

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

Muhammad Syamsudin Zaini

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: muhammadzaini16080314031@mhs.unesa.ac.id

Jaka Nugraha

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: jaka.unesa@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to find out an overview of the process of making interactive multimedia based on Adobe Premiere Pro on Basic Competence Managing Class XI Public Relations Activities Office Administration in SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. This type of research uses the ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate) research model, but the author only adopts 3 stages which include (Analysis), (Design), and (Develop). The results of the preliminary study indicate that student learning has previously used media in the learning process activities, but there are still shortcomings that will be complemented by using interactive learning media in the form of video animation based on Adobe Premiere Pro. This study shows the results that the product that has been produced is in the form of animated videos that contain material for Automation of Public Relations Governance and Basic Competence Protocol 4.1. Managing Class XII Public Relations Activities received very decent categories both in terms of material, graphic and included in the appropriate category for linguistic aspects. After going through some suggestions from experts who also stated that this media is interesting and facilitates the learning process of students in accordance with the results of media validation. With these results, the Development of Interactive Media Learning Media Based on Adobe Premiere Pro on Basic Competence in Managing Public Relations Activities in the XI Office Administration Office in SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo is feasible and can be used by students in learning Automation in Public Relations and Protocol Management.

Keywords: *adobe premiere pro; interactive; media; multimedia; learning*

PENDAHULUAN

Cara pembentukan manusia dalam menggunakan akal pikiran mereka adalah dengan menggunakan pendidikan dalam mengatasi permasalahan di kemudian hari. Dengan Pendidikan, diharapkan generasi penerus bangsa mampu beradaptasi dengan perkembangan dari berkembang pesatnya teknologi pada masa abad 21 ini. Abad ke-21 merupakan abad yang lebih mengedepankan kemampuan dan keahlian dalam hal teknologi, pada abad ini teknologi komputer diperlukan sebagai upaya perbaikan kualitas pendidikan, akan tetapi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat ini belum berkembang secara optimal yang mana penggunaan teknologi pembelajaran hanya sebatas pada penggunaan power point, simulasi virtual, serta penggunaan web (Risandi, Panjaitan, & Titin, 2015). Teknologi informasi mampu menjadi alternatif dalam proses belajar yang lebih berorientasi pada siswa. Didukung dengan pernyataan Liao bahwa sejumlah riset penelitian pendidikan mengungkapkan teknologi sangat berpotensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan (dalam Kurniawati & Nita, 2018).

Pendidikan kejuruan sangat berperan untuk menyiapkan siswa agar dapat bekerja sesuai dengan bidang keahliannya. Pendidikan kejuruan harus berorientasi pada kebutuhan mengikuti arus teknologi terbaru dan metode pembelajarannya yang mengarah pada peningkatan keterampilan yang mengacu

pada standar kerja (Nopriyanti & Sudira, 2015). Kesuksesan SMK untuk menghasilkan lulusan yang kompeten tentu tak luput dari peran guru serta fasilitas. Salah satu faktor penentu kesuksesan tersebut ialah dengan penggunaan media. Proses pembelajaran SMK lebih mengarah pada pemahaman yang kuat baik teori maupun praktik, yang apabila terdapat keterbatasan media menjadikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar kurang optimal berdampak dalam pemahaman materi (Nopriyanti & Sudira, 2015).

Media berperan penting pada kurikulum 2013 yang berfokus pada upaya proses belajar aktif siswa. Hal ini sejalan dengan kegunaan media pada proses pembelajaran yakni dapat menanggulangi perilaku pasif siswa, keterbatasan ruang, waktu dan juga daya indera (Sadiman, dkk, 2014:17). Pengembangan proses pembelajaran serta adanya inovasi dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif atau dapat mencapai sasaran secara optimal. Indikatornya adalah pencapaian prestasi belajar peserta didik. Seperti dikemukakan oleh Winkel bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya (dalam Arifin & Wakid, 2014). Pernyataan tersebut juga didukung dengan adanya penggunaan media multimedia interaktif yang dapat mendorong siswa untuk memperoleh hasil belajar 80% dari proses belajar (Suryanto dalam Nopriyanti & Sudira, 2015). Penelitian terdahulu oleh Zainuddin, et al, (2019), kegiatan belajar berbantuan multimedia interaktif dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa daripada kegiatan belajar yang hanya menerapkan model pembelajaran secara konvensional, dengan demikian kegiatan belajar berbantuan multimedia interaktif memberi kemudahan siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian, minat, dan motivasi siswa untuk belajar.

SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo ialah sekolah menengah kejuruan yang terakreditasi A berlokasi di Jalan Jenggolo No. 2A, Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo. Tahun pelajaran 2019/2020 SMK ini mulai menerapkan kurikulum 2013 revisi 2017 dengan harapan siswa semakin kreatif serta tidak menjadi pasif dalam belajar. Pada tahun 2007, SMKN 2 Buduran Sidoarjo. SMKN 2 Buduran memiliki 6 program keahlian yakni Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran, Teknik Komputer dan Jaringan, dan Multimedia. Pada program Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran terdiri dari beberapa mata pelajaran yang harus diampu siswa diantara ialah mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolan.

Berdasar dari studi pendahuluan yang dilaksanakan pada 2 Oktober 2019 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, guru SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo khususnya guru Administrasi Perkantoran mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolan, menyatakan bahwa salah satu fenomena utama di kelas adalah guru masih minim media interaktif, padahal fasilitas untuk penggunaan media interaktif dinilai cukup memadai, dengan adanya lab. computer yang di dalamnya terdapat 60 buah komputer sehingga hal tersebut menjadi alasan peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolan. Saat proses pembelajaran mata pelajaran tersebut guru sudah menyampaikan materi berbantuan power point akan tetapi masih kurang menarik dikarenakan tampilan media power point cenderung monoton sehingga kurang menarik minat peserta didik, peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan gambar serta animasi dinilai kurang, serta tidak adanya iringan musik pada media yang digunakan, terlebih belum adanya soal evaluasi interaktif untuk mengukur pemahaman siswa.

Mengacu pada fenomena tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran interaktif untuk mengetahui respon siswa sekaligus memanfaatkan fasilitas komputer yang ada di SMK Negeri 2 Buduran. Disisi lain, Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Kelas XI, sehingga perlu dipelajari dan diterapkan dengan baik dan benar oleh para siswa. Sesuai hasil angket yang telah diisi oleh siswa Kelas XI OTKP 2 melalui link *Google Form*: <https://bit.ly/responstudipendahuluan> diketahui bahwa siswa Kelas XI OTKP 2 masih kurang memahami materi mengelola kegiatan humas. Dari paparan diatas yaitu tentang kelemahan media power point jadi perlu dikembangkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran serta menarik motivasi siswa dalam belajar, diantaranya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif saat proses belajar. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mempunyai dua tujuan, yakni sebagai berikut

: Mendeskripsikan 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 serta Menganalisis kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Penelitian ini 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 Sidoarjo”.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar

Belajar ialah peristiwa individu yaitu terjadinya perubahan tingkah laku. Belajar adalah peristiwa yang bersifat individual yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016:2). Morgan menyatakan belajar ialah berubahnya perilaku secara permanen sebagai hasil dari pengalaman (Suprijono, 2014:3). Jika dikaitkan pada kehidupan nyata belajar dinilai sebagai property dan tugas sekolah serta beranggapan dengan belajar di sekolah akan memperluas ilmu serta pengetahuan (Suprijono, 2014:3). Menurut pendapat di atas dapat diketahui bahwa makna dan pengertian dari belajar ialah suatu proses atau peristiwa berubahnya perilaku atau sikap serta pengetahuan sebagai hasil dari proses tersebut.

Pembelajaran

Pembelajaran menurut pendapat Darsono adalah usaha dalam membentuk perilaku yang diharapkan sesuai dengan lingkungan dan stimulus yang diberikan (dalam Hamdani, 2011:23). Sesuai dengan pendapat ahli, pembelajaran merupakan usaha untuk menciptakan perilaku atau sikap sebagai respon dari proses yang telah dilakukan.

Media

Media menurut Menurut Gerlach & Ely yaitu manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi memungkinkan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Untuk artian kusus, media yang dipergunakan dalam kegiatan belajar didefinisikan alat grafis, fotografis, maupun elektronis dalam menangkap, memproses, dan menyusun informasi yang diperoleh secara visual ataupun verbal (Arsyad, 2014:3). Media merupakan komponen dari sarana belajar dimana memuat materi intruksional yang mendorong siswa belajar. Media pembelajaran merupakan media yang didalamnya terdapat informasi sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Hamdani, 2011:243). Jadi pengertian media menurut para ahli dapat disimpulkan menjadi suatu alat maupun komponen yang terdiri dari sarana belajar untuk siswa yang dapat membantu serta mendorong siswa agar dapat mencapai tujuan belajar dengan baik.

