

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF
UNTUK PEMBELAJARAN *VIDEO EDITING*
DI SMK DEWANTARA KABUPATEN BOGOR**

Nabiih Shidqii Mushoddaq dan Mohammad Muhyidin Nurzaelani

Program Studi Teknologi Pendidikan

Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 2 Kd. Badak, Kota Bogor

nabiih_sm@yahoo.com, m.muhyidin@uika-bogor.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran CD Interaktif untuk Pembelajaran Video Editing di SMK Dewantara Kabupaten Bogor untuk sekolah kejurusan multimedia dan mengetahui kelayakan CD Interaktif ini berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta pendapat dari peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Tahapannya ada 5 tahap yaitu: 1) Analysis (Analisis), 2) Design (Perancangan), 3) Development (Pengembangan), 4) Implementation (Implementasi), dan 5) Evaluation (Evaluasi), namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu Implementasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi guru multimedia di SMK Dewantara Kabupaten Bogor, dan ahli pembelajaran. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 30 peserta didik kelas XI SMK Dewantara Kabupaten Bogor.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran CD Interaktif untuk pembelajaran Video Editing sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli media diperoleh total skor 88,00 jika dipersentasekan mendapat nilai 95,65%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”, 2) Ahli Materi diperoleh total skor 89,00 jika dipersentasekan mendapat nilai 82,40%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”, dan 3) Ahli Pembelajaran total skor 113,00 jika dipersentasekan mendapat nilai 91,12%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”. Respon peserta didik terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan persentase $\geq 70\%$ setiap indikatornya. Dengan demikian media pembelajaran CD Interaktif untuk pembelajaran Video Editing ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Video Editing.

Kata Kunci: *CD Interaktif, Video Editing, Media Pembelajaran, ADDIE.*

1. PENDAHULUAN

Melihat era Globalisasi yang sedang terjadi sangat amat pesat belakangan ini ketika seluruh kegiatan yang dilakukan disangkut pautkan menggunakan teknologi maka tak terlewat pula proses pendidikan yang mulai meninggalkan

proses secara konvensional dan karena itu dibutuhkan pembaharuan yang dapat mengikuti perkembangan yang ada secara baik dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan tentunya

pemilihan media yang tepat dan bervariasi perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar pengguna media tersebut memiliki motivasi untuk terus belajar.

Miarso dalam Rusman (2013 : 160) bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Sementara itu Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2014 : 4) mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide (gambar singkat), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Dari beberapa pendapat mengenai pengertian media pembelajaran tersebut bahwa media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan (guru) atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima (peserta didik) dan media pembelajaran adalah sarana fisik atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi

ajar ke peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Seorang peserta didik pasti membutuhkan media untuk menunjang materi yang di ampunya dalam proses pembelajaran, sangat jarang ada buku khusus Video Editing yang tersedia di sekolah dikarenakan berharga cukup mahal sehingga membuat peserta didik kurang berminat untuk menggunakannya pada saat belajar media pembelajaran yang biasa digunakan saat ini adalah power point, video pembelajaran atau video tutorial, dan buku umum Multimedia. Media pembelajaran tersebut kurang praktis dalam penggunaannya karena kurang lengkap dalam segi isi materi maupun fitur evaluasinya.

Hofstetter dalam Suyanto (2001) mengungkapkan “multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi”. Menurut Vaughan (2004) “multimedia merupakan kombinasi teks, seni. suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif”.

Phillips (1997) mengatakan bahwa “multimedia interaktif sebagai sebuah frase yang menggambarkan gelombang baru dari piranti lunak komputer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi komponen multimedia ini ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara, animasi dan video. Beberapa atau semua komponennya diatur dalam beberapa program yang koheren. Komponen interaktif mengacu pada proses pemberdayaan pengguna untuk mengontrol lingkungan biasanya dengan komputer. Dengan adanya interaktivitas, pengguna dapat terlibat dalam konten navigasi dan dalam proses komunikasi”. Ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif, yaitu, Teks, Grafik, Audio, Video, dan Animasi. Green & Brown (2002 : 2-6) mengatakan bahwa “Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas”.

