

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
***Adobe Premiere Pro CC 2019* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X**
Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang

SKRIPSI

Oleh

Bunga Wulandari

NIM: 06041381722069

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
ADOBE PREMIERE PRO CC 2019 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Bunga Wulandari

06041381722069

Program Studi Pendidikan Sejarah

**Mengesahkan:
Pembimbing,**



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

**Mengetahui:
Koordinator Program Studi,**



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP.198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
ADOBE PREMIERE PRO CC 2019 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Bunga Wulandari

06041381722069

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
ADOBE PREMIERE PRO CC 2019 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Bunga Wulandari

06041381722069

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 20 November 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



**Palembang, 20 November 2021
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
ADOBE PREMIERE PRO CC 2019 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
BUNGA WULANDARI
NIM 06041381722069
Program Studi Pendidikan Sejarah**

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**



HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Rasa syukur yang tiada henti saya panjatkan pada raja semesta alam, Allah ﷻ karena berkat rahmat dan ridho-Nya yang telah mempermudah segala urusan saya dalam menyelesaikan sebuah karya yang sederhana ini.
- ❖ Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Den Supardi dan Ibu Widya Ningsih yang telah merawat dan mendidiku dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah dilakukan tiada henti, perhatian dan dukungan yang terus diberikan, serta do'a yang tiada habis-habisnya dalam mengiringi perjalananku untuk menggapai cita-cita. Serta kedua saudariku yang tak luput memberikan semangat.
- ❖ Kedua dosen pembimbingku, Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd. dan Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah sabar dan ikhlas membimbingku dalam menyelesaikan karya tulisan ini.
- ❖ Teruntuk dosen-dosen di Prodi Sejarah, Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S. M.Hum., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta Staf Administrasi yang terdahulu Kak Agung, dan Ibu Tessi, dan Staf Administrasi yang sekarang Mba Ica yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- ❖ Teman seperjuangan perkuliahanku Pendidikan Sejarah Angkatan 2017 yang senantiasa menemani selama perkuliahan semoga kita semua sukses. Serta kakak tingkat maupun adik tingkat, terima kasih untuk bantuannya selama ini.

MOTTO

**Kalau dunia nggak baik ke kamu,
kamu harus tetap baik sama dirimu sendiri-**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Wulandari

NIM : 06041381722069

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 17 November 2021

Yang membuat pernyataan



Bunga Wulandari

NIM 06041381722069

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd. dan Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota tim penguji Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum. yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, November 2021

Penulis

Bunga Wulandari

NIM 06041381722069

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar	13
2.2 Hakikat Pembelajaran	14
2.3 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	15
2.3.1 Teori Konstruktivisme	16
2.4 Pembelajaran Sejarah	17
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah	17
2.4.2 Sejarah Lokal	19
2.4.3 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Sejarah.....	20
2.5 Hasil Belajar	21
2.6 Hakikat Media Pembelajaran	23
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2.6.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	24
2.6.3 Manfaat Media Pembelajaran	26

2.6.4 Kriteria Pemilihan Media.....	29
2.7 Video.....	32
2.8 <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	33
2.8.1 Pengertian <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	33
2.8.2 Kelebihan <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	34
2.8.3 Kekurangan <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	36
2.8.4 Fitur-fitur <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	37
2.9 Penelitian Pengembangan	55
2.10 Macam-macam Model Pengembangan	56
2.10.1 Model Hanafin and Peck.....	56
2.10.2 Model Alessi dan Trollip.....	57
2.10.3 Model ADDIE.....	58
2.11 Penelitian Relevan.....	59
2.12 Kerangka Berpikir.....	60
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	62
3.2 Lokasi Penelitian	62
3.3 Subjek Penelitian.....	62
3.4 Metode Penelitian.....	63
3.5 Prosedur Penelitian	64
3.5.1 Tahap Analisis Kebutuhan.....	65
3.5.2 Tahap Desain.....	66
3.5.3 Tahap Pengembangan dan Implementasi.....	66
3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data	66
3.6.1 Wawancara.....	67
3.6.2 Walkthrough.....	67
3.6.3 Observasi.....	68
3.6.4 Studi Pustaka.....	69
3.6.5 Tes Hasil Belajar	70
3.7 Teknik Analisis Data.....	70
3.7.1 Analisis Data Wawancara	71

