

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

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ELFI RAMA YANI
NIM. 15004005**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

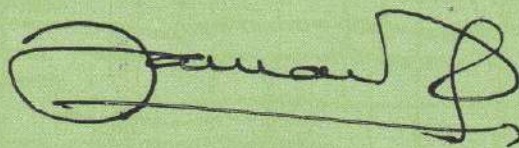
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

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

Nama : Elfi Rama Yani
NIM/BP : 15004005/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2020

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

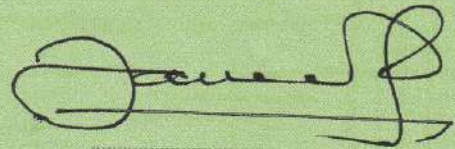
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi
Adobe Premiere CS5 Pada Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP
Nama : Elfi Rama Yani
NIM/BP : 15004005/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2020

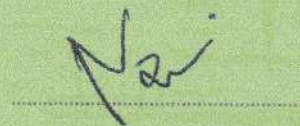
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

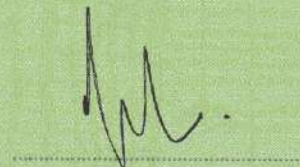
Ketua : Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002



Anggota : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001



Anggota : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
NIP. 19870524201404 2 003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfi Rama Yani
NIM/BP : 15004005/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi
Adobe Premiere CS5 Pada Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 21 Januari 2020
Yang Menyatakan



Elfi Rama Yani
NIM. 15004005

ABSTRAK

Elfi Rama Yani. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan *Adobe Premiere CS5* Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Premiere CS5* pada mata pelajaran Prakarya bertujuan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat kerajinan limbah lunak karena mata pelajaran Prakarya ini membutuhkan media yang bisa membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Jenis penelitian ini *Research & Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis Design Develop Implement Evaluate*). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Bayang. Produk hasil pengembangan dinilai oleh ahli materi yakni guru mata pelajaran Prakarya dan ahli media yaitu dosen jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, serta uji coba produk dilakukan kepada 23 siswa di SMP Negeri 2 Bayang dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori “Sangat Baik” dengan nilai sebesar 4,64. Untuk aspek media berada “Sangat Baik” dengan nilai validator I sebesar 4,6 dan validator II 4,4. Hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “Sangat Baik” dengan nilai sebesar 4,51. Hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji $t_{hitung} = 9,17$ dan $t_{tabel} = 1,717$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian 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.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere CS5 Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP”*. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Pelaksanaan dan penyelesaian penulisan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST., M.Pd selaku Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, serta memberi saran, masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd, Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd penguji skripsi dan staf dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat dan membantu penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
3. Bapak Septrian Anugrah, S.Kom., M.Pd.T dan Ibu Novrianti, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian media.
4. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Bayang Ibu Arda Yenni, S.Pd, Ibu Firdraini, S.Pd.I dan Ibu Hatmalini, A.md. selaku guru mata pelajaran Prakarya, Majelis guru dan Tata usaha yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
5. Keluarga tercinta Papa, Mama, Rizki Valentian, Dinka Lesmana, Hendra Lestian, Hanif Fitra Lestian dan keluarga besar penulis yang ikut memberi do'a dan semangat untuk penulis.

