

Pengembangan Video Tutorial Berbasis Adobe Premier Pro Pada Materi Dasar-Dasar Teknik Komputer Dan Jaringan Pada SMKN 1 Kendit

Siti Muhafizah¹, Arico Ayani Suparto^{2*}, Siti Seituni³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI, Situbondo, Indonesia

Email: ¹Muhafizah@gmail.com, ^{2,*}caca13rico@gmail.com, ³acikspdi82@gmail.com

(* Email Corresponding Author: caca13rico@gmail.com)

Received: July 26, 2025 | Revision: Desember 19, 2025 | Accepted: Desember 28, 2025

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis digital. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Kendit. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian melibatkan 23 peserta didik kelas X TKJ 1 dan dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, di mana metode ceramah dinilai kurang efektif dalam membantu pemahaman peserta didik. Produk yang dikembangkan berupa video tutorial berisi langkah-langkah dasar teknik komputer dan jaringan, disertai visualisasi dan narasi yang mendukung pemahaman konsep. Hasil uji validasi menunjukkan video tutorial memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek materi maupun media. Respon peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi dibandingkan metode konvensional. Penggunaan Adobe Premiere Pro terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat diputar ulang sesuai kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan video tutorial berbasis Adobe Premiere Pro dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran praktik dasar teknik komputer dan jaringan di SMKN 1 Kendit.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, video tutorial, Adobe Premiere Pro, teknik komputer dan jaringan, model ADDIE.

Abstract

The rapid development of information technology has opened new opportunities to enhance learning quality through digital-based media. This study aims to develop a tutorial video using Adobe Premiere Pro as a learning medium for the Basic Computer and Network Engineering subject at SMKN 1 Kendit. The research employed a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The participants were 23 students of class X TKJ 1, supported by two validators—one material expert and one media expert. The analysis phase was conducted through classroom observations and teacher interviews, revealing that traditional lecture-based teaching was less effective in supporting students' understanding. The final product was a tutorial video presenting step-by-step procedures of basic computer and networking practices, complemented with visual elements and narrations to enhance comprehension. The validation results indicated that the developed video met the feasibility standards in terms of both content and media quality. Student responses showed improved motivation and better understanding compared to conventional teaching methods. The findings suggest that Adobe Premiere Pro is effective in producing engaging, interactive, and reusable learning media. Therefore, this tutorial video can serve as an alternative solution to improve the effectiveness of teaching and learning practices in Basic Computer and Network Engineering subjects at vocational high schools.

Keywords: Learning media development, tutorial video, Adobe Premiere Pro, computer and network engineering, ADDIE model.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi di berbagai sektor kehidupan, dunia pendidikan tidak terkecuali. Pendidikan, sebagai salah satu fondasi utama bagi perkembangan bangsa[1], mengalami berbagai perubahan signifikan dalam cara dan metode penyampaiannya. Salah satu perubahan besar yang telah terjadi adalah penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan proses belajar mengajar, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih menarik[2], interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan ini sangat penting untuk menciptakan generasi yang lebih adaptif dan siap menghadapi perubahan cepat yang terjadi di dunia modern ini[3].

Penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam bentuk media pembelajaran yang inovatif, bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik agar lebih aktif dalam belajar dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang didesain dengan menarik dapat menjadi[4] jembatan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih kompleks dan mendalam dengan cara yang lebih mudah dipahami. Tidak hanya itu, teknologi juga memberikan kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing[5] peserta didik. Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi sangat penting karena tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga berperan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik[6].

Bahkan, tanpa adanya media pembelajaran yang tepat, peserta didik sering kali merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, apalagi jika materi tersebut bersifat abstrak atau teknis[7]. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan ini. Penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu memperjelas materi, tetapi juga dapat menstimulasi minat dan rasa ingin tahu peserta didik[8]. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang diinginkan pun dapat tercapai dengan lebih efisien. Misalnya, materi yang semula dianggap sulit dan membosankan, dengan bantuan media yang menarik, dapat berubah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik[9].

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru dalam era digital ini adalah bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya sekadar menarik[10] tetapi juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan dalam pendidikan. Dengan motivasi yang tinggi, peserta didik akan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran[11], melakukan usaha lebih dalam memahami materi, serta lebih aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan harapan dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar mereka[12].

