

Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar

Siti Rohimah

Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Pendidikan Al Maksu Langkat

Email: sr801971@gmail.com

Nurul Aini

Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Pendidikan Al Maksu Langkat

Email: nurulainii2606@gmail.com

Abstract .The very rapid development of technology requires all aspects of life to move forward, according to technological developments. One aspect that is demanded is education. Learning media as an alternative medium for materials taught by teachers to students today must prioritize technology in every learning media used. In line with this description, this research will try to develop a learning media based on Adobe Premier Pro CC 2019 to improve the reading skills of elementary school students. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The ADDIE model is used as a procedure in developing products. Data collection techniques use interviews and questionnaires. Interviews and questionnaires are used as instruments to determine the results of needs analysis, aspects of the feasibility of the product being developed, as well as student responses regarding the product being developed. In the final stage, a student response test is carried out to determine the quality of the product. The results of the research show that this research was successful in developing a product with a very feasible category, obtaining a feasibility score of 88.265. The final product review shows that this product is ready and suitable for use.

Keywords: Learning Media Development, Adobe Premiere Pro CC, Reading Ability

Abstrak . Perkembangan teknologi yang sangat pesat, menuntut segala aspek kehidupan untuk bergerak maju, sesuai perkembangan teknologi tersebut. Salah satu aspek yang dituntut adalah pendidikan. Media pembelajaran sebagai perantara alternatif bahan yang diajarkan guru kepada peserta didik saat ini harus mengedepankan teknologi pada setiap media pembelajaran yang digunakan. Selaras dengan uraian tersebut, penelitian ini akan mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Adobe Premier Pro CC 2019 untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE digunakan sebagai prosedur dalam mengembangkan produk. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuisioner. Wawancara dan kuisioner digunakan sebagai instrument untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan, aspek kelayakan produk yang dikembangkan, serta respons siswa berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Pada tahapan akhir, dilakukan uji respons siswa dilakukan untuk mengetahui kualitas produk. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan produk dengan kategori sangat layak perolehan skor kelayakan sebesar 88,265. Kajian produk akhir menunjukkan bahwa produk ini siap dan layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Adobe Premiere Pro CC 2019, Kemampuan Membaca

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang ini telah terjadi kemajuan yang sangat pesat pada bidang teknologi dan komunikasi. Kemampuan tersebut menuntut dukungan keterampilan membaca. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar membaca. Oleh karena itu, perlu adanya keterampilan membaca permulaan yang harus dimiliki anak usia dini. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan tentang keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut tidak hanya digunakan dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia,

Received: Desember 29, 2023; Accepted: januari 23, 2023; Published: Maret 30, 2024

* Siti Rohimah , sr801971@gmail.com

akan tetapi digunakan juga untuk mempelajari bidang mata pelajaran yang lain. Tanpa memahami keterampilan berbahasa tersebut, tidak mungkin dapat memahami mata pelajaran yang lain dengan baik.

Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan membaca. Di dalam keterampilan membaca antara lain mempelajari tentang membaca permulaan. “Membaca permulaan adalah pengajaran membaca awal yang diberikan kepada siswa kelas 2 dengan tujuan agar siswa terampil membaca serta mengembangkan pengetahuan bahasa dan keterampilan berbahasa guna menghadapi kelas berikutnya”. Keterampilan membaca permulaan sangat perlu untuk diteliti karena dengan meneliti, kita dapat mengetahui dengan pasti seberapa jauh keterampilan membaca permulaan yang dimiliki oleh siswa. Keterampilan membaca permulaan sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar kelas 2.

Peranan pengajaran bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di Sekolah Dasar menjadi sangat penting karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah Dasar. Keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan keterampilan membaca mereka. Siswa yang tidak terampil membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dipandang dari segi guru, kurangnya keterampilan membaca permulaan disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya ceramah kepada siswa. Hal lain dapat disebabkan karena guru kurang tepat dalam penggunaan media. Apabila hal ini dibiarkan dampaknya anak akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran di kelas selanjutnya. Bila masalah ini tidak ditingkatkan maka anak akan kesulitan dalam memahami sumber belajar yang berupa tulisan. Banyak cara salah satunya yang dapat digunakan peneliti untuk menggali informasi berupa tulisan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan antara lain dengan menggunakan media video animasi. Dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran membaca permulaan diharapkan perhatian siswa lebih terfokus dan siswa lebih tertarik sehingga akan memberikan pengalaman yang nyata.