6. Teristimewa untuk Radel Syaputra, Ayu Permatasari, Zhery Septyani, Cici Damayanti, Annisa Dwi Waneva, Yuliza Octavia, Resti Febria Zulma, Andam Adilla Rose, dan Abul Kchair yang telah memberikan do'a serta dukungan semangat kepada penulis.
7. Kakanda tercinta Abg Ridwan, Kak Desil, Kak Amelia, Uni Sri, Uni Wit yang telah membantu menyelesaikan masalah dan memberi motivasi kepada penulis.
8. Rekan-rekan TP 15 terima kasih atas kebersamaan dan kenangan indah yang telah dilewati selama ini.
9. Rekan-rekan yang telah membantu dalam pembuatan video yaitu Dewi Kusnawati, Lidya Agustin, Mela Roza, Tika Srimadia, Agusti Mona Roza, Tri Silvia Putri, Lesis Nofela.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, 21 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk	9
G. Pentingnya Pengembangan.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
I. Manfaat Penelitian.....	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Media Video Pembelajaran	19
3. <i>Adobe Premiere CS5</i>	21
4. Mata Pelajaran Prakarya.....	22
5. Validitas, Pratikalitas, Efektivitas	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	26
C. Karangka Konseptual.....	28
 BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis penelitian	29
B. Model dan Prosedur Pengembangan.....	30
C. Validasi Produk	37
D. Uji Efektivitas Media.....	37

E. Produk Akhir.....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Pengembangan.....	45
B. Deskripsi Pengembangan Produk Dan Hasil UjiCoba	54
C. Pembahasan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR RUJUKAN	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	40
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	41
3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	41
4. Penentuan Skor Pada Skala <i>Likert</i>	43
5. Kriteria Interpretasi Skor.....	43
6. Hasil Penilaian Materi.....	55
7. Hasil Penilaian Media	57
8. Data Praktikalitas	60
9. Pengujian Efektivitas	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Video.....	28
2. Bagan Alur Model Rancangan Pengembangan ADDIE	30
3. Bagan Proses Produksi Media Video Pembelajaran	36
4. <i>Background</i> Awal Tidak Memenuhi Syarat.....	51
5. <i>Background</i> Yang Direvisi.....	51
6. Penghapusan Video Yang Goyang	51
7. Video Yang Direvisi	51
8. Proses Penyampaian Bahan Pembuatan Limbah Lunak Tambahkan Teks	52
9. Penyampaian Bahan Pembuatan Limbah Lunak Tambahkan Teks Yang Direvisi.....	52
10. Penutup Harus Lebih <i>Detail</i>	52
11. Penutup Yang Direvisi	53
12. Validasi Media Dengan Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd.....	151
13. Validasi Media Dengan Bapak Septriyon Anugrah. S.Kom, M.Pd.T.....	151
14. Validasi Materi Dengan Ibu Firdraini, S.Pd.I.	152
15. Validasi Materi Dengan Ibu Hatmalini, A.Md.....	152
16. Kegiatan Menayangkan Video Pembelajaran Limbah Lunak	153
17. Kegiatan Menyebarkan Angket Untuk Siswa	153
18. Kegiatan Menyebarkan Soal Untuk <i>Post-Test</i>	154
19. Siswa Mengerjakan <i>Post-Test</i>	154

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Storyboard</i>	72
2. Silabus	130
3. RPP Mata Pelajaran Prakarya	135
4. Angket Uji Validitas Materi.....	142
5. Angket Uji Validitas Media	145
6. Angket Uji Praktikalitas Siswa	148
7. Dokumentasi	151
8. Hasil Validasi Materi.....	155
9. Hasil Validasi Media	156
10. Hasil Praktikalitas	157
11. Hasil Efektivitas	158

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan menjadi penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagian besar memandang mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah, hal ini ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa, banyaknya lulusan sekolah yang tidak siap pakai, kemampuan siswa yang masih belum sesuai dengan harapan dan masih rendahnya indeks prestasi siswa di tingkat internasional.

Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi proses komunikasi yang dapat memperkaya pengetahuan seseorang. Upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan agar dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tanggung jawab bersama terlebih bagi semua tenaga kependidikan.

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. Guru merupakan faktor utama dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku belajar siswa yang memiliki kecenderungan meniru dan mengidentifikasi. Guru sebagai tenaga pendidik harus memiliki banyak pengetahuan dan keterampilan yang memadai sesuai dengan tuntutan zaman serta kemajuan teknologi.

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 yang berhasil membelajarkan siswa agar tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu menciptakan manusia yang cerdas, terampil dan berbudi pekerti luhur. Sedangkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan baik.

Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran, karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun dalam meningkatkan upaya mutu pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi kendala guru. Untuk meningkatkan prestasi siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik, efisien, efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, karena gagasan baru yang dilakukan guru menyempurnakan kegiatan belajar mengajar, sehingga mendorong siswa belajar secara optimal baik dalam mandiri maupun didalam pembelajaran kelas. Dengan menguasai kemampuan

mengelola pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik, guru akan mampu memberikan solusi terhadap berbagai kesulitan yang dihadapi siswa seperti kesulitan memahami materi dan pembelajaran yang membosankan.

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. Melalui media tersebut, diharapkan pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik secara interatif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkrit atau nyata, menarik dan efektif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah banyak membawa perubahan dalam kehidupan manusia termasuk bidang dunia pendidikan. Perkembangan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan, tata cara penyampaian materi ajar mengalami perubahan yang cukup pesat. 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.

Teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Kemampuan teknologi yang semakin berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan dan menyampaikan informasi. Media video pembelajaran juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Bagi peserta didik dengan media diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana mereka dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Pengembangan media video pembelajaran yang sangat membantu proses pembelajaran di sekolah. Penulis ingin membantu mencari solusi melalui media video pembelajaran yang telah dipelajari di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan memiliki 5 kawasan yaitu ; (1) Kawasan desain, (2) Kawasan pengembangan, (3) Kawasan pemanfaatan, (4) Kawasan pengelolaan, (5) Kawasan penilaian. Hal ini berasumsikan bahwa lulusan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mampu membuat sebuah media video pembelajaran dengan baik karena telah mempertimbangkan kelima kawasan tersebut.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Prakarya, Ibu Firdraini. S.Pd.I. dan Ibu Hatmalini, A.md. kelas VII di SMP Negeri 2 Bayang pada hari Jum'at, 14 Desember 2018 bahwa terdapat

beberapa permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Prakarya di dalam kelas, di antaranya adalah pembelajaran yang masih dominan mendengarkan penjelasan dari guru di kelas, mencatat atau meringkas materi pelajaran, sumber yang digunakan dalam penyampaian materi menggunakan buku siswa.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut yaitu model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Dengan menerapkan metode ceramah tersebut membuat siswa sulit memahami materi yang sedang dipelajari dan membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran Prakarya dan membuat siswa tidak mau berfikir untuk membuat produk apa yang akan dibuat. Disamping itu hasil pencapaian kompetensi siswa belum semua dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Kompetensi mata pelajaran Prakarya dapat mencapai nilai KKM sebesar 75, sehingga siswa yang belum mencapai harus nilai tersebut dengan cara mengulang (remedial) dan berdasarkan informasi dengan guru mata pelajaran masih terdapat murid yang belum mencapai KKM sebanyak 12 siswa jumlah siswa 29 orang dikelas VII 3 dan dikelas VII 4 17 siswa belum mencapai KKM jumlah siswa 28 orang. Berdasarkan hasil nilai teori dan praktek dapat dilihat siswa yang belum mencapai KKM.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang

digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran sehingga media yang tepat dan menarik dapat membantu dalam menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat interaktif dengan melibatkan semua siswa.

Media pembelajaran video juga mampu menarik perhatian siswa karena mengandung unsur suara (audio) dan gambar (visual) berupa gambar bergerak. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping itu suara yang menyertainya. Sehingga, siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti yang diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkatkan secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengar dan penglihatan.

Media video membantu dalam kegiatan pembelajaran untuk menjembatani keterbatasan, memicu keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dengan media video. Mendefinisikan sebagai benda yang dapat memanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau diulang kembali. Selain itu video sebagai media untuk menyuarakan gagasan atau kepentingan-kepentingan suatu kelompok kecil dengan penayangan video, peserta didik dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang

digambarkan dapat membantu siswa membayangkan cara kerja dan memberikan pengalaman kepada siswa secara visual.