Multimedia

Multimedia merupakan penerapan dari beberapa media dalam penyajian informasi, dimana multimedia berisis teks, animasi, gambar, suara, serta grafik. (dalam Nopriyanti & Sudira, 2015). Vaugan menyatakan multimedia adalah penggabungan dari beberapa teks, suara, animasi, seni, dan suara yang diperoleh dari komputer ataupun sarana elektonik lainnya (dalam Nopriyanti & Sudira, 2015). Jadi multimedia dapat disimpulkan menjadi satu kumpulan dari beberapa media seperti teks, animasi, gambar, suara, maupun grafik yang tergabung menjadi satu kesatuan dan saling terintegrasi.

Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran ialah teknologi yang jadi media alternatif dalam pembelajaran. Dalam penggunaannya mampu merangsang dan tingkat motivasi siswa dalam belajar (Kuswanto & Walusfa, 2017). Multimedia Interaktif ialah alat yang dilengkapi alat pengendali yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk memilih sesuatu yang diharapkan misalnya aplikasi game dan lainnya (Kurniawati & Nita, 2018). Jadi jika disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli, multimedia pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi serta menstimulus siswa dalam belajar.

Adobe Premiere Pro

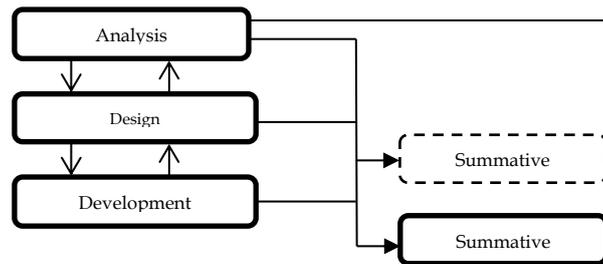
Adobe Premiere Pro ialah program pengolah video yang terdapat 45 efek videoa serta 12 efek audio yang dipergunakan dalam mengganti pola tampilan serta membuat animasi video maupun audio. Diantara beberapa efek tersebut membutuhkan kartu grafis dengan kualitas tinggi dimana dari ke-45 efek tersebut 3 diantaranya yang hanya bisa dioperasikan dengan bantuan kartu grafis seperti AMD atau NVIDIA supaya dapat diterapkan untuk membuat klip video. Adobe premier pro juga mempunyai 30 macam transisi untuk memudahkan pergantian klip video pada klip video selanjutnya yang lebih dinamis. Beberapa transmisi diantaranya juga membutuhkan kartu grafis AMD maupun NVIDIA. Aplikasi ini juga memiliki fitur unggul lainnya yang dapat diaplikasi saat penggunaan media (Gora, 2006:1-3). Adobe Premiere Pro jika disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli adalah merupakan aplikasi editing video yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media yang berupa audio visual atau video.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D) dimana terdapat Model yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*). Model ADDIE mulai ada pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Akan tetapi penulis hanya menggunakan 3 tahap yakni (*Analysis*), (*Design*), dan (*Development*). Penelitian ini terbatas pada penilaian kelayakan produk sehingga tidak dilakukan penilaian keefektifan produk yang dikembangkan.

Penelitian ialah penelitian model prosedural dimana menjelaskan langkah-langkah pengembangan produk. Produk yang dikembangkan yakni media pembelajaranyang akan divalidasi oleh ahli materi, bahasa, serta media. Dengan harapan media pembelajaran yang dikembangkan layak diaplikasi saat proses belajar.

Tahap penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE meliputi: (1) *Analysis* (analisa) : Bertujuan untuk menentukan problem dan solusi yang sesuai dan guna memastikan kompetensi yang dimiliki peserta didik pada SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo khususnya mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan.. (2) *Design* (Perancangan) : Tahap desain atau perencanaan dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dianalisis pada tahap sebelumnya dimana dihasilkan Storyboard yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk tahap pengembangan. (3) *Development* (Pengembangan): Tahap ini meliputi penentuan metode maupun strategi proses pembelajaran yang tepat. Dalam pembuatan produk media yang dilanjutkan validasi media oleh para ahli. Berikut gambaran dari prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti:



Sumber: diadaptasi oleh peneliti dari McGriff (2001)

Gambar 1. TAHAPAN MODEL ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo berlokasi di Jalan Jenggolo No.2A, Bedrek, Siwalanpanji, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61219. Penelitian ini dilaksanakan sejak studi pendahuluan sampai berakhirnya masa penelitian dengan waktu 7 bulan.