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah video tutorial berbasis aplikasi Adobe Premiere Pro yang dirancang untuk membantu peserta didik[13] dalam mempelajari materi dasar-dasar Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Kendit. Pengembangan video tutorial ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang Teknik Komputer dan Jaringan, tetapi juga untuk memberikan solusi yang lebih praktis dan efektif dalam proses belajar mengajar. Materi yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi dan teknik-teknik multimedia, seperti pengeditan video, sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik yang belajar di bidang ini, mengingat besarnya peran teknologi dalam dunia profesional saat ini[14].

Adobe Premiere Pro dipilih sebagai aplikasi yang tepat untuk digunakan dalam pengembangan video tutorial ini, karena aplikasi ini banyak digunakan di industri kreatif, terutama dalam bidang pengolahan video dan multimedia. Dengan menggunakan Adobe Premiere Pro, peserta didik dapat mempelajari berbagai konsep dasar, teknik editing video, serta berbagai alat yang ada dalam aplikasi tersebut. Video tutorial ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih praktis dan aplikatif, di mana peserta didik tidak hanya sekadar memahami teori dasar yang diajarkan, tetapi juga dapat mengaplikasikan keterampilan yang diperlukan dalam pekerjaan atau pendidikan lanjutan.

Melalui video tutorial berbasis Adobe Premiere Pro[15], peserta didik diharapkan dapat belajar secara mandiri, dengan pendekatan yang lebih visual dan praktis. Pembelajaran berbasis video memberikan keuntungan tersendiri, karena peserta didik dapat menonton dan mengulang materi kapan saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini sangat penting, karena setiap peserta didik memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda. Video tutorial memberikan kebebasan kepada mereka untuk mempelajari materi sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka sendiri, serta memungkinkan mereka untuk lebih mendalami materi yang sulit dipahami.

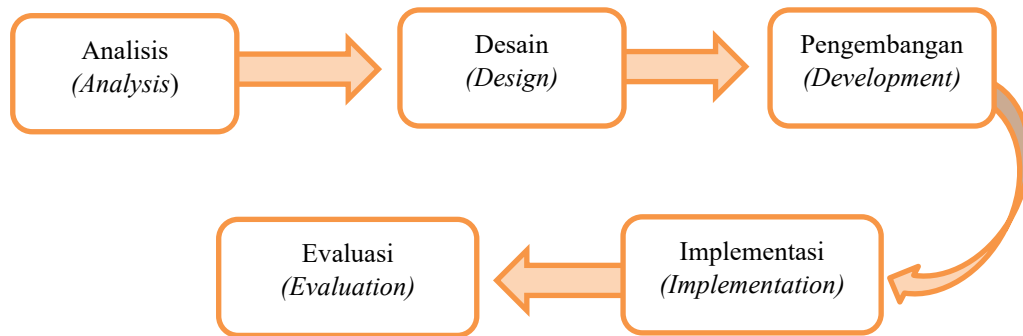
Penggunaan Adobe Premiere Pro dalam video tutorial ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta didik dalam hal pengolahan video, tetapi juga memberikan mereka pengalaman langsung yang sangat relevan dengan dunia industri saat ini. Kemampuan mengedit video dan memahami konsep-konsep multimedia menjadi semakin penting, mengingat banyak profesi di dunia kerja yang membutuhkan keterampilan ini. Selain itu, dengan menguasai Adobe Premiere Pro, peserta didik akan lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja atau bahkan melanjutkan studi ke tingkat yang lebih tinggi, karena mereka telah memiliki keterampilan praktis yang sangat dicari di berbagai sektor industri.

Secara keseluruhan, pengembangan video tutorial berbasis Adobe Premiere Pro ini merupakan langkah strategis untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Video tutorial ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di SMKN 1 Kendit, dengan memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan efektif. Melalui pemanfaatan teknologi yang tepat, peserta didik tidak hanya dapat menguasai materi dasar-dasar Teknik Komputer dan Jaringan, tetapi juga dapat mempersiapkan diri untuk memasuki dunia profesional dengan keterampilan yang lebih siap pakai. Dengan demikian, pengembangan video tutorial ini bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga untuk memberikan mereka keahlian yang dibutuhkan di dunia kerja yang semakin kompetitif dan berbasis teknologi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Model Pengembangan

Model pengembangan ini menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena mampu memberikan tahapan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran.