Video Editing adalah salah satu kompetensi dalam mata pelajaran Multimedia yang diperuntukan untuk peserta didik dapat menyunting sebuah video untuk dapat disajikan secara menarik, kompetensi ini membutuhkan perlakuan khusus dalam proses pembelajarannya untuk dapat dipahami

secara baik, salah satu perangkat lunak video editing adalah Adobe After Effect. Adobe After Effect adalah perangkat lunak yang dirilis oleh Adobe yang sebelumnya membeli hak cipta dari perusahaan Macromedia, Adobe After Effect merupakan perangkat penyunting video dan pembuat animasi untuk video.

Perlakuan khusus yang dilakukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam hal ini mempelajari mata pelajaran Multimedia yang berfokus pada penggunaan software Adobe After Effect adalah pengembangan media berupa CD Pembelajaran Interaktif. CD Pembelajaran Interaktif dinilai dapat memberi keefektifan tersendiri bagi penggunanya dibandingkan menggunakan buku pada biasanya maupun mendengarkan guru menyampaikan materi pada umumnya proses pembelajaran tersebut sudah dinilai kurang efektif pada masa kini. Media pembelajaran CD Interaktif dapat menggabungkan Teks, Gambar, Foto, Audio, Maupun Video dengan kemasan yang interaktif sehingga mencakup seluruh aspek pada media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat diterapkan di hampir semua mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran multimedia.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Dewantara Kabupaten

Bogor tepatnya pada kelas XI yang berjumlah 30 Orang semuanya belum pernah merasakan belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran CD Interaktif, mereka lebih cenderung melakukan kegiatan belajar dengan cara mendengarkan ceramah guru maupun melihat guru melakukan presentasi sehingga peserta didik merasa bosan dan menjadi kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil video yang dibuat dinilai kurang maksimal. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Oleh karena itu penggunaan multimedia diperlukan dikarenakan Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sehingga dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat peserta didik.

Proses pembuatan media pembelajaran CD Interaktif yang akan membahas Adobe After Effect ini menggunakan perangkat lunak yang juga di produksi oleh Adobe yaitu Adobe Flash yang juga sebelumnya dimiliki oleh

Macromedia pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif ini menggunakan versi CS (Creative Suite) 6 dari Adobe Flash dan isi materi pun membahas Adobe After Effect versi CS (Creative Suite) 6.

2. METODOLOGI

A. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaannya peneliti memiliki tujuan yang menjadi dasar dibuatnya penelitian ini, yaitu mengetahui bagaimana pendapat peserta didik terhadap media CD Interaktif Adobe After Effect sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk di SMK Dewantara Kabupaten Bogor.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Dewantara Cibinong yang beralamat di Acropolis Blok LC No. 19, Jalan Raya Pemda Bojong Depok Baru III, Kelurahan Karadenan, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16913. Bertepatan pada bulan April 2019 sampai dengan Juni 2019.

C. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pada penelitian ini Metode yang akan digunakan adalah *Research and Development* (R&D), metode ini

merupakan pendekatan penelitian menggabungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Sugiyono (2011: 297) mengatakan bahwa : penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. “Model ADDIE adalah salah satu model yang digunakan di bidang desain instruksional sebagai panduan untuk menghasilkan desain yang efektif, komponen penting dalam proses pembuatan desain instruksional dengan model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, di mana setiap fasenya saling terkait dan berinteraksi satu sama lain” (Aldoobie dalam Nurzaelani, 2018).

