

---

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTU ADOBE  
PREMIERE PRO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
IPS TERPADU MATERI KEBUTUHAN MANUSIA**

Verdania Sari <sup>1</sup>, Meyta Pritandhari <sup>2</sup>, Triani Ratnawuri <sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Metro <sup>1,2,3</sup>

Email: verdaniasari64@gmail.com <sup>1)</sup>, meyta.pritandhari@gmail.com <sup>2)</sup>,

t.ratnawuri@gmail.com <sup>3)</sup>

---

**KATA KUNCI**

*Adobe Premiere Pro, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif*

---

**ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hasil prasarvei pada guru dan peserta didik SMP Negeri 3 Sekampung diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan model pembelajaran yang kurang variatif sehingga mengurangi minat belajar peserta didik. Maka diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja untuk semua peserta didik dan juga untuk mengikuti perkembangan teknologi, yaitu pengembangan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video dan editing professional dengan banyaknya pilihan fasilitas berupa suara, gambar, foto, video dan efek animasi sesuai kebutuhan kita yang memungkinkan untuk mendesain dan membuat media pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan terarah.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran IPS terpadu materi kebutuhan manusia di SMP Negeri 3 Sekampung yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang meliputi: *define, design, development, dan disseminate*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media dengan rata-rata presentase 92% kriteria sangat kuat, ahli materi dengan rata-rata presentase 93,3% dengan kriteria sangat kuat. Hasil uji coba produk kepada peserta didik dengan rata-rata presentase 92,8% kriteria sangat kuat. Berdasarkan rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* merupakan media pembelajaran yang sangat layak dan praktis dalam proses pembelajaran.

**KEYWORDS**

---

*Adobe Premiere Pro, Learning Media, Interactive Multimedia*

**ABSTRACT**

---

*Learning media is a teacher's tool in the process of learning activities with the aim of making it easier for teachers to convey material to students. The results of the pre-survey on teachers and students of SMP Negeri 3 Sekampung found that the use of learning media was less attractive and the learning model was less attractive, thereby reducing students' interest in learning. So we need learning media that can be used anytime and anywhere for all students and also to keep up with technological developments, namely the development of interactive multimedia assisted by Adobe Premiere Pro which is an application that can be used to make videos and professional editing with many choices of facilities in the form of sound, images, photos, videos and animation effects according to our needs that make it possible to design and create learning media that directs students to follow learning in a directed manner.*

*The purpose of this development is to produce interactive multimedia assisted by Adobe Premiere Pro as an integrated social studies learning media for human needs material at SMP Negeri 3 Sekampung that is valid and practical. The development model used is a 4-D model which includes: define, design, development, and disseminate. Based on the results of the study, it was shown that interactive multimedia assisted by Adobe Premiere Pro as a learning medium in social studies subjects was feasible to be used in the learning process. The results of the validation of media experts with an average percentage of 92% very strong criteria, material experts with an average percentage of 93.3% with very strong criteria. The results of product trials to students with an average percentage of 92.8% very strong criteria. Based on the recapitulation, it can be concluded that interactive multimedia assisted by Adobe Premiere Pro is a very feasible and practical learning media in the learning process.*

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan adanya perkembangan teknologi media pembelajaran dapat diterapkan dengan sebaik mungkin.

Pemilihan media pembelajaran yang baik dapat membangun pemikiran peserta didik serta membuat peserta didik mandiri dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan dapat menyimpulkan sendiri apa yang mereka peroleh dari proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran guru bisa lebih mudah dalam menerapkan proses pembelajaran, hal ini dikarenakan model pembelajaran memiliki banyak macam yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan guru.

Kenyataannya di sekolah, proses pembelajaran IPS masih banyak kekurangan di antaranya adalah hanya terfokus pada media pembelajaran yang ada di sekolah tanpa adanya inovasi untuk menarik minat belajar peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menarik minat belajar peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar, supaya menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman materi.

