
SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGUNAKAN ADOBE PREMIERE PRO UNTUK MENINGKATKAN PROSES KEGIATAN PEMBELAJARAN

Afiyati^{1*}, Sabar Rudiarto², Anis Cherid³

^{1,2,3} Universitas Mercu Buana

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana

*e-mail : afiyati.reno@mercubuana.ac.id¹, Sabar.rudiarto@mercubuana.ac.id²,
anis.cherid@mercubuana.ac.id³

ABSTRACT

The research aimed to investigate the process of creating interactive multimedia using Adobe Premiere Pro and its effect on enhancing basic competency in managing the teaching and learning activities at SMP Negeri 215 West Jakarta. The ADDIE research model, which includes Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate, was employed in this study, but only the Analysis and Design stages were adopted. The research was conducted as a community service and was participated by 20 West Jakarta SMPN 215 teachers. The implementation of the community service employed an approach method, which consists of a presentation of the material by the speaker and a question and answer session for those who still did not understand how Adobe Premiere Pro works. The research data was gathered from pretest and posttest, and the results indicate that after the socialization seminar, all the teachers have been able to improve their understanding and skills on the usage of Adobe Premiere Pro for creating interactive multimedia, including the utilization of 45 video effects and 12 audio effects for changing display patterns and generating video and audio animations that can be used to support students learning activities.

Keywords: *Interactive Multimedia, Teaching, Learning, Presentation Material, Video Generating*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki proses pembuatan multimedia interaktif menggunakan Adobe Premiere Pro dan dampaknya dalam meningkatkan kompetensi dasar dalam mengelola kegiatan pengajaran dan pembelajaran di SMP Negeri 215 Jakarta Barat. Model penelitian ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, digunakan dalam penelitian ini, tetapi hanya tahap Analisis dan Desain yang diadopsi. Penelitian ini dilakukan sebagai layanan masyarakat dan diikuti oleh 20 guru SMPN 215 Jakarta Barat. Pelaksanaan layanan masyarakat menggunakan metode pendekatan, yang terdiri dari presentasi materi oleh pemateri dan sesi tanya jawab bagi mereka yang masih belum mengerti bagaimana Adobe Premiere Pro bekerja. Data penelitian dikumpulkan dari pretest dan posttest, dan hasilnya menunjukkan bahwa setelah seminar sosialisasi, semua guru mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam penggunaan Adobe Premiere Pro untuk membuat multimedia interaktif, termasuk penggunaan 45 efek video dan 12 efek audio untuk mengubah pola tampilan dan menghasilkan animasi video dan audio yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Pengajaran, Pembelajaran, Materi Presentasi, Pembuatan Video*

1. PENDAHULUAN

Pembentukan manusia dalam menggunakan akal pikirannya adalah dengan menggunakan pendidikan untuk mengatasi masalah di masa depan. Dengan pendidikan, diharapkan generasi penerus bangsa dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat pada abad 21 ini. Abad 21 adalah era yang lebih mengedepankan kemampuan dan keterampilan dalam hal teknologi, di mana teknologi komputer diperlukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat ini belum berkembang secara optimal dan penggunaan teknologi pembelajaran hanya sebatas pada penggunaan powerpoint, simulasi virtual, dan penggunaan web (Risandi, Panjaitan, & Titin, 2015). Teknologi informasi dapat menjadi alternatif dalam proses belajar yang lebih berorientasi pada siswa. Ini didukung oleh pernyataan Liao bahwa beberapa riset pendidikan menunjukkan bahwa teknologi sangat berpotensi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018).