3. HASIL PENELITIAN

Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pejelasan selanjutnya akan dijelaskan lebih rinci dan dapat dilihat pada uraian berikut:

A. Tahap Analisis

1) Analisis Kebutuhan

a). Kebutuhan dan Karakteristik Peserta didik

Penelitian berawal ketika peneliti melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) di SMK Dewantara Kabupaten Bogor, selain melaksanakan Program Latiha Profesi (PLP) peneliti pun melakukan observasi dan mengetahui bahwa sebagian besar peserta didik masih merasakan proses pembelajaran yang konvensional saja yaitu dengan mendengar ceramah guru maupun melihat guru melakukan presentasi, hal – hal tersebut dapat membuat peserta didik merasa bosan dan tidak fokus terhadap pembelajaran yang diberikan apalagi pelajaran multimedia merupakan pelajaran yang membutuhkan perlakuan secara khusus dalam pengajarannya karena peserta didik tidak hanya harus menghafal beberapa materi namun harus mempraktikkannya secara langsung dengan adanya

Lab. komputer yang sudah dimiliki oleh sekolah dengan spesifikasi komputer yang lumayan baik dan sudah banyak peserta didik terlihat membawa laptop pribadi ketika bersekolah tentu saja hal tersebut perlu dimanfaatkan dengan baik oleh pengajar dengan menggunakan CD Interaktif sebagai media pembelajaran

tambahan yang digunakan sebagai variasi mengajar.

CD Interaktif sangat mudah dan efisien dalam penggunaannya karena tidak memerlukan spesifikasi komputer atau laptop yang terlalu tinggi bahkan jika sudah memiliki CD Interaktif penyebarannya cukup mudah karena isi CD dapat di duplikasi atau disimpan di komputer jika ingin menduplikasi ke dalam bentuk CD lagi hanya perlu membeli CD kosong yang mempunyai harga kurang dari Rp. 10.000,- saja.

b). Perangkat Lunak (*Software*) dan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Lunak (*Software*) dan Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan membuat CD Pembelajaran Interaktif ini memiliki spesifikasi sebagai berikut, untuk software hal yang dibutuhkan adalah:

- (1). Microsoft Office Word 2016, adalah perangkat lunak milik Microsoft yang digunakan untuk membuat storyboard CD Interaktif ini.
- (2). Adobe Flash CS 6, adalah perangkat lunak (*software*) milik Adobe yang digunakan untuk membuat media interaktif maupun animasi karena memiliki banyak sekali fungsi yang mendukung.

(3). Adobe Photoshop CS 6, adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mendesain tampilan dari CD Interaktif yang dibuat peneliti.

(4). Adobe After Effect CS 6, adalah perangkat lunak (*software*) yang juga dimiliki oleh Adobe System yang berguna untuk membuat animasi video dan peneliti menggunakannya untuk membuat intro dari CD Interaktif ini.

(5). TechSmith Camtasia, adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk merekam layer komputer/laptop untuk membuat isi materi tutorial yang berada di CD Interaktif ini.

Sementara itu dalam segi perangkat keras (*hardware*) yang dibutuhkan untuk membuat CD Interaktif ini adalah:

- (1). Prosesor Intel ® Core™ i5 tertanam pada Komputer atau Laptop
- (2). RAM 4 GB
- (3). Harddisk 500 GB
- (4). USB kapasitas 4 GB
- (5). CD-R Kapasitas 700Mb

2). Analisis Kompetensi dan Instruksional
Analisis kompetensi dan instruksional ini berkaitan dengan

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dikarenakan SMK Dewantara Kabupaten Bogor sudah menerapkan Kurikulum 2013 atau K-13, materi mengenai pengenalan aplikasi Adobe After Effect dan cara penggunaannya sudah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) di sekolah yaitu menerapkan Teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2 Dimensi dan membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2 Dimensi.

Pada tahap Indikator Pencapaian Kompetensi dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator yaitu:

- a). Memahami software aplikasi animasi 2D;
- b). Mengoperasikan software aplikasi;
- c). Menggambarkan objek yang akan dibuat animasi; dan
- d). Menunjukkan cara membuat animasi.

B. Tahap Desain

Pada tahap desain peneliti sudah membuat rancangan media yang meliputi pembuatan (storyboard) atau rancangan media secara keseluruhan, penyusunan materi, soal, dan jawaban, membuat *interface* CD Interaktif, *background*, dan tombol yang nantinya akan digunakan

pada CD Interaktif Pembelajaran Adobe After Effect ini.