Gambar 1. Metode ADDIE

- Analisis (Analysis)*: Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan materi yang sulit dipahami dalam pembelajaran dasar-dasar teknik komputer dan jaringan.
- Desain (Design)*: Merancang struktur video tutorial berdasarkan prinsip multimedia yang meliputi narasi, visualisasi, dan interaktivitas.
- Pengembangan (Development)*: Membuat video tutorial menggunakan Adobe Premiere Pro dengan fitur-fitur seperti animasi grafik, efek transisi, dan pengeditan audio.
- Implementasi (Implementation)*: Melakukan uji coba video tutorial kepada kelompok peserta didik untuk mengetahui efektivitasnya.
- Evaluasi (Evaluation)*: Menganalisis hasil uji coba untuk menilai keberhasilan video tutorial dalam meningkatkan pemahaman peserta didik

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam dari sumber yang relevan. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis model **ADDIE**, pengumpulan data dilakukan secara bertahap sesuai dengan setiap fase dalam model tersebut. Data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti guru, peserta didik, dan ahli menggunakan berbagai instrumen seperti wawancara, observasi, angket terbuka, dan dokumentasi. Data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti guru, peserta didik, dan ahli menggunakan berbagai instrumen seperti wawancara, observasi, angket terbuka, dan dokumentasi. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

- Observasi**
Observasi bisa diartikan sebagai “Pengamatan dan pencatatan secara sistematis atas fenomena-fenomena yang diteliti”. Dari pengertian tersebut dapat dikemukakan bahwa observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian secara cermat dan sistematis. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian di lingkungan atau situasi tertentu untuk memperoleh informasi mengenai perilaku, aktivitas, atau gejala yang sedang berlangsung. Dari hasil observasi peneliti memcatat dalam lembar observasi atau catatan lapangan, lalu dianalisis untuk mengidentifikasi kecenderungan yang berkaitan dengan fokus penelitian.
- Angket**
Angket adalah “Suatu daftar pertanyaan yang digunakan periset untuk memperoleh data secara langsung dari sumber melalui proses komunikasi dengan mengajukan pertanyaan”. Penggunaan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang objektif, sistematis, dan mudah dianalisis, serta untuk mengetahui sejauh mana variabel penelitian mempengaruhi objek yang diteliti. Angket berbentuk seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi mengenai pendapat, sikap, persepsi, atau karakteristik tertentu yang berkaitan dengan topik penelitian. Tujuan penggunaan angket adalah untuk menjangkau data dari populasi atau sampel secara efisien dan seragam.
- Wawancara**
Peneliti dianjurkan mewawancarai orang yang akrab atau mengenal suatu topik atau peristiwa. Penting untuk mengubah-ubah tipe orang yang diwawancarai, sampai peneliti dapat mengungkapkan keseluruhan pandangan subyek penelitian. metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung melalui tatap muka dan sesi tanya jawab dari peneliti untuk peserta didik kelas X tkj 1 di SMKN 1 Kendit.
- Dokumentasi**
proses pencatatan, pengumpulan, dan pengorganisasian data atau informasi yang relevan untuk dianalisis, serta pencatatan seluruh tahapan analisis agar dapat dipahami, diulang, dan diverifikasi oleh pihak lain, pada Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran video tutorial. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kompetensi dasar yang harus dicapai. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMKN 1 Kendit, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep abstrak, terutama pada materi perangkat keras komputer dan jaringan dasar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif dan visual seperti video tutorial untuk membantu siswa memahami materi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis di kelas. Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas X TKJ 1 merupakan generasi digital yang terbiasa menggunakan teknologi dan lebih menyukai pembelajaran berbasis visual dan audio, meskipun belum terbiasa menggunakan video sebagai media belajar mandiri. Materi yang dipilih untuk dikembangkan adalah topologi jaringan karena sifatnya yang praktis, sesuai minat peserta didik, dan membutuhkan visualisasi untuk mempermudah pemahaman. Penyusunan materi mengacu pada capaian Kurikulum Merdeka dengan alur bertahap mulai dari konsep dasar hingga penerapan instalasi jaringan sederhana. Selain itu, analisis kurikulum dilakukan dengan menjadikan modul ajar sebagai acuan agar konten video relevan, terstruktur, dan mendukung penguatan kompetensi siswa. Hasil analisis media menunjukkan bahwa penggunaan video menjadi pilihan paling efektif untuk mendukung pembelajaran ini, sehingga Adobe Premiere Pro dipilih sebagai aplikasi utama karena kemampuannya menghasilkan video berkualitas tinggi. Video tutorial yang dikembangkan dirancang sesuai tujuan pembelajaran, memiliki desain visual dan audio yang menarik, penyajian informasi yang jelas dan komunikatif, serta durasi yang efektif dengan dukungan gambar, skema, dan simulasi jaringan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik.