Jenis data penelitian ini meliputi data kuantitatif serta data kualitatif. Data kuantitatif penelitian ini didapat dari rerata skor instrumen validasi yang diberikan oleh para ahli dan hasil rerata skor angket respon peserta didik. Data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil telaah berupa masukan maupun saran dari validator. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar telaah dan validasi ahli materi, ahli kegrafikan, dan ahli bahasa yang digunakan untuk memperoleh penilaian kelayakan dari segi materi, kegrafikan, serta bahasa sebagai media pembelajaran. Validasi Ahli untuk menilai validitas media berdasarkan aspek kelayakan materi; penyajian atau kegrafikan; serta kebahasaan.

Analisis Validasi Ahli (Materi, Bahasa dan Media) Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan materi dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi} \times 100\%}{\text{Skor tertinggi}}$$

Sumber: (Riduwan, 2015:14)

Penilaian media pembelajaran interaktif ini disamakan dengan kriteria kelayakan, pedoman yang digunakan dalam penilaian kriteria kelayakan media yaitu dengan skala likert yang dijelaskan sebagai berikut: 1) sangat baik dengan skor 5; 2) baik dengan skor 4; 3) sedang dengan skor 3; 4) buruk dengan skor 2; 5) buruk sekali dengan skor 1 (Riduwan, 2015:13). Sedangkan kriteria interpretasi skor validasi ahli dan evaluasi media dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) sangat kuat (81-100%); 2) kuat (61-80%); 3) cukup (41-60%); 4) lemah (21-40%); 5) sangat lemah (0-20%) (Riduwan, 2015:15).

Sesuai dengan kriteria interpretasi skor yang dipaparkan, Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas X1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dinyatakan layak apabila perolehan persentase penilaian dari para ahli menunjukkan kategori kuat hingga sangat kuat dengan persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas X1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo

Model ADDIE yang terdiri dari lima proses utama yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) merupakan metode yang dipergunakan penelitian ini. Namun penulis hanya menggunakan 3 proses saja yakni diantaranya analisis, perancangan dan pengembangan saja dikarenakan keterbatasan peneliti. Syaodih

(2009:165) menjelaskan “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan”. Penelitian pengembangan pada bidang pendidikan dimulai sejak dibutuhkannya solusi permasalahan dengan menghasilkan produk tertentu.

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang berupa produk berbentuk video penjelasan materi dengan animasi interaktif. Model ADDIE meliputi lima proses utama yakni Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Namun penulis hanya meneliti sampai bagian tahap ke 3 yaitu *Development* atau pengembangan.

Tahap pengembangan pertama yaitu analisis (*analysis*), dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan penulis kepada guru Administrasi Perkantoran mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolan Ibu Dra. Diah Primuarini, MM., menyatakan bahwa salah satu fenomena utama di kelas adalah guru masih minim media interaktif, padahal fasilitas untuk penggunaan media interaktif dinilai cukup memadai, dengan adanya lab computer yang di dalamnya terdapat 60 buah komputer sehingga hal tersebut menjadi alasan penulis melakukan penelitian pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolan. Dari lembar angket yang dibagikan kepada siswa Kelas XI OTKP 2 melalui Google Form juga diketahui bahwa siswa Kelas XI OTKP 2 masih kurang memahami materi mengelola kegiatan humas. Dari kelemahan media power point ada sebelumnya maka perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik memotivasi belajar siswa, diantaranya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa video. Hal ini sejalan dengan penelitian Martiani & Nugraha (2017) menjelaskan siswa lebih menyukai penjelasan materi yang dibantu dengan media pembelajaran menarik disertai gambar yang berwarna. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif pada KD kompetensi dasar mengelola kegiatan humas dapat memotivasi siswa kelas XI OTKP 2 dalam memahami KD tersebut.