Berdasarkan data wawancara guru dan peserta didik menunjukkan kurangnya media yang menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena banyak penyebab, diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik yang kurang variatif. Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengurangi minat belajar peserta didik. Hasil observasi awal dilaksanakan oleh peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat di sekolah antara lain: Guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran karena merasa bosan dengan metode yang digunakan dengan kondisi yang saat ini sedang terjadi mewabahnya virus covid-19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dirumah. Peserta didik akan kesulitan dalam memahami pelajaran yang disajikan oleh pengajar. Proses pembelajaran yang monoton menjadi akan mengurangi minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengurangi minat belajar peserta didik. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu *Adobe Premiere Pro* Sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu Materi Kebutuhan Manusia di SMP Negeri 3 Sekampung".

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran IPS terpadu materi kebutuhan manusia di SMP Negeri 3 Sekampung yang valid dan praktis. Multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran juga dapat menjadi sumber belajar yang menarik bagi peserta didik dan guru bisa menggunakannya untuk proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga bisa tercapainya tujuan belajar yang diinginkan

Media pembelajaran adalah sumber belajar yang berisi materi pelajaran yang akan dikuasai oleh peserta didik, yang disusun secara sistematis, dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Lestari dan Ratnawuri (2020: 28) menyimpulkan "media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dan media pembelajaran mempunyai peran penting dalam penyampaian pesan karena media pembelajaran dapat mengefektifkan dan mengefesiesikan kegiatan pembelajaran demi mencapai

tujuan pembelajaran". Silpina dan Pritandhari (2020: 39) menyimpulkan "media pembelajaran adalah alat atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi atau informasi oleh pendidik kepada peserta didik" Berdasarkan pemaparan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran agar timbul suatu gairah untuk belajar serta mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dengan baik.

Multimedia merupakan penerapan dari beberapa media dalam penyajian informasi, dimana multimedia berisi teks, animasi, gambar, suara, serta grafik. Menurut Zaini dan Nugraha (2021: 352) Multimedia Interaktif ialah alat yang dilengkapi alat pengendali yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk memilih sesuatu yang diharapkan misalnya aplikasi game dan lainnya. Sedangkan menurut Munir (2012: 110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya.

*Adobe Premiere Pro* merupakan program video editing yang dikembangkan oleh Adobe program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. *Adobe Premiere* lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio, sedangkan untuk animasi dapat memakai *Adobe After Effect*. Menurut Septiana (2019: 24) *Adobe Premiere* merupakan program video editing yang dikembangkan oleh Adobe program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* dilengkapi dengan berbagai pilihan karakter animasi, objek, latar belakang, suara, dan penambahan video serta memiliki semua alat dan benda yang diperlukan untuk merencanakan materi video yang akan diproduksi. Pemilihan program *adobe premiere pro* dalam materi kebutuhan manusia dengan buktikan adanya contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari merupakan percampuran kombinasi yang cocok antara materi dan program yang digunakan, dengan kombinasi yang baik ini diharapkan nantinya dapat menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Metode Penelitian (15%) (10 pt, bold, cambria )**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) Menurut Trianto (dalam Umam dan Mandasari 2019: 15) hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*), yang dijelaskan sebagai berikut:

#### *1. Tahap Pendefinisian (Define)*

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Hasil dari tahapan ini adalah permasalahan yang terjadi di kelas serta solusi dalam pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu: analisis awal akhir (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), spesifikasi tujuan.

#### *2. Tahap Perancangan (Design)*

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS Terpadu. Hasil dari tahapan ini berupa desain animasi video yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro*.

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dengan menguji kelayakan produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan validasi para ahli. Sehingga menghasilkan produk yang layak melalui revisi masukan dari para ahli. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

#### a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Pada tahap uji coba ini hanya dilakukan validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 3 Sekampung, yaitu Bapak Hendri Oktario, S.E dan ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro, yaitu Bapak Riswanto, M.Pd., Si dan Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd.

#### b. Uji Pengembangan (*Development Testing*)

Pada tahap ini di uji cobakan pada kelompok kecil peserta didik di kelas VII di SMP Negeri 3 Sekampung yang berjumlah 10 dari 30 peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan di luar jam pelajaran atau di rumah peserta didik yang dipilih untuk ikut uji coba kelompok kecil dengan mengikuti peraturan pemerintah pada pandemi covid-19.