1). Pembuatan rancangan media (*storyboard*)

Secara umum storyboard dapat diartikan sebagai rancangan dari semua konten yang berada pada CD Interaktif ini storyboard merupakan sebuah panduan yang memudahkan pembuat CD Interaktif mengetahui tahapan – tahapan dan tata letak dari komponen yang digunakan untuk CD Interaktif ini, storyboard CD Interaktif ini dapat dilihat pada lampiran 1.

2). Penetapan Materi

Materi yang dipilih disesuaikan pada tingkatan SMK yang mana masih merupakan pengguna pemula software Adobe After Effect, materi ini dipilih karena adanya kesulitan jika dipelajari hanya dengan metode pembelajaran konvensional seperti biasa perlu adanya pengulangan agar peserta didik dapat memahami materi ini dengan baik.

3). Penyusunan soal dan jawaban

Soal – soal yang dimuat pada CD Interaktif ini merupakan pengetahuan dasar mengenai Adobe After Effect, baik itu dalam segi pengertian dasar mengenai Adobe After Effect, fungsi tools, sejarah dari motion graphic (jenis Teknik animasi yang menggunakan pergerakan-

pergerakan sederhana), Materi soal dapat dilihat di lampiran 2.

4). Mengumpulkan background, font, gambar, video content, dan tombol Gambar dasar utama pada CD Interaktif ini merupakan gambar yang didapatkan dan diunduh dari mesin pencari gambar google.co.id, lalu font yang digunakan pun didapatkan dari internet situs yang menyediakan font tersebut adalah dafont.com & myfonts.com, pembuatan tombol dan komponen lainnya dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS 6 , semua komponen – komponen yang didapat disatukan lalu di simpan menggunakan format PhotoShop Document (.psd) dikarenakan jika file (.psd) di import kedalam Adobe Flash CS 6 maka komponen akan terpisah – pisah kembali dan sangat mudah untuk mengaturnya kembali, sementara untuk video content sendiri dibuat dengan menggunakan Camtasia Recorder dan Adobe After Effect CS 6 , video yang dibuat Camtasia Recorder adalah video tutorial sementara untuk Adobe After Effect membuat video intro dan outro pada CD Interaktif ini.

C. Tahap Pengembangan

Media ini dibuat dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dengan spesifikasi Prosesor Intel ® Core™ i5 tertanam pada Laptop Acer tipe Aspire E 14 seri E5-473G, memiliki RAM 4 GB, dengan menggunakan 2 sistem operasi pada saat pengerjaannya yaitu Windows 10 pada saat pertama pengerjaan lalu kemudian terdapat kendala dan Laptop di downgrade menjadi sistem operasi Windows 7. CD Pembelajaran Adobe After Effect merupakan nama yang diberikan kepada CD Pembelajaran Interaktif seluruh konten pada tahap desain awal dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS 6 untuk nantinya digabungkan dengan konten – konten lain seperti isi materi dan video tutorial, video intro serta efek suara tombol menggunakan Adobe Flash CS 6 seluruh komponen disatukan merujuk pada storyboard yang telah dibuat diawal menggunakan Microsoft Word 2016.

D. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan mempresentasikan media pembelajaran CD Interaktif kepada 30 peserta didik di SMK Dewantara Kabupaten Bogor yang beralamat di Acropolis Blok LC No. 19, Jalan Raya

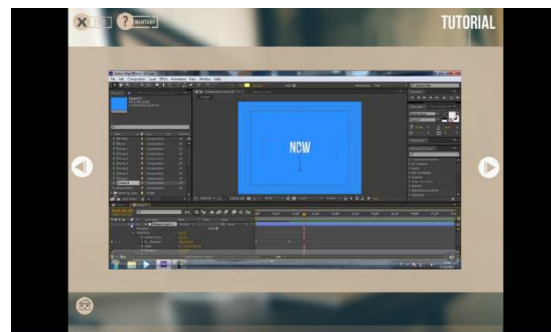
Pemda Bojong-Depok Baru III, Kelurahan Karadenan, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16913. Setelah selesai mempresentasikan media pembelajaran CD Interaktif untuk pembelajaran Adobe After Effect dan peserta didik mencoba untuk menggunakannya secara mandiri peserta didik diminta respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan kepada masing-masing peserta didik. Tampilan CD Pembelajaran Interaktif tersaji pada Gambar 1 sampai Gambar 5.



