

PENGEMBANGAN MEDIA BERBANTUAN ADOBE PREMIERE PRO DALAM PEMBELAJARAN TEKS PUISI PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA

Muhammad Nur Aziz¹, Hermanto², & Riswanda Himawan³

Faakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan^{1,2,3}

e-mail: Muhammad1800003150@webmail.uad.ac.id¹

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 dalam mata pelajaran teks puisi. 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, puisi*

Abstract

Technological developments are very rapid, demanding all aspects of life to move forward, according to these technological developments. One aspect that is demanded is education. Learning media as an alternative intermediary for materials taught by teachers to students at this time must prioritize technology in each learning media used. In line with this description, this study will try to develop an ADOBE Premier-based learning media in the subject of poetry texts. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The ADDIE model is used as a procedure in developing products. Data collection techniques using interviews and questionnaires. Interviews and questionnaires are used as instruments to find out the results of the needs analysis, aspects of the feasibility of the product being developed, and student responses related to the product being developed. In the final stage, a student response test was carried out to determine product quality. The results showed that this research succeeded in developing a product with a very feasible category with a feasibility score of 88.265. The final product review shows that this product is ready and suitable for use.

Keywords: *development, learning media, poetry texts*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin maju, yang mengakibatkan persaingan dunia global meningkat. Perkembangan teknologi tersebut diharapkan dapat berpengaruh pada sumber daya manusia untuk meningkatkan kualitas diri sehingga mampu bersaing dalam lingkungan di luar sana. Perkembangan teknologi saat ini tidak bisa dihindari

How to Cite: Aziz, M.N., dkk. 2023. Pengembangan Media Berbantuan Adobe Premiere Pro dalam Pembelajaran Teks Puisi Pada Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Volume. 2 Nomor. (2). DOI: 10.21776/ub.jcerdik.2023.002.02.04

karena teknologi sebagai hal pokok yang digunakan di segala bidang, tidak hanya itu teknologi sekarang ini juga sudah digunakan oleh banyak kalangan tua, muda hingga anak kecil juga sudah menggunakan teknologi. Tuntutan era globalisasi dengan perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran, (Akhmadan, 2017) dalam hal ini teknologi juga akan berpengaruh besar untuk perubahan dunia pendidikan, salah satu pengaruh tersebut adalah menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Teknologi tidak hanya memudahkan proses pembelajaran tetapi teknologi juga membuat pembelajaran menjadi lebih *up to date* dan lebih menarik sehingga membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti belajar dan pembelajaran.

Mata pelajaran yang melibatkan Bahasa Indonesia biasanya dianggap begitu mudah bagi peserta didik. Namun, pada kenyataannya nilai hasil mata pelajaran bahasa Indonesia tidak lebih baik dibandingkan nilai hasil mata pelajaran yang dianggap menantang oleh sebagian peserta didik, seperti matematika, ekonomi, fisika, bahasa inggis dan lain-lain (Himawan, 2020). Salah satu materi yang sulit dipelajari oleh peserta didik, dan membutuhkan alternatif solusi pemecahan adalah materi teks puisi.

Waluyo (2003: 1) mengemukakan puisi adalah karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata kias (imajinatif). Dalam puisi pemilihan kata benar-benar dipilih agar memiliki rasa dan kekuatan ciri khas dari karya tersebut sesuai dengan definisi Waluyo. Kata-kata betul-betul terpilih agar memiliki kekuatan pengucapan. Walaupun singkat atau padat namun berkekuatan.

Dullah, Sjech, Purnomo (2005: 11) berpendapat bahwa dalam menulis sajak penyair menyusun baris-baris dan bait-bait dengan menggunakan kata-kata, lambang-lambang, kiasan, dan sebagainya. Karena sajak merupakan ungkapan perasaan dan pikiran penyair dalam sajak yang dituliskan penyair dan semua yang ditampilkan oleh penyair itu memiliki suatu makna tertentu, oleh sebab itulah pengkajian sajak dilakukan melalui bahasa.

Pembuatan sajak dalam puisi merupakan sesuatu tentang apa yang dipikirkan atau dirasakan penyair sebagai reaksi terhadap lingkungannya pada dasarnya adalah apa yang dituangkan pada saat menciptakan rima dalam sebuah puisi. Oleh karena itu, sebagian besar puisi bergaya lirik, namun ada juga yang berbentuk naratif.