Selain itu media video animasi dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran membaca permulaan dan melatih siswa lebih berpikir aktif, kreatif serta melatih siswa untuk lebih mudah dan cepat dalam belajar membaca permulaan. Misalnya jika akan menjelaskan tentang tema permainan maka dapat mempersiapkan dan menyajikan media gambar yang menarik yang sesuai dengan tema tersebut, contohnya anak sedang bermain bersama-sama, dengan media yang menarik, siswa akan lebih tertarik sehingga konsentrasi siswa terfokus pada

materi membaca permulaan, apabila siswa sudah tertarik dengan media video animasi tersebut, siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami pada materi membaca permulaan sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

Media video animasi merupakan salah satu media audio visual yang sering digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran yang dapat memberikan nilai yang sangat berarti, terutama dalam membentuk pengertian baru dan untuk memperjelas pengertian tentang sesuatu. Media akan membantu kelancaran, efisiensi dan efektivitas. Pembelajaran melalui media akan menjadikan siswa berlatih, bermain asyik dan bekerja. Dengan demikian media dapat membantu menghidupkan suasana kelasnya dan menghindari suasana monoton dan membosankan sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Oleh karena itu keterampilan manajerial pembelajaran guru harus senantiasa mewaspadai pembelajaran yang berorientasi pada media video animasi terhadap membaca permulaan.

Penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Sejalan dengan perubahan pandangan tentang pengertian belajar mengajar, maka berubah pula pandangan terhadap media. Media tidak lagi dipandang hanya sebagai alat bantu yang digunakan jika perlu tetapi media dapat membantu guru dalam menyalurkan pesan. Semakin baik media yang digunakan, semakin baik pula pesan yang diterima siswa. Dalam hal ini media akan membantu siswa dalam memahami pelajaran membaca permulaan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media cukup penting khususnya media video animasi. Dengan media video animasi siswa lebih menyukainya apalagi video yang disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, terlebih lagi dalam pelajaran membaca permulaan di kelas 2 SD. Dengan video animasi siswa termotivasi untuk belajar dan terus menerus belajar, sehingga rasa keingintahuan siswa besar dan mendorong siswa selalu belajar membaca dan kode pikirannya siswa semakin terampil membaca permulaan di kelas 2 SD.

Tahap awal sebelum melaksanakan penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan. Hasil pengamatan yang diperoleh adalah keterampilan siswa sedang, tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran rendah, kemampuan membaca permulaan rendah, kemampuan membedakan huruf sedang, dan keterampilan membaca permulaan rendah. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam proses pembelajaran dapat diklasifikasikan yaitu faktor dari dalam diri siswa seperti faktor motivasi belajar, dan faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti faktor kelengkapan peralatan atau media dalam pembelajaran. Masalah yang terjadi di kelas 2/A SD ini adalah siswa belum terampil membaca. Apabila masalah ini tidak cepat diatasi siswa akan

mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi kelas selanjutnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan membaca permulaan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia diperlukan media khususnya media pembelajaran video animasi. Media video animasi merupakan media pandang tiga dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Ada beberapa contoh media tiga dimensi antara lain model dan boneka dan lain sebagainya. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah dan berhasil dalam membaca permulaan di kelas 2.

Adobe Premiere Pro CC 2019 adalah software aplikasi yang digunakan untuk mengedit video pada operating system Windows dan MacOS. Premiere Pro biasa digunakan untuk mengedit video, membuat film atau iklan. Software ini sangat handal dan komprehensif karena hasil projek kita akan tersinkron secara otomatis dengan sistem online Adobe Creative Cloud. Adobe Premiere Pro CC 2019 memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan software lainnya. Contohnya saja, Premiere Pro CC 2019 dapat menghasilkan kualitas video dengan resolusi sangat tinggi, dapat mengimpor berupa video, audio, grafik, dan dapat mengekspor menjadi jenis media format yang diperlukan untuk distribusi. Tak hanya itu, Premiere Pro CC 2019 sering digunakan karena banyaknya efek yang tersedia dan pengaturan kompleks yang menghasilkan video menjadi lebih baik untuk dilihat, seperti transisi, audio effects, color grading, 3D effects.