Teknologi saat ini semakin cepat berkembang dari tahun ke tahun. Banyak inovasi yang mendasari perkembangan teknologi yang semakin maju di berbagai sektor, seperti bisnis, pendidikan, pariwisata, kesehatan, dan lain-lain. Seiring perkembangan teknologi, banyak kegiatan penting dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan efisien. Beberapa kegiatan yang memanfaatkan teknologi bahkan dapat dilakukan dari rumah. Ini menyebabkan semakin banyak persaingan dalam kegiatan bisnis dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, terutama dalam hal teknologi informasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengabdian masyarakat adalah melalui survei, dimana kuesioner diisi sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian masyarakat. Survei adalah instrumen penelitian ilmiah untuk mengumpulkan data primer dan mendapatkan feedback dari responden dengan memberikan kuesioner (Muchlis, Christian & Sari, 2019). Kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden tentang diri mereka maupun hal lain yang terkait dengan materi pengabdian yang akan dibahas (E. Nugroho, 2018).

Dalam proses pembelajaran daring, sangat disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran daring yang inovatif dan dikemas secara menarik agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Meskipun media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran daring, tidak semua media pembelajaran daring cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, serta materi yang diajarkan. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang baru, sehingga banyak tenaga kependidikan yang belum sepenuhnya memahami pola pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan munculnya berbagai polemik ketika pembelajaran daring dilakukan di lapangan, seperti penyampaian materi pembelajaran yang kurang optimal. Siswa sekolah menengah pertama berada pada tingkat kognitif yang rendah, sehingga mereka lebih menyukai media visual untuk memahami konsep dari suatu materi, terutama dalam mata pelajaran matematika yang abstrak dan sering menakutkan bagi sebagian siswa. Selain itu, konsep matematika yang diajarkan di sekolah menengah pertama merupakan acuan dan dasar untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Jika siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah menengah pertama, mereka akan mengalami kesulitan dalam mata pelajaran di tingkat selanjutnya (Biassari et al., 2021:2324).

Kecamatan Kembangan merupakan suatu bagian wilayah yang ada di Kota Jakarta Barat. Secara geografis, Kecamatan Kembangan terletak diantara 106° 42' 58" hingga 106° 45' 59" Bujur Timur dan 6° 9' 28" hingga 6° 13' 26" Lintang Selatan. Secara administrasi, Kecamatan Kembangan berbatasan langsung dengan Kecamatan Cengkareng di bagian utara, Kecamatan Kebonjeruk di bagian timur, Kota Jakarta Selatan di bagian selatan serta Provinsi Banten di bagian barat. Wilayah Kecamatan Kembangan terletak 0,5 – 2 meter dari permukaan laut dan merupakan tanah datar landai,

dengan sebagian besar daerah secara sosial adalah daerah pedesaan yang saat ini telah mengalami perkembangan pembangunan secara pesat. Kecamatan Kembangan merupakan salah satu kota yang ada di Kota Jakarta Barat. Secara geografis, Kecamatan Kembangan terletak diantara $106^{\circ} 42' 58''$ hingga $106^{\circ} 45' 59''$ Bujur Timur dan $6^{\circ} 9' 28''$ hingga $6^{\circ} 13' 26''$ Lintang Selatan.

Pengabdian yang kami lakukan kali ini adalah mengajarkan para guru yang ada di SMPN 215 Jakarta Barat agar mampu mengoperasikan Adobe Premier Pro dalam mengelola Proses Kegiatan Pembelajarannya lebih interaktif yang akan di sampaikan untuk peserta didik nya untuk memudahkan Peserta Didik dalam menerima pembelajaran yang di sampaikan oleh guru mereka.

2. METODE

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 2 tahap yakni (Analysis) dan (Design).

Tahap penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE meliputi:

- (1) Analysis (analisa) : Bertujuan untuk menentukan problem dan solusi yang tepat yang berguna untuk memastikan apa saja yang di perlukan oleh peserta didik di SMP Negeri 215 Jakarta Barat.
- (2) Design (Perancangan) : Tahapan yang digunakan untuk mendesain atau perencanaan yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dianalisis pada tahap sebelumnya dimana dihasilkan storyboard yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk tahap pengembangan selanjutnya .