Teks puisi pada kelas X SMA merupakan materi semester 2 pada KD 3.17 dan 4.17, materi ini merupakan materi yang banyak disukai peserta didik namun, terdapat banyak kendala. Permasalahan ini muncul bukan hanya karena bakat dan kemauan belajar dan motivasi belajar peserta didik yang menurun, tetapi juga karena strategi pengajaran yang digunakan di kelas kurang menarik dan efektif. Pendidik kini wajib memanfaatkan sumber daya dengan sebaik-baiknya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik karena kreativitasnya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pengajar harus lebih pandai memilih media yang efektif, memilih media yang menarik bagi peserta didik agar minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi puisi dapat meningkat. Aktivitas menulis puisi merupakan saluran kreatif yang memungkinkan peserta didik untuk mengomunikasikan pikiran, pengalaman, imajinasi, dan lingkungan peserta didik melalui indera mereka. Sebagai upaya dalam mendukung hal tersebut diperlukan media pembelajaran (Harahap et al., 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya (Khairani dan Ahern, 2016).

Maka dari itu, media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam dunia pendidikan karena media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Perihal itu bisa tercapai sebab media pendidikan akan dapat menanggulangi bermacam hambatan, antara lain; *hambatan komunikasi, pembatasan di dalam kelas, perilaku peserta didik yang pasif, pengamatan peserta didik yang kurang konsisten, sifat*

materi pembelajaran yang kurang istimewa sehingga tidak dapat diteliti tanpa media, tempat pembelajaran yang jauh, dan sebagainya. Tidak adanya media pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran (Sumarsih, 2016). Oleh sebab itu, di dalam dunia pendidikan menuntut pengajar mampu memberikan media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar peserta didiknya.

Media pembelajaran merupakan ungkapan umum untuk media yang digunakan untuk mendukung komunikasi selama proses pembelajaran (Haryoko, 2009: 2). Dalam pendapat dari kedua ahli tersebut diperkuat oleh pendapat dari Gagne & Briggs (via Arsyad, 2016: 4) berpendapat bahwa hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran secara implisit mencakup instrument yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi bahan ajar, yang meliputi buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide atau bingkai gambar, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Rusman., et al (2013: 218) mengemukakan bahwa, “salah satu bentuk media pembelajaran yaitu video pembelajaran”. Pada bagian lain Rusman, dkk. (2013: 183) mendeskripsikan bahwa media pembelajaran merupakan adalah alat bantu dalam bidang pengajaran yang dapat digunakan melalui pendengaran dan pengelihatian. Audio visual atau yang biasa masyarakat Indonesia menyebutkan dengan video. Dale (1969: 180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selaras dengan beberapa hal yang telah disampaikan. Maka, dalam penelitian ini akan dibahas, beberapa hal berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis audio, untuk meminimalisasi permasalahan pembelajaran teks puisi, khususnya di SMA.

Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian yang relevan dan lebih dahulu dilakukan oleh Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021) dengan penelitiannya, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo”. Persamaan penelitian yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Premiere Pro dalam pembelajaran. Perbedaannya, jika dalam penelitian Zaini mengembangkan untuk pembelajaran mengelola pembelajaran humas, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran, dalam pembelajaran teks puisi.

Kedua, penelitian yang relevan dan lebih dahulu dilakukan oleh Prasetyo, D. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi Berbantuan *Microsoft PowerPoint* Pada Materi Hidrokarbon Dan Minyak Bumi. Persamaan penelitian yaitu, sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Premiere Pro, sebagai media pembelajaran di kelas. Perbedaannya. Jika dalam penelitian Prasetyo mengembangkan media untuk pembelajaran kimia, penelitian ini mengembangkan media untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Ketiga, penelitian yang relevan dan lebih dahulu dilakukan oleh Nabella, M. S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Software Adobe Premiere Pro* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran sastra Indonesia. P[erbedaannya, jika dalam penelitian Nabella mengembangkan untuk materi dongeng, penelitian ini mengembangkan untuk materi puisi.