Dalam pengembangan ini, penulis menggunakan salah satu aplikasi *Adobe Premiere CS5*. *Adobe Premiere CS5* merupakan salah satu *software* pengolah video yang sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh banyak rumah produksi karena keberadaannya benar-benar memudahkan sipemakai dalam menyelesaikan pekerjaan.

Melalui media tersebut, diharapkan pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik. Sehingga tujuan yang diharapkan dapat dicapai dengan maksimal. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik secara interaktif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkrit atau nyata, menarik dan efektif. 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 Premire CS5* pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan di atas maka penulisan permasalahannya sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan dalam mengajar siswa dengan jumlah yang banyak saat kegiatan praktek berlangsung.
2. Kurangnya waktu yang digunakan untuk kegiatan praktek dalam pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa yang rendah sehingga nilai siswa tidak mencapai KKM.
4. Belum tersedia media video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya.
5. Penggunaan media dan bahan ajar perlu divariasikan dan disesuaikan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya untuk SMP kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses mengembangkan media video pembelajaran yang valid pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMP?

2. Bagaimana proses mengembangkan media video pembelajaran yang praktikalitas pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMP?
3. Bagaimana proses mengembangkan media video pembelajaran yang efektivitas pada mata pelajaran Prakarya kelas VII di SMP?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media video pembelajaran yang valid untuk mata pelajaran Prakarya kelas VII SMP.
2. Menghasilkan media video pembelajaran yang praktikalitas untuk mata pelajaran Prakarya kelas VII SMP.
3. Menghasilkan media video pembelajaran yang efektivitas untuk mata pelajaran Prakarya kelas VII SMP.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk berupa media pembelajaran berupa video pada mata pelajaran Prakarya untuk kelas VII SMP yang berkualitas, menarik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar.

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran video Prakarya adalah sebagai berikut:

1. Dari aspek isi media pembelajaran video tentang kerajinan bahan limbah lunak yang disusun analisis kurikulum dan kebutuhan siswa di SMP.

2. Dari aspek media pembelajaran video memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran video dikerjakan sendiri oleh peneliti dengan bantuan beberapa orang dalam pembuatan video.
- b. Media pembelajaran video dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Premire CS5*.
- c. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian, yaitu:
 - 1) Tampilan awal mempersembahkan media video pembelajaran kelas VII SMP.
 - 2) Video dibuka oleh *presenter* mengenai proses pembuatan limbah lunak organik dan anorganik.
 - 3) Selanjutnya proses pembuatan video mengenai kerajinan bahan limbah lunak organik dan anorganik:
 - a) Cara membuat vas bunga dari kertas koa bekas.
 - b) Pembuatan sandal dari koran bekas.
 - c) Cara membuat lampu lampion dari stick es.
 - d) Membuat bunga dari kain flannel.
 - e) Menghias kotak tisu menggunakan kain flannel.
 - f) Membuat bros dari kain perca.
 - g) Cara membuat sandal dari sedotan.
 - 4) Tampilan akhir akan menampilkan ucapan terima kasih.

Semua hal di atas adalah gambaran singkat mengenai spesifikasi produk media pembelajaran video yang akan dikembangkan oleh penulis dalam penelitian.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premire CS5* dalam pembelajaran Prakarya ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran Prakarya serta untuk mengatasi kurangnya sumber belajar dan dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam konteks mata pelajaran Prakarya akan mengembangkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang akan dipelajari siswa, dengan demikian siswa akan didorong untuk memahami proses-proses pembelajaran tersebut. Pengembangan media video adalah upaya untuk memecahkan berbagai persoalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran serta untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada saat proses belajar mengajar. Pengembangan media video ini dianggap paling cocok untuk pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya agar siswa lebih tertarik lagi belajar dengan adanya alat bantu media video tersebut. Media pembelajaran berupa video bisa dijadikan sebagai media yang cocok dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran disekolah karena mengandung unsur audio dan visual dan dapat disajikan lebih menarik dalam pemanfaatannya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru.