Target pemasaran aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019 sangatlah luas, Premiere Pro tidak hanya untuk membuat video kebutuhan sehari-hari seperti di televisi tapi digunakan juga untuk perusahaan produksi video skala besar seperti film Hollywood. Tidak bisa dipungkiri Premiere Pro adalah aplikasi editing yang sangat “User Friendly” karena tak hanya produksi video professional, Premiere Pro juga bisa digunakan untuk membuat video kebutuhan tugas sekolah misalnya.

Tak hanya itu Premiere Pro menawarkan beberapa proses editing yang bisa dilakukan, yaitu :

1. Menggabungkan rekaman video, baik dari kamera atau dari file video dari sumber manapun.
2. Menata urutan-urutan dan durasi waktu setiap video sesuai dengan kebutuhan artistik atau jalan cerita dari film.
3. Memberi efek khusus seperti transisi antara satu video dengan video lainnya.
4. Memberi subtitle, judul, teks, desain grafis, dan kebutuhan artistik lainnya.
5. Menambahkan sound effects, lagu, backsound,

Saat ini masih banyak guru yang belum melakukan fungsinya sebagai seorang guru yang profesional. Masih banyak yang melakukan tugas guru hanya menyelesaikan target materi

dalam kurikulum setiap akhir semester atau setiap tahun. Namun tidak memperhatikan masih terdapat ketidak seimbangan antara target kurikulum dengan daya serap yang dicapai siswa, guru kurang mengenal siswa secara menyeluruh sehingga tidak bisa membedakan antara siswa yang lemah dalam memahami pembelajaran dengan siswa yang pandai dalam menerima pembelajaran, pembagian tugas mengajar kelas harus betul-betul sesuai kemampuan guru, khususnya guru tetap harus bisa mengenal siswa secara keseluruhan sehingga memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Diharapkan melalui media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan di kelas 2 Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini, menggunakan jenis penelitian research and development (RnD). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini memiliki subjek yang diambil dari peserta didik kelas 2 A Sekolah Dasar yang memiliki jumlah 28 peserta didik, dan peserta didik kelas 2 B Sekolah Dasar yang memiliki jumlah 30 peserta didik sebagai obsevan. Subjek utama pada penelitian ini tertuju pada peserta didik kelas 1 A Sekolah Dasar dikarenakan kondisi sekolah dan peserta didik dianggap sesuai dengan penelitian ini. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dan instrument teknik yang digunakan adalah angket atau kuisoner. Angket atau kuisoner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket atau kuisoner ini akan diberikan kepada validator yang meliputi dosen ahli materi terkait, dosen ahli media, guru bahasa Indonesia. Analisis data yang digunakan dalam penelitian, adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil analisis kebutuhan berkaitan dengan produk yang dikembangkan, kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Mengenai Pengembangan Media Berbantuan Adobe Premiere Pro CC 2019 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar, dapat dijabarkan sebagai berikut.

Analysis

Tahapan pertama yaitu analisis dengan merumuskan tujuan ataupun kompetensi umum untuk memperoleh data atau hasil yang relevan. Analisis dilakukan dengan observasi pada saat kegiatan belajar mengajar dan juga wawancara terhadap guru, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang maksimal serta valid. Terdapat dua kelas yang dituju peneliti untuk penelitian yang akan dikaji yaitu peserta didik kelas 2 A dan 2 B Sekolah Dasar, wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut. Hasil observasi dengan metode wawancara dan juga pengamatan kegiatan belajar dan mengajar menghasilkan analisis pada pembelajaran dalam kelas 2 Sekolah Dasar masih terdapat kendala dalam pembelajaran membaca. Dengan hal itu penelitian lebih dalam hanya dilakukan pada peserta didik kelas 2 A, sedangkan peserta didik kelas 2 B hanya digunakan sebagai assesmen pembandingan. Adapun tahapan analisis dilakukan melalui beberapa tahap berikut.

a. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi Bahasa Indonesia pada kemampuan membaca yang akan digunakan untuk materi utama dalam pengembangan media. Hasil observasi ditemukan adanya beberapa kendala peserta didik dalam proses pembelajaran. Kendala utamanya adalah rendahnya kualitas peserta didik yang menyebabkan peserta didik sulit kondusif, dari kendala utama tersebut menyebabkan kurangnya minat mendengarkan materi yang disampaikan pengajar. Peserta didik yang memiliki keaktifan sendiri cenderung tidak menyukai pembelajaran yang bersifat monoton ataupun hanya pengajar saja yang menjelaskan, dari permasalahan ini solusi yang dapat diberikan oleh peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran yang efektif dari beberapa segi. Peneliti memberikan inovasi mengembangkan media pembelajaran berbantuan adobe premiere pro CC 2019, pengajar dapat mengembangkan media audio visual yang menarik bagi peserta didik yang cenderung tidak suka pembelajaran dengan serius ataupun monoton.