Pada tahap perancangan (*design*), dilakukan guna memberi jawaban masalah yang telah dianalisis di tahap sebelumnya. Tahap ini menghasilkan *Storyboard* yang hendak dikembangkan oleh peneliti untuk tahap pengembangan. Pemilihan *Storyboard* didasarkan pada hasil penelitian oleh Sari & Nugraha (2018) yang menyatakan bahwa *Storyboard* mampu menjembatani antara konsep dengan hasil pengembangan. Rancangan media atau *Storyboard* atau rancangan media yang dibuat selanjutnya akan disampaikan kepada guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolan dan kemudian dievaluasi melalui wawancara. Multimedia interaktif ini berfungsi untuk mengasah daya imajinasi dan pemahaman siswa siswa serta merangsang motivasi siswa terhadap materi yang disampaikan, hal ini didukung dengan pernyataan bahwa kegiatan belajar berbantuan multimedia interaktif memberi kemudahan siswa untuk memahami pengetahuan tertentu dalam komputer yang dimana disajikan program berbasis multimedia sehingga siswa menjadi mandiri dalam belajar (dalam Kurniawati & Nita, 2018). Robin & Linda juga mengemukakan multimedia ialah alat yang mampu menghasilkan presentasi dinamis serta interaktif dengan menggabungkan teks, video, animasi, grafik, serta audio (dalam Surasmi, 2016).

Media ini memiliki kerangka awal yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran sesuai dengan Silabus Mata Pelajaran Administrasi Keuangan Kelas XI Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar 4.1 Mengelola Kegiatan Humas mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan. Media ini tidak sekedar dirancang untuk sesuai dengan silabus, akan tetapi juga bertujuan untuk membantu mengembangkan kompetensi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Anderson berpendapat bahwa siswa dapat memaparkan dan menyampaikan idenya melalui perantara simbol, visual, grafis, animasi, audio maupun video sehingga dapat digunakan sebagai literatur digital (dalam Sari, 2016). Berdasarkan hasil penelitian Zainuddin, et al, (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang terdapat animasi, grafik, maupun video sebagai bentuk penyampaian materi dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan pemahaman dan memperluas pengetahuan karena sertiap

pertemuan kegiatan belajar mampu dilakukan secara virtual yang bersifat fleksibel dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, asalkan memiliki jaringan internet yang memadai.

Revisi storyboard selanjutnya menjadi pedoman pembuatan video animasi pada pengembangan atau (*development*). *Storyboard* atau rancangan serta draft materi diperbaiki serta dimatangkan menjadi video animasi dengan bantuan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2018* yang dilakukan oleh penulis sendiri. Video animasi berupa berupa video berjudul Mengelola Kegiatan Humas yang merupakan hasil ekspor video dengan ekstensi MP4 yang memiliki ukuran 536 Megabyte yang kemudian diunggah di *Youtube*. Video ini dapat diakses secara mudah dengan hanya membutuhkan koneksi internet untuk membuka *Youtube* dan meng-klik link yang diberikan.

Video ini selanjutnya akan divalidasi oleh materi, ahli kegrafikan, serta ahli bahasa guna memperoleh penilaian, komentar atau pendapat, kritik serta saran. Vaidasi ahli merupakan bagian evaluasi yang bersifat korektif pada tahap pengembangan (*development*). Evaluasi perbaikan yang didapat berdasarkan penilaian dari kacamata ahli materi diantaranya meringkas materi dengan memberikan poin penting yang mudah dipahami oleh siswa, memperbaiki penulisan istilah mejadi lebih singkat dan padat serta menempatkan waktu ilustrasi agar lebih terintergrasi. Perbaikan yang telah diperbaiki sesuai masukan dan saran yang diberikan oleh ahli kegrafikan yakni memperbanyak variasi animasi yang menarik. Ahli bahasa turut menyampaikan saran atas adanya kendala terkait teknis serta tipografi yang ada dalam media.