2.1 Metode Kegiatan

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain:

1. Memberikan informasi dan pengetahuan umum tentang apa itu *Aplikasi Multimedia Adobe Premiere Pro*.
2. Memberikan modul pengenalan tentang *Aplikasi Multimedia Adobe Premiere Pro*.

2.2. Tahapan Kegiatan

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program ini meliputi:

1. Survei tempat pelaksanaan kegiatan.
2. Pembuatan proposal dan menyelesaikan administrasi perizinan pada instansi yang akan dilibatkan pada pelaksanaan kegiatan.
3. Pembuatan modul oleh pembicara.

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan sebanyak satu kali. Dalam pelaksanaan kegiatan ini para Guru akan diberi modul tentang *Aplikasi Multimedia Adobe Premiere Pro*. Kegiatan ini akan dibagi menjadi tiga tahap:

1. Tahap pertama yaitu pengisian materi oleh pembicara mengenai *Aplikasi Multimedia Adobe Premiere Pro*.
2. Tahap kedua yaitu pelatihan menggunakan *Aplikasi Multimedia Adobe Premiere Pro*.
3. Tahap Akhir, terdiri dari pembuatan laporan hasil kegiatan dan pengumpulan laporan hasil kegiatan.

2.3 Indikator Keberhasilan

1. Para Guru mampu mengetahui penggunaan *Aplikasi Multimedia Adobe Premiere Pro*.

2. Para Guru antusias dengan pengetahuan tentang penggunaan dari *Aplikasi Multimedia Adobe Premiere Pro* ini.
3. Para Guru dapat mengetahui *Aplikasi Multimedia Adobe Premiere Pro* dalam menunjang pembelajaran secara online.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Media yang interaktif untuk proses Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro pada proses mengelola kegiatan pembelajaran menggunakan Model ADDIE yang terdiri dari lima proses utama yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation) merupakan metode yang sering digunakan untuk sistem pengembangan. Namun penulis hanya menggunakan 2 proses saja yakni diantaranya analisis dan perancangan saja dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang peneliti miliki. 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 dibutuhkan solusi permasalahan dengan menghasilkan produk tertentu. 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 2 yaitu Development atau pengembangan.

Tahap pengembangan pertama yaitu analisis (analysis), tahapan ini membahas mengenai hasil dari studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh penulis kepada para guru yang ada di SMP Negeri 215 Jakarta Barat, menyatakan bahwa salah satu fenomena utama yang di dapat pada setiap kelas apalagi masa dimana pandemi dan online menjadi pilihan dari proses belajar mengajar adalah para guru masih minim pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan media interaktif, padahal fasilitas untuk penggunaan media interaktif dinilai cukup memadai, dengan adanya lab computer dan jaringan yang cukup stabil. Dari diskusi yang dilakukan kepada beberapa perwakilan siswa dan menyebarkan angket kuesioner melalui Google Form juga diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang di sampaikan oleh para guru dengan metode manual dengan perubahan cara metode pembelajarannya.

Kelemahan media powerpoint 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 dan interaktif yang disertai dengan gambar-gambar yang lebih memiliki warna-warna yang menarik. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif para guru dapat memberikan banyak pilihan dalam metode pembelajaran agar para siswa lebih semangat lagi dalam menjalankan proses belajar mengajar. Pada tahap perancangan (design), dilakukan yang berguna untuk memberi jawaban masalah yang telah dianalisis di tahap sebelumnya. Tahapan ini menghasilkan Storyboard yang hendak dikembangkan oleh peneliti untuk tahap pengembangan selanjutnya. 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 para guru untuk setiap mata pelajaran yang ada di sekolah tersebut dan kemudian dievaluasi melalui wawancara dan workshop agar dapat di ketahui sampai mana pemahaman dari penjelasan yang sudah diberikan dapat di serap oleh para guru. 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 mengajar dengan menggunakan 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 standar yang sudah ditentukan. 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) sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Storyboard atau rancangan serta draft materi diperbaiki serta dimatangkan menjadi video animasi dengan bantuan aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2018.