Berdasarkan Beberapa Uraian Yang Telah Disampaikan. Penelitian Mengenai Pengembangan Media Berbantuan *Adobe Premiere Pro* Dalam Pembelajaran Teks Puisi Pada Peserta Didik Kelas X SMA, sangat penting dilakukan, sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran abad 21. Kebaruan penelitian ini, terletak pada media yang dikembangkan dengan berbasis Adobe premiere, yang sangat sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini.

METODE

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 X SMK PIRI 3 YOGYAKARTA yang memiliki jumlah 28 peserta didik, dan peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah Cangkringan yang memiliki jumlah 30 peserta didik sebagai obsevan. Subjek utama pada penelitian ini tertuju pada SMK PIRI 3 YOGYAKARTA 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. Seperti yang disampaikan oleh (Sugiyono, 2015: 142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket atau kuisioner 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 DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Mengenai Pengembangan Media Berbantuan *Adobe Premiere Pro* Dalam Pembelajaran Teks Puisi Pada Peserta Didik Kelas X SMA, dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis

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 sekolah yang dituju peneliti untuk penelitian yang akan dikaji yaitu SMK 3 PIRI dan SMK Muhammadiyah Cangkringan, wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

Hasil obsevasi dengan metode wawancara dan juga pengamatan kegiatan belajar dan mengajar menghasilkan analisis pada pembelajaran dalam kelas SMK 3 Piri masih terdapat kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya puisi. Dengan hal itu penelitian lebih dalam hanya dilakukan pada SMK 3 PIRI, sedangkan SMK Muhammadiyah Cangkringan hanya digunakan sebagai assesmen pembandingan. Adapun tahapan analisis dilakukan melauai beberapa tahap berikut.

Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi Bahasa Indonesia pada teks puisi X SMA kd 3.17 dan 4.17 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 di SMK 3 Piri Yogyakarta 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*, 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 pada SMK 3 Piri Yogyakarta dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut. Pada masa pandemi hingga saat ini kurikulum yang digunakan oleh SMK 3 Piri Yogyakarta adalah kurikulum 2013 yang di sempurnakan.

Pada kurikulum 2013 memiliki tujuan mempersiapkan manusia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif pada kehidupan bernegara hingga peradaban dunia. Akan tetapi pada SMK 3 Piri Yogyakarta menyempurnakan kurikulum 2013 untuk mendapatkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. 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 2013 yang disempurnakan.

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. Hal ini sejalan dengan penelitian Martiani & Nugraha (2017) menjelaskan 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 X SMK 3 Piri Yogyakarta dalam memahami KD tersebut.

2. 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 teks puisi sesuai dengan kurikulum 2013.

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.

3. Development (Pengembangan)

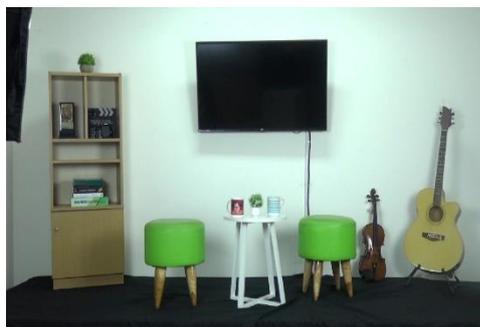
Tahap selanjutnya adalah pengembangan yang berarti peneliti meneruskan tahapan sebelumnya, pada tahapan sebelumnya peneliti membuat materi dan penentuan perancangan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan video sesuai dengan konsep yang sudah dibuat dan dilanjutkan proses editing. Kegiatan pengembang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

a. Pelaksanaan (Produksi)

Pada langkah produksi ini semua langkah yang dilakukan sebelumnya dilakukan, konsep media yang akan dipakai, materi yang akan disampaikan, dan peralatan yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1) Menyusun latar produksi

Pada langkah ini latar yang digunakan adalah laboratorium Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan, langkah awal produksi adalah menyusun latar sesuai dengan konsep yang diinginkan. Pada produksi ini konsep yang digunakan adalah *talkshow*, *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 penampilan puisi sebagai contoh.



Gambar 1. Latar Produksi

2) 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.



Gambar 2. Penyusunan Alat

3) 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. Pada segment pertama yaitu pembacaan puisi pertama oleh narasumber, pengambilan segment kedua adalah perbincangan dengan materi 3.17 menganalisis puisi dengan unsur pembangun puisi, dilanjutkan dengan pengambilan video untuk segment ketiga yaitu perbincangan materi 4.17 menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangun puisi, dan pada segment keempat adalah pengambilan video pembacaan puisi kedua serta penutup.