3.2 Tahap Desain/Perancangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan video pembelajaran dengan menyesuaikan jenis media pembelajaran yang digunakan. Menentukan durasi setiap segmen video agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta menyusun struktur video berdasarkan tahapan pembelajaran yang sistematis. Selain itu, peneliti juga menyusun modul ajar yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses perancangan dan penyusunan konten video pembelajaran secara keseluruhan seperti:

- a. Merancang Video Tutorial yang Relevan dan Menarik. Peneliti bertujuan untuk merancang video tutorial yang menarik secara visual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK, dengan memanfaatkan fitur-fitur Adobe Premiere Pro untuk menghasilkan video yang edukatif.
- b. Menyesuaikan Materi dengan Kompetensi Dasar. Tujuan lainnya adalah memastikan bahwa materi yang disusun dalam video tutorial sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Komputer dan Jaringan kelas X, sehingga pembelajaran menjadi terarah dan sesuai kurikulum.
- c. Menyusun Alur dan Durasi Video secara Efektif. Peneliti merancang storyboard dan menentukan alur penyajian materi yang logis serta menentukan durasi video agar tidak terlalu panjang dan tetap fokus pada inti pembelajaran.
- d. Mengembangkan Modul Ajar sebagai Acuan Produksi. Peneliti menyusun modul ajar yang berfungsi sebagai acuan dalam produksi video, termasuk penjabaran tujuan pembelajaran, langkah-langkah penyampaian materi, serta media dan metode yang digunakan.
- e. Mengintegrasikan Elemen Visual, Audio, dan Teks. Tujuan desain juga mencakup penggabungan elemen-elemen visual, audio, dan teks yang selaras, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dasar komputer dan jaringan secara lebih mudah dan menyenangkan.

3.3 Tahap Development

Pada tahap ini peneliti membuat materi yang dibutuhkan, mengedit video, menambahkan elemen pendukung seperti musik latar, teks berjalan, dan efek visual. Rancangan yang telah dibuat diimplementasikan menjadi sebuah produk nyata. Tahapan ini tidak hanya sebatas pada pembuatan fisik media, melainkan juga melibatkan berbagai proses evaluasi dan revisi untuk menghasilkan media yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pengembangan media dilakukan dengan mengikuti alur sistematis dan metodologis agar media yang dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Berikut tahapan yang menghasilkan media pembelajaran alternatif untuk kelas X TKJ 1 SMKN 1 Kendit.

- a. Pemilihan Materi Pembelajaran

Pemilihan materi juga bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik atau berkaitan dengan minat mereka akan lebih mudah diterima dan dipahami. Oleh karena itu peneliti memilih mata pelajaran dasar-dasar teknik komputer dan jaringan dengan materi topologi jaringan, karena disetiap keseharian peserta

didik bersinggungan dengan teknologi di rumah maupun di sekolah. Materi dipilih juga dengan mempertimbangkan strategi pembelajaran yang akan digunakan dan juga media yang tersedia. Seperti media pembelajaran yang menampilkan sebuah video agar pembelajaran di kelas lebih mudah.

b. Pemilihan Media

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, dari kemampuan awal, dan gaya belajar peserta didik serta ketentuan dari kurikulum pada saat ini. maka media yang dipilih dalam penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran video tutorial berbasis adobe premier pro pada mata pelajaran dasar-dasar teknik komputer dan jaringan.

c. Menghasilkan Bahan Ajar Alternatif Khusus Peserta Didik

Sebelum terdapat hasil bahan ajar alternatif yang khusus untuk peserta didik, meliputi penentuan format perangkat pembelajaran, dan media yang dikembangkan dengan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Menentukan Format Dan Perangkat Pembelajaran

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran pada sub pokok bahasan, sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini, meliputi: pemilihan format untuk merancang isi, pemilihan strategi pembelajaran, dan sumber belajar. Dalam merancang modul ajar, peneliti memilih format yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka, meliputi: modul ajar, peneliti memilih format yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang meliputi alur tujuan pembelajaran, alur capaian pembelajaran, dan modul ajar yang didalamnya sudah meliputi Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran, sumber pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan lembar refleksi peserta didik.