Penelitian pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran Prakarya menggunakan aplikasi *Adobe Premiere CS5* ini diasumsikan dapat:

1. Memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam mata pelajaran Prakarya.
2. Memberikan kemudahan pada mahasiswa dalam memperoleh informasi dan mempelajari materi pelajaran Prakarya.
3. Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.
4. Memberikan inovasi dalam pendidikan khususnya mengenai bahan ajar pada mata pelajaran Prakarya.

Pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran Prakarya ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Kemampuan peneliti dalam mengembangkan video mata pelajaran Prakarya masih terbatas, karena dibuat untuk 1 KD maka tidak semua materi dapat dilengkapi.
2. Penggunaan video ini dalam proses pembelajaran masih sangat jarang. Salah satunya adalah mahal biaya yang dikeluarkan dalam proses pembuatan bahan video ini.

I. Manfaat Penelitian

Melalui pengembangan media video pembelajaran ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi tenaga pendidik, semoga bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan pembelajaran Prakarya melalui media video untuk pembelajaran.

2. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai sarana sumber belajar yang menarik minat siswa untuk belajar dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.
3. Bagi penulis, dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah penelitian pengembangan media video pembelajaran yang baru dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang lebih kreatif, serta sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Sebagai bentuk masukan bagi semua orang yang bertanggung jawab terhadap dunia pendidikan agar lebih inovatif dan kreatif lagi dalam memanfaatkan sisi positif dari kemajuan teknologi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Hasil data uji validitas pada produk media video pembelajaran dari aspek media menunjukkan rata-rata validator I presentase sebesar 92%, rata-rata validator II presentase sebesar 88% dan validitas materi memperoleh 93% dapat dikategorikan “Sangat Baik / Sangat Valid”.
2. Hasil data uji praktikalitas dengan 23 siswa yang terdiri dari tampilan media, isi materi, kemanfaatan, dengan persentase sebesar 90%, dapat dikategorikan “Sangat Baik / Sangat Valid”.
3. Hasil Uji efektivitas diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($9,17 > 1,717$).
Berdasarkan hasil antara *pre-test* dan *post-test*, maka media video pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, dianjurkan saran-saran berikut:

1. Bagi guru yang mengajar Prakarya agar bisa menggunakan Media Video pembelajaran ini, guna terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif dan diharapkan bisa menjadi solusi belajar yang baik bagi siswa karena bisa digunakan untuk belajar dan berlatih, media video pembelajaran ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada guru untuk dapat mengembangkan media video pembelajaran yang nantinya dapat membantu dalam proses pembelajaran, dimana media video pembelajaran bisa di jadikan media yang menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi para pengguna produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan berikutnya.
4. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan diseminasi dan implementasi, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi. 2010. *Kupas Tuntas Editing Video Dengan Adobe Premiere Pro CS5*. Yogyakarta: Madcoms.
- Arikunto, Suharmi. 2012. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asra, Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eldarni, dkk. 2014. *Media Video. Padang*: UNP Press.
- Galih, Adi Alamsyah. 2014. Aplikasi Adobe Premiere Pro Cs 5 Dalam Pembuatan Video Iklan Produk Sebagai Media Promosi Perusahaan Keripik Lumba -Lumba. Jurusan Administrasi Niaga. *Journal Aplikasi Bisnis*. 2407-3741.
- Hidayati, Amilia Sholikh. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kela 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).
- Mahfuzd, Hazbi. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran Agama Islam Tentang Pelaksanaan Shalat Jenazah Kelas VIII Di SMP N 5 Sibolga. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Milko, Roki. 2014. Pengembangan Media Video Tentang Pelaksanaan Sholat Untuk Siswa Kelas IV di SD N 07 Batang Barus Kabupaten Solok. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Padang: Universitas Negeri Padang.
- 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).