyak 10 soal melalui link google form. Hasil posttest yang diperoleh terhadap 32 peserta didik ialah 86,87. Setelah mengetahui masing-masing nilai rerata pada test, maka terlihat kenaikan yang cukup signifikan antara pretest dan posttest sebesar 39,37%. Dari selisih yang signifikan yang didapat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 berdampak terhadap hasil belajar peserta didik pada masa pandemi Covid 19.

Dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, pembelajaran sejarah pada masa pandemi meningkat dan dapat diterapkan dengan mudah melalui platform pembelajaran daring. Dapat dilihat dari hasil test yang diberikan peneliti bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi. Peningkatan nilai dari pretest ke posttest setelah ditampilkan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang diketahui bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik walaupun dengan sistem pembelajaran daring. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga dapat dengan fokus untuk mengikuti pembelajaran. Terbukti dengan hasil posttest sebesar 86,87 dengan nilai N-gain 0,74 yang termasuk dalam skala kategori sedang tinggi.

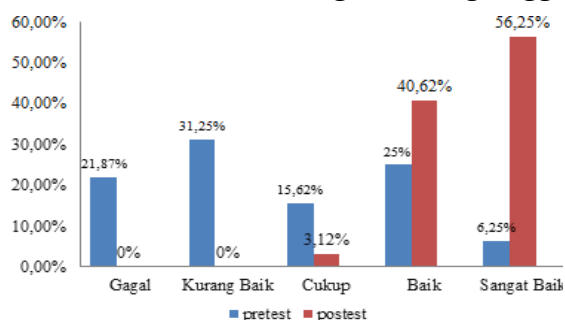


Diagram 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest data primer (2021)

Terlihat dari diagram diatas kenaikan hasil belajar yang signifikan sebesar 39,37% oleh peserta didik disebabkan inovasi serangkaian media pembelajaran yang dibuat secara sistematis dengan berbasis digital yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Mengacu pada hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang dapat memberikan informasi baru bagi peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajar. Kenaikan hasil belajar terlihat pada peserta didik PMA, EA, MPA dan MR yang mengalami peningkatan sebesar 70 point. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 dengan pokok bahasan peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang dapat memberikan konsep pengetahuan baru yang didapat peserta didik untuk berdampak dalam hasil belajar. Dampak hasil belajar yang terjadi pada peserta didik dialami oleh beberapa peserta didik seperti PMA, EA, MPA dan MR yang mengalami kenaikan yang signifikan. Sehubungan dengan dampak yang signifikan peran teori konstruktivistik menurut Hamiyah konsep-konsep yang dibina pada struktur kognitif seorang akan berkembang dan berubah apabila ia mendapat pengetahuan atau pengalaman.

Kajian Sharan dan Sachar (1992) disebut dalam Sushkin, (1999) membuktikan kumpulan pelajar yang diajar menggunakan pendekatan konstruktivisme telah mendapat pencapaian yang lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan kumpulan pelajar yang diajar menggunakan pendekatan tradisional. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 ini dalam pembelajaran daring. Kelebihan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis Adobe

- Premiere Pro CC 2019 dapat dengan mudah diakses menggunakan link google drive.
- Media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 memiliki kesatuan dari elemen teks, suara, gambar sehingga menarik bagi peserta didik.
 - Media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 bersifat kompleks karena memiliki kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan peserta didik.

Kekurangan media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 yaitu:

- Media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 harus memiliki perangkat keras seperti laptop, Hp, untuk dapat mengakses agar bisa digunakan.
- Media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 berbentuk video sehingga untuk dapat memahami lebih dalam pengguna harus Pause video agar dapat membaca dengan seksama karena memiliki durasi.

5. Penutup

Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis Adobe Premiere Pro CC 2019 pada mata pelajaran sejarah kelas X di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan oleh peneliti telah valid setelah melalui tahap evaluasi ahli (expert review) dan uji coba lapangan (field test). Berdasarkan hasil expert review (evaluasi ahli) yang didapatkan dari lembar validasi menunjukkan bahwa aspek penilaian ahli media mendapatkan nilai 4,68 dengan kategori sangat valid, aspek penilaian ahli materi mendapatkan nilai 4,20 dengan kategori valid dan aspek penilaian ahli desain pembelajaran mendapatkan nilai 4,84 dengan kategori sangat valid sehingga media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan pokok bahasan peninggalan kerajaan Sriwijaya di

Bukit Siguntang. Hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan (field test) menunjukkan adanya dampak efektifitas pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 pada mata pelajaran sejarah kelas X di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan oleh peneliti dilihat dari hasil nilai pretest dan posttest. Presentase hasil nilai rata-rata yang dicapai peserta didik pada tahap tes awal (pretest) menunjukkan angka 47,5 yang dikategorikan sangat rendah dengan total 28 peserta didik tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 sementara 4 peserta didik mencapai nilai KKM. Diperoleh presentase hasil nilai rata-rata yang dicapai peserta didik pada tahap tes akhir (posttest) sebesar 86,87 yang dikategorikan tinggi dengan total 29 peserta didik mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 sementara 3 peserta didik tidak mencapai nilai KKM.

Peningkatan hasil nilai tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang diperoleh peserta didik kelas X.IIS.4 sebesar 39,37% (86,87-47,5 x 100%). Hasil dari perhitungan diperoleh nilai indeks *Ngain* sebesar 0,74 artinya jika *Ngain* $0,74 \geq 0,7$ maka dapat dikategorikan tinggi.

Saran

Bagi peneliti lain, diharapkan agar dapat melakukan penelitian dengan menyempurnakan penelitian media pembelajaran berbasis teknologi Adobe Premiere Pro CC 2019 yang telah dilakukan oleh peneliti. Untuk menjadikan sebuah media pembelajaran yang sempurna, dibutuhkan agar dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada penelitian ini sehingga menjadi media pembelajaran yang lebih efektif.

6. Daftar Pustaka

- Abdullah, Taufik dkk. 2004. *Kontroversi Sejarah dan Kesadaran Sejarah*. Jakarta: Penerbit Masyarakat Sejarawan Indonesia bekerja sama dengan Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif*

- Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Gaung Persada (GP) Press.
- Enterprise, Jubilee. 2017. Adobe Premiere Komplet. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2017. Kolaborasi After Effect, Premiere, dan Photoshop. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2018. Kitab Video Editing dan Efek Khusus: Panduan praktis yang perlu dibaca oleh semua editor video. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2019. Adobe Premiere Pro dan CC untuk Pemula. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2019. Belajar Sendiri Adobe Premiere CC 2019. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Mansyur (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia, 1 (2),
- Praherdhiono, Henry. Punaji Setyosari., dan I Nyoman Sudana Degeng. 2019. Teori dan Implementasi Teknologi Pendidikan: Era Belajar Abad 21 dan Revolusi Industri 4.0. Malang: Penerbit CV. Seribu Bintang.
- Saidah. 2016. Pengantar Pendidikan: Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Saputro, Budiyono. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. Yogyakarta: Penerbit Aswaja Pressindo.
- Siahaan (2019). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan, 5 (1), 1.
- Syarifudin (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkan Social Distancing, 5 (1), 31.
- TEA, F. G., Syarifuddin, S., & Asmi, A. R. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Yaumi, Muhammad. 2017. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Prenadamedia Group.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Penerbit Kencana.