3.7.2 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	71
3.7.3 Analisis Hasil Tes	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	76
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran	76
4.1.2 Hasil Perencanaan	77
4.1.3 Fase analisis kebutuhan.....	79
4.1.4 Fase desain	85
4.1.5 Fase pengembangan dan implementasi.....	92
4.1.6 Dampak Efektivitas Produk	121
4.2 Pembahasan.....	122
4.3 Kelebihan dan Kekurangan	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	133
5.2 Saran.....	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	33
Gambar 2.2 Memilih <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	37
Gambar 2.3 Tampilan awal <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	38
Gambar 2.4 Tampilan awal <i>Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	38
Gambar 2.5 Buat file project baru dari awal.....	39
Gambar 2.6 Pembuatan project baru	39
Gambar 2.7 Membuka Tab Media Browser	40
Gambar 2.8 Menampilkan footage sebelum digunakan	41
Gambar 2.9 File footage diletakkan dalam Timeline.....	41
Gambar 2.10 Menggeser bar clip ke kanan untuk memberi jeda waktu.....	42
Gambar 2.11 Dua buah footage diletakkan sebagai clip di dalam Timeline	43
Gambar 2.12 Memainkan video dengan menekan tombol Play di panel Program....	43
Gambar 2.13 Menyimpan dengan nama yang berbeda.....	44
Gambar 2.14 Pilih Type Tool dari toolbox.....	45
Gambar 2.15 Mengetik teks langsung di dalam panel Program	45
Gambar 2.16 Posisi teks di dalam Timeline	46
Gambar 2.17 Teks dengan durasi waktu yang lebih lama	46
Gambar 2.18 Pilih format H.264	47
Gambar 2.19 Pengaturan export video	48
Gambar 2.20 Menentukan nama file hasil export.....	48
Gambar 2.21 Menentukan nama video yang akan di-export.....	49
Gambar 2.22 Simpan dengan menekan tombol Yes.....	50
Gambar 2.23 Pilih file project yang akan dibuka	51

Gambar 2.24 Tampilan panel Media Browser.....	52
Gambar 2.25 Tampilan panel Source Monitor	53
Gambar 2.26 Tampilan panel Program Monitor.....	53
Gambar 2.27 Tampilan panel Timeline	54
Gambar 2.28 Tampilan panel Project	54
Gambar 2.29 Focus Indicator	55
Gambar 4.1 Peta Materi <i>Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang</i>	89
Gambar 4.2 Cuplikan <i>Storyboard</i>	91
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i>	93
Gambar 4.4 (a) <i>Identitas</i> (b) <i>Judul Materi Pokok</i>	94
Gambar 4.5 <i>Proses pembukaan pembelajaran oleh Ibu Marwati, S.Pd</i>	105
Gambar 4.6 <i>Proses pelaksanaan tes awal (pretest)</i>	105
Gambar 4.7 <i>Proses penerapan media Adobe Premiere Pro CC 2019</i>	107
Gambar 4.8 <i>Proses penjelasan tata cara tes akhir (posttest)</i>	108
Gambar 4.9 <i>Proses pelaksanaan tes akhir (posttest)</i>	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Nilai Baik.....	72
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kevalidan Media	72
Tabel 3.3 Kategori Perolehan Nilai Gain Skor	75
Tabel 4.1 <i>Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi</i>	87
Tabel 4.2 <i>Materi Pokok dan Alokasi Waktu</i>	87
Tabel 4.3 <i>Tujuan Pembelajaran</i>	88
Tabel 4.4 Hasil Penilaian <i>Ahli Media</i>	95
Tabel 4.5 Hasil Penilaian <i>Ahli Materi</i>	97
Tabel 4.6 Hasil Penilaian <i>Ahli Desain Instruksional</i>	99
Tabel 4.7 <i>Saran dan Perbaikan Ahli Expert</i>	101
Tabel 4.8 <i>Perbaikan Media Sebelum dan Sesudah Uji Alpha</i>	102
Tabel 4.9 <i>Hasil Pretest Peserta Didik kelas X.IIS.4</i>	104
Tabel 4.10 <i>Rincian Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest</i>	110
Tabel 4.11 <i>Rincian Hasil Rekapitulasi Pretest Peserta Didik</i>	116
Tabel 4.12 <i>Rincian Hasil Rekapitulasi Posttest Peserta Didik</i>	117
Tabel 4.13 <i>Rincian Persentase Hasil Posttest pencapaian KKM</i>	119
Tabel 4.14 <i>Perbandingan hasil belajar peserta didik</i>	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi	141
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas	142
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas.....	144
Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan.....	145
Lampiran 5. SK Selesai Penelitian SMA Negeri 15 Palembang.....	146
Lampiran 6. Tabel Perbaikan Skripsi	147
Lampiran 7. Bukti Perbaikan Izin Jilid Skripsi	148
Lampiran 8. Izin Jilid Skripsi	149
Lampiran 9. Kartu Bimbingan Skripsi	150
Lampiran10. Lembar Validasi Media	157
Lampiran 11. Lembar Validasi Materi.....	160
Lampiran 12. Lembar Validasi Desain Pembelajaran.....	164
Lampiran 13. Hasil Nilai Pretest dan Posttest	167
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	168
Lampiran 15. Bahan Ajar	180
Lampiran 16. Lembar Jawaban Pretest	214
Lampiran 17. Lembar Jawaban Posttest.....	224
Lampiran 18. Dokumentasi Pelaksanaan	235
Lampiran 19. <i>Storyboard</i>	239