Gambar 1. Bumper CD Interaktif



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Isi Materi

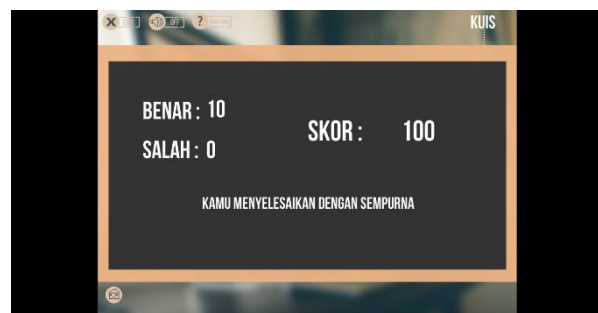


Gambar 4. Tampilan Menu Kuis

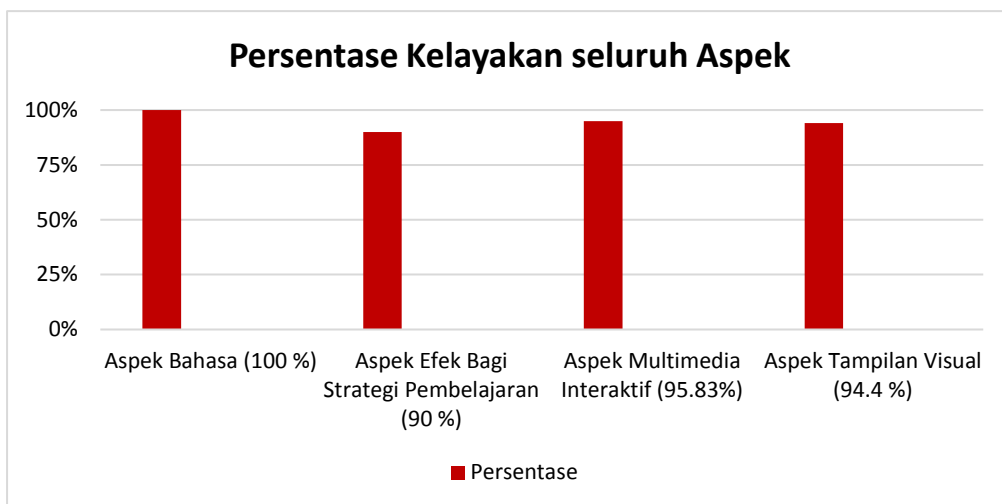
E. Kelayakan Media Pembelajaran

1). Ahli Media

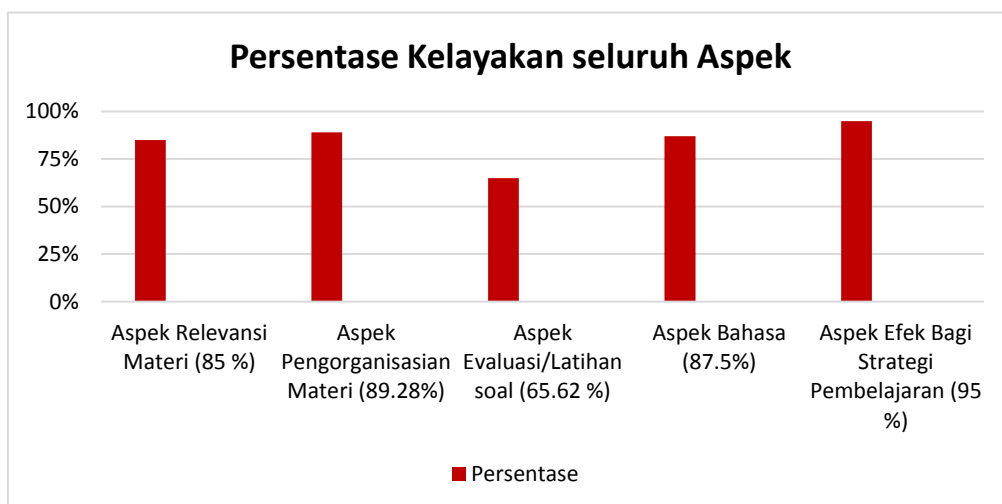
Validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah dengan mengumpulkan saran dan komentar dari ahli media untuk melakukan revisi, penilaian media pembelajaran oleh ahli media dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 5. Tampilan Menu Skor