### 4. Tahap Diseminasi (*diseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain. Tujuan lain dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Namun, pada tahap ini tidak dilaksanakan peneliti secara lebih mendalam, karena keterbatasan waktu. Penelitian pada tahap ini menyebarluaskan Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro melalui google drive, youtube whatsapp dan share it.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: dokumentasi, lembar validasi para ahli, angket kevalidan dan kepraktisan produk oleh peserta didik. Jenis data dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari ahli media, ahli materi, serta respon peserta didik. Data kualitatif berupa deskripsi, skema ataupun gambar yang didapat dari angket subjek uji coba. Data-data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui valid dan praktis produk yang dikembangkan. Dalam perhitungan angket ini, menggunakan rumus Riduwan dan Akdon (2013:18) sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum \text{skor yang diberikan}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian hasil dari perhitungan tersebut ditafsirkan kedalam kriteria berikut:

**Tabel 1. Kriteria Persentase Angket**

No	Interval rata-rata penilaian	Kriteria
1.	81 % ≤ skor ≤ 100%	Sangat Kuat
2.	61% ≤ skor ≤ 80%	Kuat
3.	41% ≤ skor ≤ 60%	Cukup
4.	21% ≤ skor ≤ 40%	Lemah
5.	0% ≤ skor ≤ 20%	Sangat Lemah

Riduwan dan Akdon (2013:18)

Berdasarkan kriteria persentase angket tersebut, indikator keberhasilan dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro dinyatakan layak digunakan jika persentase diperoleh dari setiap penilaian oleh responden berada pada rentang 81% ≤ skor ≤ 100% dan 61% ≤ skor ≤ 80% dengan kategori atau kriteria yang “sangat kuat” dan “kuat”.

## HASIL PENELITIAN

Peneliti melaksanakan atau melakukan penelitian pengembangan di SMP Negeri 3 Sekampung yang berlokasi di Jalan Jend. Sudirman No. 6 Desa Karya Mukti Kecamatan Sekampung, Lampung timur yang dipimpin oleh Trisno Arso Pinuji, S.Pd. Pada wawancara yang telah dilakukan disekolah belum ada pengembangan multimedia interaktif. Proses pembelajaran peserta didik masih harus difasilitasi dengan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran karena merasa bosan dengan metode yang digunakan dengan kondisi yang saat ini sedang terjadi mewabahnya virus covid-19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dirumah.

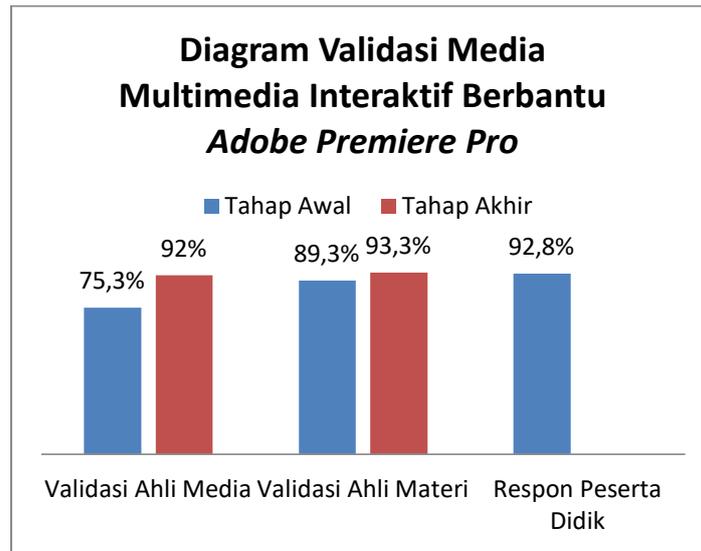
Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah multimedia interaktif berupa video pembelajaran yang dihasilkan dan disusun melalui tahapan validasi produk oleh para ahli dan produk yang dinyatakan valid kemudian di ujicobakan kepada kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan produk dari peserta didik. Media pembelajaran yang telah dihasilkan diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran yang ada disekolah. Pengembangan multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro melalui dua tahap yaitu, yaitu tahap validasi dan tahap ujicoba produk. Tahap validasi dilakukan oleh 3 validator diantaranya 2 ahli media yaitu Bapak Riswanto, M.Pd., Si dan Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd beliau merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 ahli materi yaitu Hendri Oktario, S.E. beliau merupakan guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 3 Sekampung. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti.