Gambar 3. Pengambilan Video



4) Penyusunan Media Berbantuan Adobe Premiere Pro

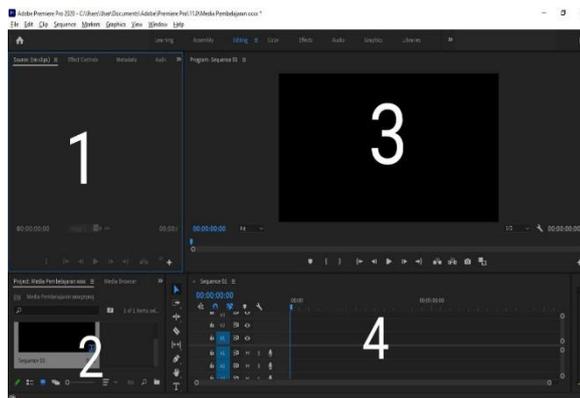
Pada langkah akhir penyusunan media ini adalah proses editing menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbantuan *adobe premiere pro*.

a. Membuka aplikasi Adobe Premiere pro.

Buka aplikasi Adobe Premiere pro pada komputer anda, lalu untuk memulai editing video pilih New Project dan anda bisa menambahkan nama dan setingan lainnya pada proyek anda

b. Membuat Sequence.

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. Adapun gambar video tersebut dapat disajikan sebagai berikut.



Panel 1 adalah panel *Source* untuk melihat ataupun mengedit bahan video kita yang berada pada panel *project*. Panel 2 adalah panel *Project* untuk menyimpan daftar bahan video, gambar ataupun musik. Panel 3 adalah panel *Program*, panel ini merupakan panel layar untuk melihat hasil edit yang kita kerjakan. Panel 4 adalah panel *timeline*, panel ini digunakan untuk menyimpan hasil editan kita menjadi satu bagian video.

c. Memasukan bahan video ke dalam *project*.

Setelah anda membuat *sequence* tahap selanjutnya adalah memasukan bahan video ke dalam panel *project*. Ada beberapa cara untuk memasukan 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*.

d. Memasukan bahan video ke dalam *timeline*.

Langkah selanjutnya adalah memindahkan bahan video yang sudah ada pada *project* ke dalam *timeline* untuk melakukan editing.

e. Menyusun video pada *timeline* sesuai media.

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.

f. Melakukan *export* video yang sudah selesai.

Langkah terakhir yang dilakukan setelah proses editing adalah *export* video.

4. Implementasi

Pengembangan media pembelajaran dengan materi teks puisi ini merupakan materi pembelajaran pada kelas X SMA, setelah melalui uji ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran akan di implementasikan kepada peserta didik, dengan uji coba pada kelas X SMA sebanyak 2 kali. Uji coba yang dilakukan secara langsung terhadap peserta didik di SMK 3 Piri Yogyakarta 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 segment satu yang berisi contoh pembacaan puisi dan segment dua yang mencakup materi 3.17 yaitu menganalisis unsur pembangun puisi, setelah memperhatikan media pembelajaran peneliti membahas kembali materi pada media pembelajaran yang telah peserta didik perhatikan.

Pelaksanaan akhir dari uji coba adalah menampilkan materi selanjutnya yang berada pada segment tiga dan segment empat yang mencakup materi 4.17 yaitu menulis puisi dengan

memperhatikan unsur pembangunnya. 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 X SMK 3 Piri Yogyakarta telah didapatkan kualitas media dengan hasil “Sangat Baik”. Dengan total yang sudah didapatkan media pengembangan berbantuan *Adobe Premiere Pro* dalam pembelajaran teks puisi pada peserta didik kelas X SMA dalam dapat diklasifikasikan dalam kategori “Sangat Baik”

5. 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.

B. Pembahasan Kajian Produk Akhir

Berdasarkan produk yang telah dilakukan uji ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran tahapan selanjutnya dari penelitian pengembangan Media Berbantuan *Adobe Premiere Pro* Dalam Pembelajaran Teks Puisi Pada Peserta Didik Kelas X SMA yaitu adalah implementasi atau tahapan uji coba. Uji coba dilakukan terhadap 23 peserta didik SMK 3 Piri Yogyakarta kelas X.