Gambar 6. Persentase Kelayakan Seluruh Aspek Berdasarkan Penilaian Ahli Media



Gambar 7. Persentase Kelayakan Seluruh Aspek Berdasarkan Penilaian Ahli Media

Diagram batang pada Gambar 6 menunjukkan bahwa nilai persentase kelayakan media oleh ahli media tertinggi dengan nilai 100% pada aspek bahasa dan terendah 90% pada aspek efek bagi strategi pembelajaran.

2). Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah dengan mengumpulkan saran dan komentar dari ahli materi untuk melakukan revisi, penilaian media pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada Gambar 7.

Diagram batang pada Gambar 7 menunjukkan bahwa nilai persentase kelayakan media oleh ahli materi tertinggi dengan nilai 95% pada strategi bagi pembelajaran dan terendah 65.62% pada aspek evaluasi/latihan soal.

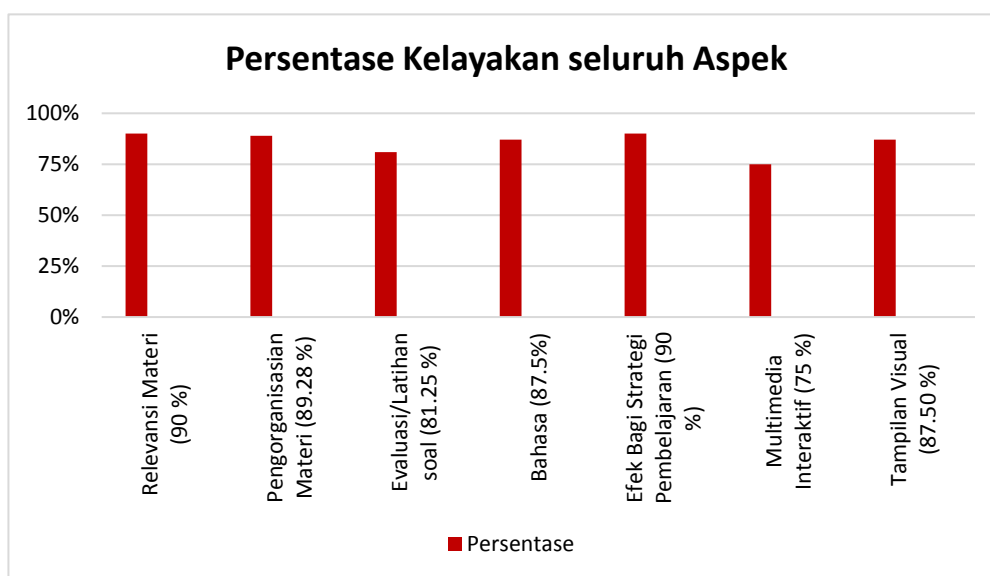
3). Ahli Pembelajaran

Validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran adalah dengan mengumpulkan saran dan komentar dari ahli pembelajaran untuk melakukan revisi, penilaian media pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada Gambar 8.

lalu persentase terendah yaitu 75% pada multimedia interaktif.