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang” memuat data mengenai Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang. Penelitian ini telah diterapkan di kelas X Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media pembelajaran dengan penggunaan *Adobe Premiere Pro CC 2019* yang valid dan memiliki dampak efektivitas pada pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Hannafin dan Peck. Kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,68 dengan kategori sangat valid, kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,20 dengan kategori valid, kevalidan desain pembelajaran memiliki nilai sebesar 4,84 dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan hasil dari uji alpha mendapatkan nilai rata-rata 4,57 dengan kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* untuk pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 39,37% dengan *N-gain* sebesar 0,74. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* materi Peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang untuk Pembelajaran Sejarah kelas X Sekolah Menengah Atas memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata kunci : pengembangan, media, *Adobe Premiere Pro CC 2019*, kevalidan, efektivitas

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research, entitled "Development of *Adobe Premiere Pro CC 2019* Based Learning Media for Class X Senior High School 15 Palembang" contains data on Relics of the Srivijaya Kingdom on Siguntang Hill. This research has been applied in class X Social Sciences 4 Senior High School 15 Palembang. The aims of this research is to develop the valid teaching materials by using *Adobe Premiere Pro CC 2019* that have an effective impact on history lesson at the Senior High School 15 Palembang. This is a development research that use the Hannafin dan Peckmodel. The validity of teaching material is validated by three experts, they are media expert, material expert and learning design expert. The validity of the media is 4,68 categorized as very valid, the validity of the material is 4,20 categorized as valid, the validity of the learning design is 4.84 categorized as very valid. Relatively the results of the alpha test get an average value of 4.57 categorized as very valid. The effect of *Adobe Premiere Pro CC 2019* based learning media for history lesson at 15 Palembang Senior High School can be proven by the increase of student learning outcomes before and after using learning media at the field trial stage by 39,37% with an N-gain of 0.74. This proves that the *Adobe Premiere Pro CC 2019* learning media, the Relics of the Srivijaya Kingdom on Siguntang Hill for history lesson in class X high school has a valid and effective value.

Keywords: *development, learning media, Adobe Premiere Pro CC 2019, validity, effectiveness*

Advisor,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Acknowledged by,
Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan melalui proses pengajaran dan pelatihan, terutama diperuntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan (Saidah, 2016:1). Menurut Ki Hajar Dewantara (1889-1959) “Pendidikan adalah suatu daya upaya untuk mengembangkan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran (intelekt) dan tumbuh anak, dalam rangka kesempurnaan hidup dan keserasian dengan dunianya” (Samho & Yasunari, 2010:33).

Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan kualitas manusia dalam hal intelektualitas, penguasaan wawasan ilmu dan keterampilan penerapan teknologi (Daryanto, 2013:183). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Saidah, 2016:208).

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 dapat disimpulkan bahwa pendidikan nasional berasal dari kebudayaan bangsa Indonesia yang terdapat

dalam pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang berfungsi untuk mengembangkan potensi diri serta meningkatkan kualitas pendidikan negara Indonesia. Tujuan pendidikan ini diimplementasikan langsung dalam suatu lembaga pendidikan secara formal dan terlibat langsung dengan pelaksanaan pendidikan yang disebut dengan sekolah. Hal ini dikarenakan sekolah sebagai pusat lembaga pendidikan modern yang dikembangkan untuk memfasilitasi keluarga dan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan pendidikan.