2. Menentukan Desain Produk

Menentukan desain produk yang dimaksud adalah rancangan video tutorial yang berbasis adobe premier pro untuk mempermudah pembelajaran peserta didik kelas X TKJ 1 SMKN 1 Kendit

3.4 Impelementasi

Peneliti menguji cobakan hasil dari pembuatan video tutorial pembelajaran kepada uji ahli materi dan ahli media kemudian, peneliti menguji cobakan video tutorial pembelajaran yang telah dibuat dengan subjek penelitian pada peserta didik kelas X TKJ 1 SMKN 1 Kendit. Sehingga memperoleh data angket respon peserta didik. Perangkat pembelajaran sebelum digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam langkah ini peneliti mevalidasi produk yang telah dikembangkan, sebelum diluncurkan ke tempat penelitian. yang dilakukan sebanyak dua kali untuk validasi ahli media dan tiga kali validasi ahli materi, kemudian validator memberikan penilaian berupa kritik dan saran terhadap perangkat yang telah di buat oleh peneliti. Setelah produk yang dikembangkan berfungsi dengan baik, berikut lima tahap yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan uji coba dan pengimplementasian dilapangan:

- pertinjauan produk, mengecek metode/ media/ model, dan perangkat pembelajaran, sesuai dengan tujuan yang layak dipakai atau tidak
- menyiapkan strategi metode, media, dan perangkat ajar yang mendukung materi pembelajaran
- mempersiapkan lingkungan belajar sehingga mendukung penggunaan strategi, model, metode, dan media perangkat pembelajaran
- mempersiapkan pembelajaran sehingga peserta didik siap belajar dengan pembelajaran perolehan hasil belajar yang maksimal
- menyediakan pengalaman mengajar yang berpusat pada guru atau peserta didik, sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Setelah melakukan prosedur diatas peneliti melakukan penerapan video tutorial pembelajaran terhadap peserta didik dan pengimplementasian dilakukan selama sehari yaitu tgl 10 juli 2025 jam pelaksanaan 06.45-10.00 saat pembelajaran dasar-dasar teknik komputer dan jaringan.



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. (a), (b) dan (c) Dokumentasi Praktek Pembelajaran

3.5 Evaluasi

Pada Tahap ini merupakan tahap terakhir proses atau prosedur pengembangan model ADDIE. tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi dan merevisi strategi media pembelajaran, menilai dan menganalisis proses pembelajaran sehingga mengetahui kemampuan berfikir peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Peneliti menyusun daftar revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, memperbaiki bagian video yang kurang efektif dan menarik. menyempurnakan tampilan visual, narasi, dan juga struktur penyampaian materi sehingga dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket akhir untuk menilai kelayakan pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis adobe premier pro.

a. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran

Pada sub bab ini telah dijelaskan bahwa terdapat 5 langkah prosedur penelitian, hal ini juga mencakup beberapa validitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu: 1) ahli media yang meliputi (Kesesuaian desain tampilan, Kejelasan dan konsistensi tampilan antar bagian media, kesesuaian warna, ukuran huruf, dan layout dan kualitas audio dan visual. 2) uji validitas ahli materi yaitu meliputi: (Memberikan penilaian terhadap kelayakan isi materi pembelajaran yang disusun peneliti, menyampaikan saran dan perbaikan terhadap konten atau pendekatan yang digunakan agar sesuai dengan pembelajaran dasar-dasar teknik komputer dan jaringan, memvalidasi instrumen penelitian menjamin keakuratan dan relevansi isi).