4). Peserta Didik

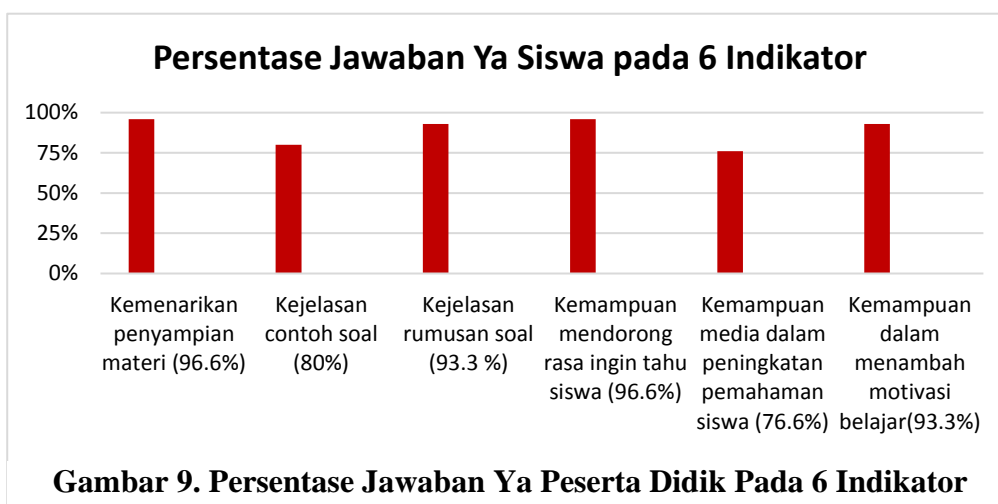
Penilaian media pembelajaran CD Interaktif untuk pelajaran Video Editing juga dilakukan oleh 30 peserta didik di SMK Dewantara Kabupaten Bogor dengan menggunakan angket. Angket untuk peserta didik menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban, pertanyaan yang terdapat pada angket terdiri dari 6 pertanyaan bersifat kombinasi. Berikut adalah rekapitulasi



Gambar 8. Persentase Kelayakan Seluruh Aspek Berdasarkan Penilaian Ahli Pembelajaran

Diagram batang pada Gambar 8 menunjukkan bahwa nilai persentase kelayakan media oleh ahli pembelajaran tertinggi dengan nilai 90% pada relevansi materi dan efek bagi strategi pembelajaran

jawaban dari 30 peserta didik SMK Dewantara Kabupaten Bogor yang disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9. Persentase Jawaban Ya Peserta Didik Pada 6 Indikator

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang media pembelajaran CD Interaktif untuk mata pelajaran animasi 2D dan 3D, maka dapat disimpulkan:

- a. Pengemban media pembelajaran CD Interaktif untuk pelajaran Video Editing menggunakan model pengembangan Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation) atau ADDIE. Penelitian ini hanya dibatasi sampai dengan tahap implementasi (implementation) saja.
- b. Kelayakan media pembelajaran CD Interaktif untuk pelajaran Video Editing berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 88,00, dan persentase 95.65 % hal ini

menunjukkan bahwa media dari keseluruhan aspek berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Adobe After Effect.

- c. Kelayakan media pembelajaran CD Interaktif untuk pelajaran Video Editing berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 89,00, dan persentase 82.40 % hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dari keseluruhan aspek berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Adobe After Effect.
- d. Kelayakan media pembelajaran CD Interaktif untuk pelajaran Video Editing berdasarkan penilaian ahli pembelajaran keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 113,00, dan persentase 91.12% hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran ini dari keseluruhan aspek berada pada kategori Sangat Layak untuk dijadikan media pembelajaran Adobe After Effect.

- e. Ujicoba dilakukan di SMK Dewantara Kabupaten Bogor oleh 30 peserta didik menunjukkan respon yang positif karena persentase menunjukkan hasil pendapat dari para peserta didik \geq dari 70%. Berdasarkan data yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah didesain dengan sangat menarik sehingga dapat menambah wawasan peserta didik tentang Adobe After Effect dan juga mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk lebih lanjut mempelajari Adobe After Effect yang sangat diperlukan bagi peserta didik jurusan multimedia.

Jurnal Teknologi Pendidikan, 20(3), 264 - 279.

- Rusman. (2013). Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suyanto, Mohammad. (2010). Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: ANDI.
- Vaughan, T. (1994). Multimedia: Making it Work (2nd ed.). USA: McGraw-Hill.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Green, T. D. & Brown, A. (2002). Multimedia Project in The Classroom. USA: Corwin Press, Inc.
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. JTP -