Nana Sudjana (1989) (dalam Hamiyah, 2018:2) mengemukakan bahwa belajar adalah perilaku yang sangat kompleks. Belajar adalah suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan dan tingkah laku yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Menurut Thorndike & Brian Herbert (1931) menyatakan bahwa salah satu aspek yang paling impresif dari diri seseorang yaitu kemampuannya untuk belajar, karena dengan itu ia dapat mengubah dirinya sendiri. Kapasitas untuk belajar adalah hadiah, kemampuan untuk belajar adalah keterampilan, kemauan untuk belajar adalah pilihan (Majid, 2013:1). Proses belajar tentunya tidak dilaksanakan dengan sembarangan, dan harus berdasarkan teori belajar.

Dengan adanya teori belajar guru dapat memanfaatkan teori belajar untuk menjadi guru yang profesional. Misalnya dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang tepat, memilih strategi yang sesuai, memfasilitasi dan memotivasi belajar peserta didik, menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, berinteraksi dengan peserta didik secara tepat dan memberi penilaian secara adil terhadap hasil pembelajaran. Tidak setiap masalah dapat dipecahkan oleh teori tetapi tanpa adanya teori, kita tidak akan tahu arah kemana dan dimana harus dimulai. Teori belajar konstruktivisme akan diimplementasikan pada penelitian ini karena pendekatan konstruktivisme mengatakan bahwa pengembangan belajar merupakan suatu proses biologi, alami, dan telah tertanam begitu baik dalam setiap individu, tanpa memandang jenis kelamin, kelas, ras, atau konteks sosial atau budaya di mana proses belajar dan pengalaman hidup berlangsung (Yaumi, 2013:43). Menurut Suparno (2001:122-123) mendefinisikan bahwa teori konstruktivisme sebagai pembelajaran yang bersifat generatif karena salah satu

filsafat pengetahuan yang lebih menekankan keaktifan pribadi seseorang dalam mengkonstruksikan pengetahuannya dan lebih menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang adalah bentukan (konstruksi) orang itu sendiri.

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

Kurikulum 2013 memaparkan bahwa pembelajaran inovatif dan kreatif dilakukan dengan menghadirkan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satu tuntutan ideal Kurikulum 2013 adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat atau media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Akbar dkk, 2020:70). Menurut Nurhayati (dalam Akbar dkk, 2020:70) pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna menggunakan teknologi. Guru dapat menggunakan teknologi untuk membantu siswa dalam mentransformasi pengetahuan dan kemampuan (skill) menjadi produk, penyelesaian dan penemuan informasi baru.

Degeng (1989) (dalam Asyhar, 2011:7) menjelaskan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu upaya atau proses untuk membuat orang belajar (anak, siswa, peserta didik) yang dilakukan oleh pendidik (guru, instruktur) dengan tujuan untuk membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan belajar sehingga dapat belajar dengan mudah, aktif untuk mencari informasi, memecahkan suatu masalah, mengemukakan gagasan dan berlatih agar memiliki potensi baru yang bersifat permanen. Menurut Munadi (2008) proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena ada rencana dan tujuan yang

diinginkan. Komunikasi antar pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media. Bahasa adalah media yang membantu siswa untuk mengerti gagasan atau ide guru (Asyhar, 2011:7). Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam proses interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan arah yang harus dicapai oleh peserta didik yang berhubungan dengan perubahan perilaku yang harus dimiliki setelah peserta didik memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan. Baik guru maupun peserta didik diharapkan memiliki kesenjangan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan pencapaian tujuan tersebut, materi apa yang harus disampaikan dan bagaimana penyampaianannya (Zainiyati, 2017:107). Penyajian media menjadi sesuatu yang berguna dalam melakukan proses pembelajaran, dimana semakin menarik dan semakin bagus penyajian media yang ditampilkan membuat peserta didik paham dan mengalami proses pengalaman belajar secara langsung.