Berikut tampilan media pembelajaran multimedia interaktif berbentuk video animasi:



Gambar 2. TAMPILAN PENJELASAN MATERI

Sumber: dokumentasi peneliti (2020)



Gambar 3. TAMPILAN ANIMASI PENJELASAN MATERI

Sumber: dokumentasi peneliti (2020)

Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo

Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Premiere Pro* pada kompetensi dasar mengelola kegiatan humas kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo didapat dari hasil perhitungan penilaian validasi para validator atau ahli materi, kegrafikan, dan bahasa. Penilaian kelayakan yang dipergunakan pada instrumen validasi para ahli terkait dengan materi yang dipergunakan dalam media berpedoman pada Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMA oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2014) yang diadaptasi berdasarkan kebutuhan peneliti. Hasil perhitungan validasi yang diperoleh dari angket yang bersifat tertutup menggunakan skala pengukuran likert sebagai penilaian disertai dengan kriteria penilaian. Para validator melakukan proses penilaian pada lembar validasi ahli dengan memberi tanda centang di kolom yang tersedia dan memberikan komentar serta saran perbaikan di akhir penilaiannya guna mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai bahan ajar kelas XI OTKP Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan.

Perolehan hasil validasi kelayakan media oleh ahli materi berguna sebagai bentuk evaluasi media supaya layak diujicobakan kepada peserta didik. Setelah dianalisis secara deskriptif kuantitatif, Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo diperoleh hasil validasi ahli materi, ahli kegrafikan serta ahli bahasa. Pada tiap-tiap validasi memerlukan persentase minimal $\geq 61\%$ supaya Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dikatakan layak dipergunakan dalam kegiatan belajar. Validasi oleh ahli materi yang oleh validator ahli materi, kelayakan diperoleh berdasar rerata nilai hasil dari validasi.

Validasi materi ditinjau dari aspek kualitas materi atau isi. Hasil dari penilaian validasi ahli materi mendapat persentase 95%. Data atau hasil dari validasi ini jika dieksplanasi sesuai pernyataan Riduwan (2015:15), jumlah tersebut menunjukkan kriteria yang sangat kuat. Yang artinya, Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo sangat layak untuk dipergunakan untuk kegiatan belajar dari segi materi. Selanjutnya ialah penilaian dari hasil validasi ahli kegrafikan, berdasarkan bagian atau *tools* kegrafikan. Didapatkan persentase 95% yang

apabila dijabarkan menurut Riduwan (2015:15) termasuk pada bagian kriteria sangat kuat. Maksudnya, Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo sangat layak dipergunakan dalam kegiatan belajar berdasarkan dari segi kegrafikan. Hasil dari penilaian validasi ahli bahasa memperlihatkan kriteria yang sangat kuat dengan persentase 92% yang berarti Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran sangat layak untuk digunakan kegiatan pembelajaran dilihat dari segi bahasa. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian oleh Gusmida & Islami (2017) penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menyajikan animasi 3-D dapat dijadikan sebagai pilihan penggunaan media pembelajaran tambahan dalam mengajar dengan perolehan nilai validitas 3,55 dari skala 4 poin dan memperoleh hasil kualitas baik.

Dihasilkannya Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mampu menjadi pilihan media pembelajaran dengan basis digital. Bentuk media sebagai bahan ajar dilandaskan pada nilai fungsional serta karakteristik yang dimiliki.

Selaras dengan nilai fungsional serta karakteristik itu, Lee juga turut memberikan pengertian yang lekat dengan pembelajaran berbasis digital atau komputer. Pembelajaran berbasis digital atau komputer merupakan sistem pembelajaran pada pemakaian serta pengoperasian komputer tanpa arahan guru sebagai fasilitator belajar (dalam Obdeijn, et al, 2014). Akan tetapi, sistem yang berdasarkan penggunaan komputer tidak mampu mengganti pembelajaran dengan sistem face to face learning atau pembelajaran tatap muka secara langsung. Dalam konteks ini dikarenakan dasar dari pembelajaran berbasis komputer hanya menjadi perantara. Maka dari itu, guna memperbaiki serta mendapat peningkatan kualitas pembelajaran berbasis komputer yang tidak sekadar memuat pemberian informasi melalui komputer saja, namun juga dibutuhkan interaksi serta multimedia (Evgeniou dalam Obdeijn, et al, 2014:104). Pengertian ini yang telah diadaptasi oleh penulis dalam 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.

Harapan dari penggunaan media pembelajaran interaktif ialah guna memudahkan guru untuk memahami siswa agar menjadikan proses pembelajaran lebih efektif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Raharjo (1991) (dalam Rusman, 2012:145) menjelaskan kegiatan belajar menjadi efektif jika diaplikasikan saran visual, 11% dipelajari dari yang didengar, 83% dipahami dari yang dilihat. Kemudian juga dikemukakan bahwa seseorang mampu mengingat 20% dari yang didengar, serta dapat mengingat 50% berdasarkan yang dilihat dan didengar. Pengaplikasian multimedia interaktif berupa software Adobe Premiere Pro CC 2018 mampu menginterpretasikan media seperti teks, video, animasi, gambar dan suara pada kompetensi dasar mengelola kegiatan humas diharapkan dapat digunakan variasi media pembelajaran guna mengatasi masalah yang ada sebelumnya.