b. Analisis Kurikulum

Dari hasil analisis kurikulum dengan menggunakan metode wawancara terhadap pengajar dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut. Pada saat ini kurikulum yang digunakan oleh adalah kurikulum merdeka yang di sempurnakan. Pada kurikulum merdeka memiliki tujuan mempersiapkan manusia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif pada kehidupan bernegara hingga peradaban dunia. Dari hasil analisis kurikulum tersebut peneliti mendapatkan kecocokan dengan media yang akan dipakai yaitu

media audio visual karena menurut peneliti media audio visual memiliki kecocokan dengan kurikulum merdeka.

c. Analisis Kebutuhan Peserta didik

Pada analisis kebutuhan peserta didik terdapat beberapa masalah yang dirasakan oleh beberapa peserta didik yaitu pada saat pembelajaran daring minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sangat minim. Terjadinya kendala minimnya minat peserta didik dikarenakan pengembangan media hanya sebatas penggunaan media powerpoint dan penggunaan media audio visual yang diambil dari platform digital konvensional yang membuat peserta didik acuh tak acuh. Dari analisis ini ditemukan bahwa sangat dibutuhkan inovasi dari segi media pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik dan dapat dirancang sendiri oleh pengajar sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan minat mengikuti proses belajar dan mengajar.

d. Analisis Kebutuhan Produk

Pada analisis-analisis sebelumnya peneliti sudah mengumpulkan data dari analisis materi, kurikulum, dan analisis kebutuhan peserta didik, dalam hal ini peneliti menyimpulkan beberapa kebutuhan produk. Penentuan konsep media, peneliti menggunakan konsep media yang dikira sesuai dengan karakteristik peserta didik dan juga materi yang akan disampaikan. Konsep yang digunakan oleh peneliti ialah konsep talkshow, pemilihan konsep ini dirasa oleh peneliti dikarenakan konsep media yang tergolong serius tapi terkesan santai agar peserta didik lebih menikmati. Peserta didik lebih menyukai penjelasan materi yang dibantu dengan media pembelajaran menarik disertai gambar yang berwarna. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media pembelajaran pada KD ini dapat memotivasi peserta didik kelas 2 SD dalam memahami KD tersebut.

Design

Tahapan kedua adalah desain, setelah melakukan berbagai analisis di sekolah untuk mengumpulkan data informasi tahapan desain dilakukan sesuai dengan tujuan yang sudah dianalisis sebelumnya. Pada tahapan desain difokuskan untuk mengupayakan alternative solusi yang akan ditempuh untuk pemecahan masalah pembelajaran yang terjadi pada sekolah. Garis besarnya desain didasarkan pada data yang telah dikumpulkan pada langkah sebelumnya, Pada tahapan ini peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan, tahap yang akan dilakukan yaitu dengan menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan Pembelajaran, mengumpulkan materi berbagai sumber (buku dan internet), menyusun materi, menentukan konsep, mendesain media serta menentukan alat untuk evaluasi untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Durasi media pembelajaran yang dirancang direncanakan kurang dari dua puluh lima menit. Tahapan desain meliputi beberapa tahap berikut.

a. Penentuan KI, KD dan IPK

Pada langkah perancangan pertama yang harus diketahui adalah materi teks puisi yang sesuai dengan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi). Berikut adalah KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) pada materi membaca sesuai dengan kurikulum merdeka.

b. Penentuan perancangan (Pra-produksi)

Pada tahapan sebelumnya sudah ditemukan materi yang dibutuhkan untuk media pembelajaran, lalu dilanjutkan tahapan perancangan. Tahapan perancangan ini peneliti melakukan pra produksi berupa penentuan konsep, kebutuhan perlengkapan serta penentuan lokasi. Lalu dilanjutkan dengan langkah produksi, langkah produksi berisi dengan pengambilan bahan berupa audio visual yang nantinya akan dijadikan sebagai media pembelajaran.

Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan yang berarti peneliti meneruskan tahapan sebelumnya, pada tahapan sebelumnya peneliti membuat materi dan penentuan perancangan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan video sesuai dengan konsep yang sudah dibuat dan dilanjutkan proses editing. Kegiatan pengembang dilakukan untuk merealisasikan desain awal pada tahap pra-produksi. Pada penelitian ini tahapan pengembangan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

a. Menyusun latar produksi

Langkah awal produksi adalah menyusun latar sesuai dengan konsep yang diinginkan. Pada produksi ini konsep yang digunakan adalah talkshow memerlukan beberapa property sesuai konsep untuk menunjang visual yang akan ditonton oleh peserta didik seperti, rak buku, alat musik, dan lain-lain. Pada produksi media kali menggunakan dua latar yaitu latar pertama digunakan untuk melakukan perbincangan antara host dan narasumber dan latar kedua digunakan untuk membaca sebuah cerita sebagai contoh.

b. Menyusun Alat

Penyusunan alat digunakan untuk memaksimalkan audio dan visual yang akan dinikmati peserta didik, untuk menunjang kualitas audio produksi ini menggunakan microphone type clip-on, produksi menggunakan dua kamera yaitu kamera studio sebagai kamera utama dan kamera handycamp sebagai second kamera, dan untuk lebih menjang kualitas visual produksi ini menggunakan 2 lighting sebagai penerangan latar.

c. Pengambilan Video

Langkah terakhir produksi adalah pengambilan video yang akan digunakan untuk media pembelajaran, pengambilan video dilakukan per-segment sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan pada langkah sebelumnya.

d. Penyusunan Media Berbantuan Adobe Premiere Pro CC 2019

Pada langkah akhir penyusunan media ini adalah proses editing menggunakan aplikasi adobe premiere pro CC 2019, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbantuan adobe premiere pro CC 2019. Buka aplikasi Adobe Premiere pro cc 2019 pada komputer anda, lalu untuk memulai editing video pilih New Project dan anda bisa menambahkan nama dan setingan lainnya pada projek anda. Membuat sequence diperlukan guna memilih resolusi, sequence digunakan untuk memilih resolusi yang sesuai dengan bahan video yang kita miliki. Pada sequence anda akan memilih resolusi video yang akan diedit nantinya.

Setelah anda membuat sequence tahap selanjutnya adalah memasukan bahan video ke dalam panel project. Ada beberapa cara untuk memasuk bahan video, pertama dengan menuju menu file lalu import, dengan menekan tombol Ctrl+I, ataupun dengan melalui dokumen langsung drag and drop ke dalam panel project.

Langkah selanjutnya adalah memindahkan bahan video yang sudah ada pada project ke dalam timeline untuk melakukan editing. Setelah bahan video sudah di masukan ke timeline, langkah selanjutnya adalah menyusun bahan sesuai dengan konsep yang kita inginkan. Memotong bahan sesuai dengan apa yang dibutuhkan, menambahkan efek agar media menjadi lebih menarik, dan menambahkan tulisan agar media lebih mudah untuk dimengerti. Langkah terakhir yang dilakukan setelah proses editing adalah export video.

Implementasi

Pengembangan media pembelajaran dengan materi membaca ini merupakan materi pembelajaran pada kelas 2 SD, setelah melalui uji ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran akan di implementasikan kepada peserta didik, dengan uji coba pada kelas 2 A sebanyak 2 kali. Uji coba yang dilakukan secara langsung terhadap peserta didik di kelas 2A dengan jumlah peserta didik 28, uji coba dimaksudkan untuk melihat bagaimana implementasi dan juga kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pada pelaksanaan uji coba pertama peneliti menjelaskan apa yang akan dilakukan dan menjelaskan apa saja yang terdapat pada media pembelajaran yang telah dikembangkan serta menjelaskan materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran, hal ini dilakukan agar peserta didik sebelumnya paham apa yang akan ditampilkan oleh peneliti. Media yang akan ditampilkan pada uji coba yang pertama adalah berisi contoh pembacaan cerita. setelah memperhatikan media pembelajaran peneliti membahas kembali materi pada media pembelajaran yang telah peserta didik perhatikan. Pada uji coba akhir ini peserta didik diberikan 2 pertanyaan terkait materi yang sudah diperhatikan dan peneliti memberikan angket. Angket ini bertujuan untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah ditampilkan sebelumnya. Dari

hasil uji validitas dari peserta didik kelas 2 A Sekolah Dasar telah didapatkan kualitas media dengan hasil “Sangat Baik”. Dengan total yang sudah didapatkan media pengembangan berbantuan Adobe Premiere Pro CC 2019 dalam pembelajaran membaca pada peserta didik kelas 2 A Sekolah Dasar dalam dapat diklasifikasikan dalam kategori “Sangat Baik”.

Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE, penelitian yang dilakukan tidak menggunakan tahapan evaluasi. Pada penelitian ini peneliti hanya melakukan uji coba terbatas, maka evaluasi yang akan dilakukan hanya sebatas evaluasi dari hasil evaluasi uji ahli dan hasil kegiatan implementasi.

Berdasarkan produk yang telah dilakukan uji ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran tahapan selanjutnya dari penelitian pengembangan Media Berbantuan Adobe Premiere Pro CC 2019 Dalam Pembelajaran Membaca Pada Peserta Didik 2 Sekolah Dasar yaitu adalah implementasi atau tahapan uji coba. Uji coba dilakukan terhadap 23 peserta didik Sekolah Dasar kelas 2. Pada uji coba ini mendapatkan hasil yang sangat baik, peserta didik yang sebelumnya merasa bosan dengan pembelajaran dengan diberikannya media pembelajaran yang baru peserta didik merasa antusias. Antusias peserta didik terlihat ketika mengamati media pembelajaran dan pada akhir pembelajaran juga terlihat antusias bertanya serta semangat setelah diberikan tugas kreatif yaitu menulis cerita dan dilanjutkan dengan membaca cerita dihadapan peserta didik yang lain. Pada uji coba ini peneliti juga memberikan angket respon siswa untuk mendapatkan bagaimana respon siswa setelah melihat media pembelajaran alternative ini. Hasil media pembelajaran dari angket respon siswa mendapatkan presentasi nilai 88,26% dari hasil yang diperoleh secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan diketahui sangat baik dan mampu menjawab kebutuhan peserta didik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Baik” sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar alternative untuk peserta didik. Media pembelajaran ini juga sudah mendapatkan respon peserta didik dengan kategori “Sangat Baik”, bisa disimpulkan bahwa media pengembangan berbantuan Adobe Premiere Pro CC 2019 dalam pembelajaran membaca pada peserta didik kelas 2 SD layak untuk digunakan. Implementasi dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan Adobe Premiere Pro CC 2019 ini diimplementasikan kepada peserta didik kelas 2 SD. Pada penilaian angket yang diberikan untuk respon peserta didik terhadap pengembangan media pengembangan berbantuan Adobe Premiere Pro CC 2019 dalam pembelajaran membaca pada

peserta didik kelas 2 SD memperoleh kategori “Sangat Layak” dengan skor 88,26%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan Adobe Premiere Pro CC 2019 dalam pembelajaran membaca pada peserta didik kelas 2 SD sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu pilihan bahan ajar alternative peserta didik khususnya kelas 2 SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247.
- Ahmadi, Farid dan Hamidulloh. 2018. *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitriya, Z. (2020) Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Intruksional* 1(2), 172-180.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing Chumairoh, Kartika Ardi dan Latif Nur Hasan, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo, *ejournal unesa*.
- Farista, Rizal, dan Ilham Ali M, 2016. *Pengembangan Video Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Firmansyah, M. F. A., Pratama, T. Y., & Sidik, S. A. (2021). Penerapan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Berkesulitan Belajar Kelas VI Di SDIT IRSADUL 'IBAD Pandeglang Banten.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Fitriana, I. N, Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Sebagai Bentuk Penguatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3),476-481.
- Hasmi, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas II SD Negeri 001 Rimba Sekampung Dumai. *School Education Journal Pgsd Fip Unlimed*, 7(4), 423-428.
- Laia, Askaram. 2020. *Menyimak Efektif*, Jawa Tengah: Penerbit Ig
- Novita, Yulita, Anggun Cantika dan Afnita, 2019, *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi Metakognitif Siswa SMPN 1 Tarusan Kelas VII*, *Caraka*, 6 (1) 72.
- Pribadi, Benny. A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta:PT. Balebat Dedikasi

- Prima Rukiyah, 2018. Dongeng, Mendongeng dan Manfaatnya, Semarang:UNDIP
- Septiana. 2019. Pengembangan Media Layanan Informasi Video Adobe Premiere dan Dampak Negatif Online Game. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Tembalang Sunardi, dkk., 2020. Mempersiapkan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Internet. Bandung: Penerbit Yrama
- Widya Hardianti dan Wahyu. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 12 Makassar. Makassar: Universitas Negeri Makassar. Vol. 1
- Zaini, Muhammad Syamsudin, dan Nugraha, Jaka. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9 (2), h. 352