Sejalan dengan Dwyer, Dale yang menjelaskan tentang pengalaman belajar siswa yang disebut dengan *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale) bahwa hasil pengalaman belajar siswa diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkret) kemudian melalui benda tiruan, hingga sampai pada lambang verbal (abstrak). Pengalaman langsung (*direct purposeful experience*) akan memberikan kesan paling bermakna pada siswa karena melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba (Choirunnisa dkk, 2015:209). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Permasalahan di era modern ini yang dipikirkan guru adalah media yang mampu mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran, tetapi tidak terlalu memikirkan bagaimana tampilan dari media tersebut. Media yang mudah, media yang mampu memberikan akses tercepat dalam penyampaian materi dari guru ke peserta didik. Namun, menarik atau tidaknya sebuah media menjadi sesuatu yang berguna pada kegiatan belajar, selain itu juga media pada era modern

diharapkan mampu menyajikan pembelajaran secara langsung. Peserta didik dapat merasakan jenjang pengalaman langsung yang dibuat dalam bentuk kerucut pengalaman belajar oleh Edgar Dale (*Dale's Cone of Experience*), bentuk penyajian media yang diberikan semakin nyata maka akan semakin kongkrit pengalaman belajar.

Sejarah memiliki ikatan yang sangat kuat dalam diri bangsa Indonesia dan menjadi catatan berharga dalam mengenang perjuangan bangsa, melihat bangsa Indonesia dilahirkan dari para pendiri bangsa yang berasal dari berbagai latar belakang kehidupan sosial, politik, ragam budaya dan agama yang berbeda. Sejarah dimasukkan ke dalam kurikulum 2013 dalam rangka mengimbangi laju perkembangan sains dan teknologi. Salah satu fungsi mempelajari sejarah yaitu sebagai sarana edukatif dan digunakan sebagai media pembelajaran yang rekreatif dan inspiratif sehingga dapat menambah wawasan kebangsaan dan kenegaraan bagi generasi muda yang menjadi tanda bakti bagi nusa dan bangsa. Menurut (Suparjan, 2019:12) pendidikan sejarah merupakan komponen yang sangat penting bagi pembentukan karakter bangsa, karena dalam pendidikan sejarah terdapat nilai-nilai berupa penghayatan kepada peserta didik sehingga menjadi bagian terpenting kepribadian, tingkah laku serta karakter bangsa. Melalui pendidikan sejarah peserta didik dibentuk agar mengetahui segala macam persoalan bangsa lewat pesan-pesan sejarah, peserta didik akan lebih kritis, empati, arif, dan mandiri untuk memiliki semangat kebangsaan yang kukuh dan bermartabat. Setelah terbentuk kesadaran sejarahnya, peserta didik diharapkan menjadi generasi bangsa yang bermartabat dan Pancasilais.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan sejarah serta beberapa peserta didik di SMA Negeri 15 Palembang kelas XI IIS 4, guru tersebut mengatakan bahwa mereka kurang memanfaatkan media interaktif yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi Power Point karena pengaplikasiannya yang mudah dan fleksibel tetapi penjelasannya hanya di dominasi oleh tulisan yang padat tanpa dilengkapi dengan gambar, video, animasi maupun suara. Guru juga hanya menggunakan buku paket untuk

memberikan materi pelajaran kepada peserta didik. Beberapa peserta didik di kelas tersebut mengatakan bahwa mereka membutuhkan beberapa media yang menarik di setiap proses pembelajaran sejarah yang dirasa bahwa pembelajaran sejarah hanya menimbulkan kebosanan seperti menghafal dan mencatat materi yang diberikan. Salah satu peserta didik tersebut mengatakan bahwa guru hanya sesekali saja menampilkan media yang menarik berupa video. Karakteristik peserta didik kelas XI IIS 4 memiliki minat yang hampir sama mereka senang dengan media yang berbentuk Audio Visual yang menampilkan gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan atau informasi.

Maka melalui mata pelajaran sejarah peserta didik akan agar lebih mengetahui segala macam persoalan bangsa lewat pesan-pesan sejarah, peserta didik akan lebih kritis, empati, arif, dan mandiri untuk memiliki semangat kebangsaan yang kukuh dan bermartabat. Namun disamping itu, mata pelajaran sejarah sering dianggap sebelah mata karena yang dikenal hanya mencatat dan menghafal dari buku saja. Mata pelajaran sejarah dianggap monoton karena hanya disajikan dalam bentuk buku dan power point yang mewajibkan peserta didik mencatat dan mengingat peristiwa serta tanggal kejadian. Pada penelitian ini peneliti akan menyajikan mata pelajaran sejarah dalam bentuk video yang menarik dan akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang. Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang berlokasi di Jalan Aipda Karel Satsuit Tubun No.10, 17 Ilir, Kec. Ilir Tim. I Palembang. Memiliki fasilitas sekolah yang telah memadai sudah memiliki Proyektor yang dapat menyambung ke laptop dan memiliki satu ruangan komputer disertai internet. Hal tersebut menjadi alasan peneliti memilih sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang sebagai tempat dilakukannya penelitian pengembangan media berupa video.