3.1 Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari dua tolak ukur sebagai berikut:

1. Respons positif dari peserta pelatihan

Respons peserta pelatihan akan diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan mengadakan diskusi yang menyangkut cara pengajaran, cara penyampaian, materi yang di berikan, saran, kritik dan masukan untuk ke depan yang di berikan oleh peserta pelatihan terhadap program pengabdian masyarakat ini.

2. Meningkatnya keterampilan peserta setelah mendapat pelatihan yang di butuhkan

Keterampilan peserta akan di observasi saat pelatihan melalui tanya jawab antara peserta dengan pembicara tentang Penggunaan Adobe Premiere Pro.

3.2 Pembahasan

Selama pelaksanaan program pelatihan ini mulai tahap persiapan sampai pelaksanaannya, dapat kami sampaikan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Antusiasme pihak Sekolah Menengah Pertama Negeri 215 Jakarta Barat, menyambut dengan baik tawaran kerjasama sebagai mitra dalam pengabdian masyarakat ini.
2. Materi pelatihan yang diberikan sangat sesuai dengan permasalahan yang sedang di hadapi oleh pihak sekolah selama masa pandemi seperti saat ini. Materi ini benar-benar memberikan penyegaran dan penambahan wawasan mengenai aplikasi yang dapat digunakan selain interaksi tatap muka.
3. Situasi dan kondisi pelatihan sangatlah kondusif dan memberikan kenyamanan bagi peserta pelatihan yang mengikutinya.
4. Potensi dan kemampuan pembelajaran dari para guru yang ada di kawasan SMPN 215 Jakarta Barat, mampu mengikuti semua arahan dari tutor dengan baik dan sesuai.



Gambar 1. Pembukaan Pengabdian Masyarakat

Gambar 1 menunjukkan kegiatan pembukaan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang di lakukan oleh dosen dari Fakultas Ilmu Komputer dengan Guru-guru dari SMP Negeri 215 Jakarta Barat.



Gambar 2. Pembukaan Pengabdian Masyarakat

Gambar 2 menampilkan gambar sambutan dari perwakilan untuk Fakultas Ilmu Komputer dengan perwakilan SMP Negeri 215 Jakarta barat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan dan pembahasan, maka didapatkan kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro untuk mengelola proses kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 215 Jakarta Barat melalui dua tahap yakni pertama tahap analisis (analysis) dan tahap perancangan (design). Kelayakan penggunaan media menyebutkan bahwasanya media ini sangat membantu dalam para guru untuk membuat dan menyampaikan materi yang interaktif kepada peserta didiknya. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang efektif untuk memberikan penyegaran dan wawasan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima di luar pelatihan ini, dan dalam pelaksanaan Program Tridharma Perguruan Tinggi ini, yaitu Penggunaan Adobe Premiere Pro sebagai media pembelajaran multimedia interaktif untuk belajar mengajar, selama melakukan pelatihan untuk pengabdian ini tidak ada kendala yang menghambat selama proses pelatihan.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak SMP Negeri 215 Jakarta Barat dan pihak LPPM dari Universitas Mercu Buana, Jakarta untuk supportnya yang membuat pengabdian yang kami lakukan dapat terlaksana dengan baik. Meskipun pelatihan yang kami lakukan masih banyak kekurangannya namun semua bisa motivasi kami agar terus memperbaikinya.

REFERENSI

- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- E. Nugroho, "Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner". Cetakan Pertama: Universitas rawijaya Press, 2018.
- 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.
- 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.
- Muchlis, Christian, A., & Sari, M.P., "Kuesioner Online Sebagai Media Feedback Terhadap Pelayanan Akademik pada STMIK Prabumulih". *Jurnal Eksplora Informatika*, Vol. 8, No. 2, pp. 149-157, 2019.
- 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.

- 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.
- 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.