Keunggulan dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu bahwasannya pembuatan serta pengembangan produk multimedia pembelajaran ini menggunakan program atau aplikasi pengolah video yaitu Adobe Premiere Pro CC 2018 sehingga menghasilkan file dengan kualitas resolusi HD (High Definition) 1080p. Kelebihan dari media ini adalah video ini memuat gambar animasi serta grafik dinamis yang memberi kemudahan siswa memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai mengelola kegiatan humas. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil penelitian Leow & Neo (2014) yang menyatakan bahwasannya pembelajaran yang berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi. Dengan adanya animasi serta simulasi yang variatif, multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu merangsang motivasi siswa sehingga lebih bersemangat dalam belajar. Selain grafis serta animasi yang menarik, di dalam setiap sub bahasan penting juga fungsi media interaktif dalam

mendemonstrasikan materi, tampilan multimedia pembelajaran interaktif berisi pemaparan materi serta simulasi. Media pembelajaran interaktif juga difasilitasi dengan latihan soal yang harus dikerjakan siswa sebagai bentuk feedback atau respon dari apa yang telah dipelajari siswa.

Hasil pengembangan media multimedia interaktif pembelajaran interaktif ini tidak bisa dikatakan sempurna karena masih mempunyai kelemahan serta keterbatasan. Beberapa kelemahan tersebut diantaranya yakni, media pembelajaran ini hanya bisa dipergunakan oleh sekolah memiliki fasilitas komputer maupun *gadget* yang tersambung dengan koneksi internet, sekolah juga dituntut untuk memiliki listrik yang mencukupi, dan sarana lainnya. Media ini memanglah sumber utama pembelajaran, akan tetapi diharapkan media pembelajaran multimedia berupa video animasi ini diharap mampu membantu mengatasi masalah belajar yang ada, baik digunakan alternatif maupun sebagai penunjang belajar. Dengan media pembelajaran interaktif diharapkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolan mampu menarik dan memotivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap kualitas belajar siswa, keterampilan maupun prestasi belajar.

Multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengelola kegiatan humas dikatakan efektif dipergunakan dalam kegiatan belajar, dengan demikian guru dapat dengan mudah menyampaikan materi terkait mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolan khususnya pada kompetensi dasar mengelola kegiatan humas. Dari hasil penilaian melalui para ahli mengatakan bahwasannya multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengelola kegiatan humas dapat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar penunjang guru. Oleh karenanya dibutuhkan penambahan penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga terdapat peningkatan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya animo dan tingginya semangat belajar siswa dalam menerapkan multimedia pembelajaran interaktif, harapannya diimbangi dengan kemampuan sekolah dalam memfasilitasi serta membantu pengembangan media pembelajaran melalui pemenuhan kelengkapan komputer dan dilaksanakannya pelatihan khususnya terkait penggunaan teknologi multimedia pembelajaran interaktif di sekolah.

Tabel 1.

REKAPITULASI SKOR PENILAIAN AHLI MATERI

No	Indikator	Skor Validasi
1	Kualitas materi	35
2	Informasi pendukung	25
3	Teknik Penyajian	35
Jumlah Skor		95
Skor Tertinggi		100
Persentase Penilaian		95%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2020)

Tabel 2.

REKAPITULASI SKOR PENILAIAN AHLI KEGRAFIKAN

No	Indikator	Skor Validasi
1	Konsep Video	30
2	Ilustrasi	30
3	Animasi	35
Jumlah Skor		95
Skor Tertinggi		100
Persentase Penilaian		95%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2020)

Tabel 3.**REKAPITULASI SKOR PENILAIAN AHLI BAHASA**

No	Indikator	Skor Validasi
1	Keterbacaan	27
2	Kelugasan	30
3	Koherensi	35
Jumlah Skor		95
Skor Tertinggi		100
Persentase Penilaian		92%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2020)