Lesle J. Briggs (1979) (dalam Sanjaya, 2008:204) menyatakan bahwa media sebagai alat untuk memberi stimulus bagi peserta didik agar terjadi proses belajar. Bovee (1997) (dalam Sanaky, 2011:3) media merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan. Lesle J. Briggs juga berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan buku pelajaran.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media terdiri dari beberapa jenis yaitu, media visual yang berupa gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram/skema, bagan (chart), peta (map), poster. Media audio memiliki jenis dan bentuk yang bervariasi, diantaranya adalah radio, piringan hitam, pita kaset suara, compact disc (CD). Sedangkan media audio visual berupa suara dan gambar seperti video kaset, program TV, film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder (Asyhar, 2011:8).

Video merupakan rekaman gambar dan suara dalam suatu penyampaian video sehingga dapat menciptakan gambaran nyata di lingkungan sekitar dengan mengolah perspektif ruang dan waktu dimana dapat memanipulasi durasi yang dibutuhkan dalam melihat suatu kejadian serta mampu mengubah ruang dan waktu yang disampaikan dalam media, video, foto dan gambar (Asyhar, 2015:75). Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa video agar menjadi suatu hal yang lebih atraktif dengan menyajikan video dan gambar yang tersaji dalam bentuk media pembelajaran berupa video, selain itu juga peneliti akan menambahkan suara, musik, serta menambahkan sedikit animasi pada video tersebut. Media pembelajaran berupa video ini akan dibuat dengan materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang.

Materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang merupakan materi yang difokuskan oleh peneliti dalam penyajian berupa video yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran, materi yang diberikan tidak hanya sekedar ceramah tetapi guru juga membentuk pengalaman belajar secara langsung agar terjadi proses pembelajaran yang aktif dengan adanya timbal balik informasi yang disampaikan, dimana peserta didik seakan-akan melihat langsung peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang tersebut, sehingga peneliti berkeinginan untuk membuat media pembelajaran berbentuk video yang akan menghasilkan pengalaman belajar secara langsung.

Pengalaman belajar secara langsung akan disajikan dalam bentuk media pembelajaran berupa video dimana proses pembuatannya dapat menggunakan software editing video atau aplikasi yang dapat disesuaikan untuk pembuatan media pembelajaran, ada banyak software editing video yang dibuat untuk kebutuhan komersial manusia dan ternyata dapat diubah menjadi media pembelajaran. Salah satu software editing video yang akan peneliti gunakan yaitu *Adobe Premiere Pro CC 2019*. Setelah mempelajari pembuatan media pembelajaran berupa video dengan menggunakan teknologi berbasis *Adobe Premiere Pro CC 2019*, peneliti tertarik membuat media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih atraktif, menyenangkan, efektif dan efisien.

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

Adobe Premiere Pro CC 2019 adalah software editing video yang sering digunakan seorang editor video untuk acara pernikahan, ulang tahun, launching produk bahkan untuk meniti karier. *Adobe Premiere Pro CC 2019* memudahkan kita dalam proses pembuatan video dengan memberikan berbagai audio, title, still image (foto dan ilustrasi), file desain grafis dan lain sebagainya (Enterprise, 2019:1). Software editing video seperti *Adobe Premiere Pro CC 2019* sering digunakan oleh kalangan youtuber, videographer, bahkan kameramen untuk dijadikan video komersial, namun pada penelitian ini peneliti akan menyajikan media pembelajaran berupa video.