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 puisi dan dilanjutkan dengan membaca puisi 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 siswa SMK 3 Piri Yogyakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Proses pengembangan media berbantuan *Adobe Premiere Pro* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dipilih peneliti ini dapat mencakup kebutuhan penelitian yang dilakukan. Penelitian menggunakan tahapan pertama analisis yaitu menganalisis kebutuhan peserta didik, pengajar, dan keadaan sekolah. Pada tahapan ini peneliti menggunakan cara wawancara observasi yang dilakukan kepada pengajar tentunya pengajar Bahasa Indonesia.

Tahapan berikutnya desain yaitu perancangan media pembelajaran yang nantinya akan dilakukan pengembangan. Pada tahapan ini peneliti memilih konsep media pembelajaran talkshow, talkshow dipilih karena pada keadaan peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan dari pengajar, selanjutnya. Dalam tahapan desain ini peneliti juga mempersiapkan materi yang akan digunakan yaitu materi pada kompetensi dasar 3.17 menganalisis unsur pembangun puisi dan 4.17 menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Setelah melakukan pemilihan konsep dan materi pembelajaran dilanjutkan pemembuat media pembelajaran yaitu tahapan pengambilan video. Kemudian pada tahapan selanjutnya adalah development atau pengembangan, dalam

pengembangan peneliti melanjutkan proses yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu pengambilan video yang terkonsep secara matang dan sesuai dengan kebutuhan. Pada tahapan pengembangan dilanjutkan editing video yang sudah diambil dari tahapan sebelumnya. Media pembelajaran yang sudah selesai diproduksi dan dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan uji validasi ahli media, uji validasi ahli materi, dan uji validasi ahli pengajaran.

Validasi, hasil dari validasi media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Baik” sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar alternative untuk peserta didik yang memiliki kecenderungan sama dengan peserta didik SMK 3 Piri Yogyakarta. Media pembelajaran ini juga sudah mendapatkan respon peserta didik dengan kategori “Sangat Baik”, bisa disimpulkan bahwa media pengembangan berbantuan *Adobe Premiere Pro* dalam pembelajaran teks puisi pada peserta didik kelas X SMA layak untuk digunakan.

Implementasi dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan *Adobe Premiere Pro* ini diimplementasikan kepada peserta didik kelas X SMK 3 Piri Yogyakarta. Pada penilaian angket yang diberikan untuk respon peserta didik terhadap pengembangan media pengembangan berbantuan *Adobe Premiere Pro* dalam pembelajaran teks puisi pada peserta didik kelas X SMA memperoleh kategori “Sangat Layak” dengan skor 88,26%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Adobe Premiere Pro* dalam pembelajaran teks puisi pada peserta didik kelas X SMA sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu pilihan bahan ajar alternative peserta didik khususnya kelas X SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2, 27–40.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Gafarindo Persada.
- Dale, E. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. The Dryden Press.
- Dullah, Sjech, Purnomo, dan L. R. (2005). *Sajak-sajak Wowok Hesti Prabowo dalam Antologi Presiden dari Negeri Pabrik: Kajian Struktural-Semiotik*. Universitas Sriwijaya.
- Harahap, R. W., Himawan, R., Pendidikan, I., & Dahlan, U. A. (2022). *Pengembangan Modul Digital Materi Teks Cerita Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia , Fakultas Keguruan dan bahasan yang akan dipergunakan oleh seorang pendidik atau para siswa guna*. 20(2), 74–88.
- Haryoko. (2009). Efektivitas Pemnfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Edukasi@elektro*, 5, 1–10.
- Himawan, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Pembelajaran Teks Puisi Rakyat di SMP. *Prosiding Samasta*, 1–6.
- Khairani, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Ipteks Terapan*, 10, 95–102.
- Nabella, M. S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Software Adobe Premiere Pro Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Efektor*, 9(1), 143-154
- Prasetyo, D. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi Berbantuan Microsoft PowerPoint Pada Materi Hidrokarbon Dan Minyak Bumi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA).

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Alfabeta.

Sumarsih, d. M. (2016). Pengembangan Multimedia Akuntansi Biaya Metode Harga Popok Pesanan Bagi Mahapeserta didik Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3, 92–105.

Waluyo, H. J. (2003). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Erlangga.

Zaini, M. S., & Nugraha, J. (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 Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349-361.