Ditinjau lebih jauh berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran interaktif ini mendapatkan presentase paling tinggi dalam dua poin yakni memberikan kesempatan belajar siswa dengan lebih menyenangkan serta dapat memotivasi siswa menguasai serta memahami materi. Suasana serta kondisi belajar yang menyenangkan ini didapat siswa dikarenakan pada media terdapat gambar, animasi, audio dan video. Media secara fungsional juga berfungsi memotivasi siswa sebagai penguasaan materi ditunjukkan bahwa media mempunyai karakteristik yang *fun learning* atau menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media telah mengandung unsur belajar yang mudah dan dapat memotivasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka didapatkan kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo melalui tiga tahap yakni pertama tahap analisis (*analysis*), kemudian tahap perancangan (*design*), dan yang terakhir tahap pengembangan (*development*). Kelayakan media menyebutkan persentase hasil validasi ahli materi sebesar 95%, ahli kegrafikan 95% serta ahli bahasa 92%. Dengan dasar hasil validasi ahli tersebut, 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 memperoleh kriteria sangat layak dari aspek materi, kegrafikan, dan layak pada aspek bahasa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya 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 ini menghasilkan produk berupa video materi pembelajaran interaktif mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolalan yang telah dinyatakan layak untuk digunakan siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Keterbatasan Penelitian ini diantaranya : (1) Penelitian hanya dilakukan di siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. (2) Media pembelajaran hanya digunakan yakni mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolalan Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI. (3) Media ini hanya sebagai penunjang proses pembelajaran siswa. (4) Media hanya dapat digunakan pada komputer atau laptop yang mempunyai spesifikasi system operasi windows 8 atau lebih, atau Mac OS.

Penelitian ini juga mendapat rekomendasi berupa kritik serta saran meliputi: (1) Pengembangan media dalam bentuk video animasi yang divariasikan dengan iringan lagu maupun musik instrumental serta penggunaan simbol atau lambang tertentu harus memperhatikan lisensi penggunaan backsound lagu dan logo tersebut supaya menghindari pelanggaran hak cipta; (2) Pengembangan media yang berbentuk digital agar lebih mempertimbangkan pemilihan kontras warna teks dengan background (latar belakang), keakuratan ejaan kata maupun kalimat serta pengaplikasian musik latar yang seimbang tidak seberapa keras dan tidak terlalu lembut; (3) Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas

XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dapat diterapkan pada penelitian eksperimen untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 22(2), 215-226.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Firdausi, Arif, & Barnawi. (2012). *Profil Guru SMK Professional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gora, W. (2006). *Editing Video Menggunakan Adobe Premiere Pro*. Jakarta: Belajar Sendiri.
- Gusmida, R., & Islami, N. (2017). The Development of Learning Media for the Kinetic Theory of Gases Using the ADDIE Model with Augmented Reality. *Journal of Educational Sciences*. 1(1), 1-10.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kurniawati, I.D. & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*. 1(2), 68-75.
- Kuswanto, J. & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*. 6(2), 58-64.
- Leow, F.T. & Neo, M. (2014). Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University. *Turkish Online Journal of Educational Technology*. 13(2), 99-110.
- Martiani, D. & Nugraha, J. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Kelas X APK 2 di SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 5(2), 5-7.
- McGriff, S.J. (2001). Leadership in Higher Education: Instructional Designers in Faculty Development Programs. *Institute of Education Science*. 1(2), 308-312.
- Nopriyanti & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 5(2), 222-235.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamil Learning Center.
- Obdeijn, M.C., et al. (2014). Development and Validation of a Computer-Based Learning Module for Wrist Arthroscopy. *Chirurgie de La Main*. 33(2), 100-105.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Risandi, R., Panjaitan, R.G.P., & Titin. (2015). Respon Siswa SMA Negeri Pontianak terhadap Lembar Kerja Siswa Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(9), 1-17.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme*

Abad 21). Bandung: Alfabeta.

Sadiman, A., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sari, D.M. & Nugraha, J. (2018). Pengembangan Modul Pengelolaan Kas Kecil Berbantuan Adobe Flash dengan Pendekatan Saintifik Kelas XI APK SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 6(1), 22-28.

Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Surasmi, W.A. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*. 1(2), 593-607.

Syaodih, S.N. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Zainuddin, et al. (2019). Developing the Interactive Multimedia in Physics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*. 1171(1), 1-5.