Media pembelajaran berupa video kali ini akan menggunakan teknologi berbasis *Adobe Premiere Pro CC 2019* karena dapat menggabungkan beberapa cuplikan video atau biasa disebut disebut dengan istilah footage, mengolah video, gambar dan animasi menjadi satu kesatuan agar penyajian video tersebut lebih

atraktif. *Adobe Premiere Pro CC 2019* memiliki fasilitas yang simple yang dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa cuplikan video atau biasa disebut dengan istilah footage (Enterprise, 2019:1). *Adobe Premiere Pro CC 2019* selain digunakan untuk menggabungkan beberapa clip dan aset lain menjadi satu video yang utuh, *Adobe Premiere Pro CC 2019* juga dapat digunakan untuk pengeditan dengan pengertian yang lebih luas yaitu: menghilangkan bagian video yang tidak diinginkan, memberi efek transisi antara satu clip dengan clip lainnya, membuat efek-efek khusus pada video, memperbaiki video seperti menambah intensitas cahaya dan mengatur saturasi, mengeksport hasil editan video yang telah menjadi satu video yang utuh ke dalam format yang dapat dipahami oleh platform lain. Mengedit audio serta musik yang menyertai video tersebut (Enterprise, 2019:134-135).

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

Peneliti-peneliti terdahulu telah menggunakan software editing video seperti *Adobe Premiere Pro* untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Peneliti terdahulu yaitu Desy Natalia Sinambela mengangkat skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Premiere Pro* Berbasis Audiovisual pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini diimplementasikan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama pada Mata Pelajaran Sejarah, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh saudari Desy Natalia Sinambela menunjukkan bahwa software editing video yang dihasilkan sudah berhasil dan sangat valid. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan angka sebesar 4,73 (sangat valid) serta tingkat keberhasilan peserta didik dengan peningkatan rata-rata sebesar 83,4 yang berarti memiliki dampak potensial yang baik terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang berhasil dan valid juga dilakukan oleh Septiana yang berjudul “Pengembangan Media Layanan Informasi Video *Adobe Premiere* dan Dampak Negatif *Online Game*”. Penelitian ini diterapkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas untuk layanan informasi bimbingan dan konseling sekolah, sebagai media untuk merangsang kreatifitas dan terciptanya komunikasi antara konselor dan peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil analisis respon peserta didik pada uji kelompok kecil memperoleh persentase rata-rata 93,13% dan pada uji lapangan memperoleh persentase rata-rata 90,07% maka dapat disimpulkan kemenarikan media pada kategori ini sangat menarik dan valid.

Adapun letak perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti akan mengembangkan materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada mata pelajaran Sejarah yang lebih mengutamakan pada penyampaian dan penyajian materi dengan kemasan yang lebih atraktif, misalnya dengan menambahkan *games* dan *pemberian reward* sehingga diharapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan yang dapat membuat peserta didik termotivasi dan menjadi aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara signifikan terhadap materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang”.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan agar penguraian dapat disampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada mata pelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang yang valid?
2. Bagaimana dampak efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada mata pelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada mata pelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang yang valid.
2. Untuk mengetahui dampak efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada mata pelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Palembang yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik, peserta didik akan lebih termotivasi terhadap peningkatan hasil belajar dan dapat memahami materi yang diberikan guru melalui media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* untuk menambah ilmu pengetahuan tentang peninggalan kerajaan

Sriwijaya di Bukit Siguntang sehingga menimbulkan minat dan kecintaan terhadap mata pelajaran sejarah.

2. Bagi guru, guru menjadi sosok yang lebih kreatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien terutama dalam kajian peninggalan kerajaan Sriwijaya di Bukit Siguntang dan menjadikan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan dapat menghemat waktu.
3. Bagi sekolah, dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* dapat menjadi masukan dalam peningkatan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, peneliti dapat menambah wawasan serta keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Premiere Pro CC 2019* dan menjadi sumber referensi untuk melakukan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Gaung Persada (GP) Press.
- Enterprise, Jubilee. 2017. *Adobe Premiere Komplet*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2017. *Kolaborasi After Effect, Premiere, dan Photoshop*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2018. *Kitab Video Editing dan Efek Khusus: Panduan praktis yang perlu dibaca oleh semua editor video*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2019. *Adobe Premiere Pro dan CC untuk Pemula*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2019. *Belajar Sendiri Adobe Premiere CC 2019*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Praherdhiono, Henry. Punaji Setyosari., dan I Nyoman Sudana Degeng. 2019. *Teori dan Implementasi Teknologi Pendidikan: Era Belajar Abad 21 dan Revolusi Industri 4.0*. Malang: Penerbit CV. Seribu Bintang.
- Saidah. 2016. *Pengantar Pendidikan: Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional*. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Penerbit Kaukaba.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Suparjan, Edy. 2019. *Pendidikan Sejarah Untuk Membentuk Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Prenadamedia Group.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Penerbit Kencana.