Berdasarkan analisis data multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro sebagai media pembelajaran tersebut, didapatkan hasil akhir validasi yang dilakukan oleh ahli media yang menilai kelayakan tampilan multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro sebagai media pembelajaran menunjukkan rata-rata persentase sebesar 75,3% pada tahap awal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh peningkatan rata-rata presentase nilai produk menjadi 92%, yang dinyatakan produk sangat kuat dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke akhir sebesar 16,7% dari ahli media.

Validasi oleh ahli materi yang menilai kelayakan materi dalam multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan rata-rata persentase penilaian sebesar 89,3% pada tahap awal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh peningkatan rata-rata presentase nilai produk menjadi 93,3%, yang dinyatakan produk sangat kuat dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke akhir sebesar 4% dari ahli materi. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menurut Riduwan dan Akdon (2013:18) masuk kriteria "sangat kuat".

Kriteria tersebut menunjukkan multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Analisis data kepraktisan oleh peserta didik juga sudah sangat baik dengan presentase yang diperoleh sebesar 92,8%. Maka dilihat dari data analisis respon peserta didik multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro sebagai media pembelajaran "sangat kuat" dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Data kepraktisan produk oleh peserta didik menurut Riduwan dan Akdon (2013:18) masuk dalam kriteria "sangat kuat".

Hasil akhir penilaian media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbantu adobe premiere pro oleh 3 ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta respon peserta didik disajikan pada gambar berikut ini:



**Gambar 1. Persentase Penilaian Validasi Oleh Ahli Media, AhliMateri dan Peserta Didik.**

Peningkatan nilai persentase ahli media pada tahap awal dan tahap akhir dikarenakan peneliti telah melakukan perbaikan produk yang dilakukan berdasarkan saran yang diberikan validator. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya penambahan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar (KD), indikator, perbaikan soal evaluasi dan perbaikan tampilan google form.

**PEMBAHASAN**

Kelayakan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran ditunjukkan dengan persentase nilai yang telah diberikan dari ahli media dan ahli materi telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan. Respon peserta didik multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan.

Kelayakan ini diperoleh berdasarkan hasil uji ahli terhadap multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan berbagai masukan dan revisi yang harus diperbaiki. Adapun saran yang diberikan ini merupakan perbaikan yang bertujuan untuk perbaikan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran agar lebih baik lagi. Saran dan masukan dari ahli media yaitu sebagai berikut:

- a. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator



**Gambar 2. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator**

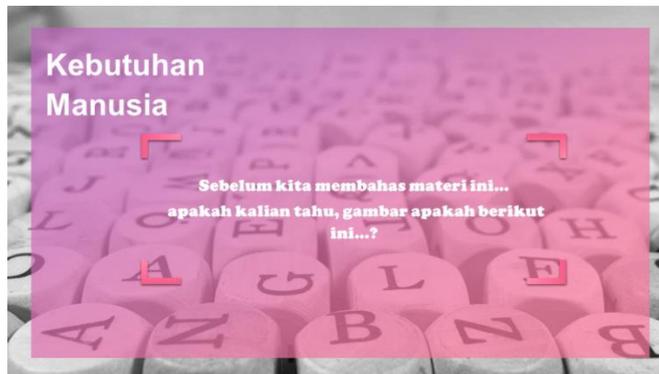
b. Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Tujuan Pembelajaran

Sebelumnya a tidak ada tujuan pembelajaran ini adalah tujuan pembelajaran setelah direvisi

c. Apersepsi Awal



Gambar 4. Apersepsi awal

Sebelumnya a tidak ada apersepsi awal dan ini adalah apersepsi awal setelah direvisi.

d. Tampilan Google Form



Gambar 5. Tampilan google form setelah direvisi

Tampilan google form setelah direvisi

e. Soal Evaluasi



**Gambar 6. Soal setelah direvisi**

Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli terdapat beberapa kesalahan dalam pendesainan pada produk dan penulisan kalimat masih banyak yang kurang dan berlebihan. Dengan demikian diharapkan produk yang diperbaiki dapat layak untuk diujicobakan ke kelompok kecil. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dipilih karena metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan suatu produk agar dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Penelitian ini mengembangkan produk berupa pengembangan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*).

Produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran materi IPS yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dikemas semenarik mungkin agar terlihat lebih menarik. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang ada.

Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* dilengkapi dengan berbagai pilihan karakter animasi, objek, latar belakang, suara, dan penambahan video serta memiliki semua alat dan benda yang diperlukan untuk merencanakan materi video yang akan diproduksi. Pemilihan program *adobe premiere pro* dalam materi kebutuhan manusia dengan buktikan adanya contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari merupakan percampuran kombinasi yang cocok antara materi dan program yang digunakan, dengan kombinasi yang baik ini diharapkan nantinya dapat menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena sifatnya *portable*. Proses penggunaannya cukup mudah yaitu dapat dikirim melalui *share it* dan dapat diunduh langsung melalui *whatsapp*, *google drive* dan *youtube*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang valid dan praktis. Multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran merupakan sebuah video yang bisa dimasukkan kedalam *smartphone* dan *laptop*. Pengembangan multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran melalui dua tahap yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Validasi dilakukan

oleh 3 orang ahli, yaitu 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Kemudian multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* diuji cobakan kepada kelompok kecil yaitu 10 peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Sekampung untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk tersebut.

Hasil analisis data dan revisi produk yang telah dilakukan maka didapatkan hasil akhir yang valid dan praktis yang digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang valid diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd. dan Bapak Riswanto, M.Pd.,Si dengan memberikan 15 aspek yang akan dinilai. Hasil persentase pada tahap awal diperoleh 75,3% sedangkan tahap akhir diperoleh 92%. Kemudian validasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu Bapak Hendri Oktario, S.E dengan memberikan 15 aspek yang akan dinilai. Hasil persentase pada tahap awal diperoleh 89,3% sedangkan tahap akhir diperoleh 93,3%. Produk praktis diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik dengan 10 aspek yang dinilai. Persentase kepraktisan peserta didik adalah 92,8%.

#### *Saran*

Pengajuan saran diarahkan kedua sisi, yaitu saran untuk keperluan pemanfaatan produk, dan saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut mengenai produk. Secara rinci saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan

- a. Bagi Peserta didik

Produk multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* disarankan untuk dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri dalam membantu memahami materi IPS khususnya dikelas VII SMP Negeri 3 Sekampung. Karena produk ini bisa langsung dapat digunakan karena tersedia di *youtube* dan *google drive*.

- b. Bagi Guru

Diharapkan produk Multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran selain di dalam kelas. Guru disarankan untuk memberikan penjelasan materi yang tersaji didalam produk Multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* ini. Multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* ini juga bisa digunakan dirumah.

2. Pengembangan

Produk ini terbatas pada materi kebutuhan manusia dengan melalui tahap uji validasi dan uji kepraktisan. Maka dari itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan penambahan materi yang akan memberikan tingkat kelengkapan dan kemenarikan yang lebih tinggi agar peserta didik lebih mendapatkan pengetahuan yang luas dan dapat meningkatkan minat dalam belajar. Saran selanjutnya yaitu perlu pengukuran efektivitas penggunaan produk terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga diperoleh banyak bahan untuk memperbaiki produk dan produk yang dihasilkan nantinya akan lebih baik lagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Lestari, Eka Ayu, dan Ratnawuri Triani. 2020. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan. *Jurnal Promosi*, 8(1), h. 26-36.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Silpina, dan Pritandhari Meyta. 2020. Pengembangan Majalah Ekonomi (Makomi) Terintegrasi Nilai Islam Sebagai Media Pembelajaran SMA Negeri 4 Metro. *Jurnal Promosi*, 8(1), h. 37-49.

- Septiana. 2019. Pengembangan Media Layanan Informasi Video *Adobe Premiere* dan Dampak Negatif *Online Game*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Umam, Nanang Khoirul. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Accelerated Learning* Pada Materi Membaca Pemahaman. *JTIEE*, 3 (1), h.16.
- Zaini, Muhammad Syamsudin, dan Nugraha, Jaka. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9 (2), h. 352