1. Hasil *review* Ahli Media video tutorial besbaris adobe premier pro

Uji validitas terhadap video tutorial pembelajaran dilakukan oleh seorang ahli dari bidang media, yaitu Bapak Farid Fajriansah, S.Kom, yang bekerja di Divisi Multimedia, Kominfo. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian isi, kualitas tampilan, serta kelayakan teknis dari video tutorial yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dalam proses penilaian, peneliti menggunakan instrumen berupa angket. Melalui instrumen tersebut, ahli memberikan masukan menyeluruh terhadap berbagai aspek dalam video tutorial, seperti tampilan visual, kejelasan audio, keterpaduan antara narasi dan gambar, serta struktur penyajian materi. Berdasarkan hasil validasi, ahli media menyatakan bahwa video tutorial yang dikembangkan sudah memiliki tampilan visual yang menarik dan cukup representatif untuk digunakan dalam

pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan. Namun, terdapat beberapa bagian yang disarankan untuk diperbaiki, seperti sinkronisasi antara suara dan alur video, serta penyesuaian kecepatan narasi agar peserta didik lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan. Berikut tabel hasil uji ahli media:

Tabel 1. Hasil review Ahli Media

No	Aspek yang di nilai	Komentar ahli media	Tindak lanjut
1	Kesesuaian desain tampilan dengan karakteristik peserta didik	Transisi dari gerak gambar dan tulisan harus sesuai berurutan. Durasi terlalu singkat.	Gerakan gambar, tulisan dan durasi sudah di perbaiki.
2	Kejelasan dan konsistensi tampilan antar media	Tampilan gambar yang dimasukkan dalam video harus persisi, tidak boleh menutupi tulisan.	Tampilan gambar sudah di perbaiki.
3	Kesesuaian pemilihan warna, ukuran huruf, dan layout	Ukuran huruf diperbaiki dan dikasih jarak	Ukuran huruf dan jaraknya sudah di perbaiki
4	Kualitas audio dan visual	Audio kurang jelas	Audio sudah di perjelas

b. Kesimpulan dan Saran Umum Ahli Media:

Menurut ahli media, video tutorial ini layak digunakan dalam pembelajaran karena tampilannya menarik, cara penyampaiannya jelas, dan mudah digunakan oleh siswa. Berdasarkan dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinilai Layak Digunakan oleh ahli media untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil review Ahli Materi Pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Komputer Dan Jaringan

Uji validitas oleh ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Kendit. Tinjauan yang diberikan bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian isi materi dan pendekatan pembelajaran dalam media video tutorial yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian difokuskan pada kelayakan isi, keterpaduan materi dengan kurikulum, dan relevansi penyampaian terhadap kebutuhan peserta didik. Ahli materi juga memberikan masukan dan saran perbaikan yang bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan tidak hanya akurat, tetapi juga mudah dipahami oleh peserta didik SMK. Dalam proses validasi, ahli materi mencermati setiap bagian dari media pembelajaran, mulai dari struktur penyajian, urutan penyampaian konsep. Berdasarkan hasil penelaahan, disampaikan bahwa isi video telah sesuai dengan standar materi pelajaran Dasar-Dasar Teknik Komputer dan Jaringan, meskipun ada beberapa bagian yang disarankan untuk diperjelas atau disederhanakan. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis video dinilai cukup tepat karena dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih visual dan kontekstual. Ahli juga memberikan masukan terhadap instrumen penelitian, khususnya angket penilaian respon peserta didik, agar bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tabel 2. Hasil review Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Komentar ahli media	Tindak lanjut
1	Memberikan penilaian terhadap kelayakan isi materi pembelajaran yang disusun peneliti	Menentukan materi yang akan dibuat menjadi video tutorial berbasis adobe premier pro.	Materi sudah di tentukan.
2	Menyampaikan saran dan perbaikan terhadap konten atau pendekatan yang digunakan agar sesuai dengan pembelajaran dasar-dasar teknik komputer dan jaringan.	Mengoreksi bagian tulisan di video yang setiap point topologi jaringan tidak ada jarak untuk membedakan.	Jarak pada tulisan sudah di perbaiki.

3	Memvalidasi instrumen penelitian menjamin keakuratan dan relevansi isi.	Dibagian gambar topologi jaringan ada beberapa slet yang numpuk dengan tulisan.	Jarak antar tulisan dan gambar sudah di perbaiki.
---	---	---	---

Berdasarkan dari revisi yang menunjukkan hasil akhir bahwa materi pembelajaran ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari penyesuaian video tutorial pembelajaran berbasis adobe premier pro dengan materi pembelajaran dasar-dasar teknik komputer dan jaringan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinilai sudah valid dan tidak perlu di revisi oleh ahli materi. Berikut rincian masukan, saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media pembelajaran.

3. Evaluasi Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi Pembelajaran video tutorial berbasis *adobe premier pro*

Evaluasi pemahaman peserta didik dilakukan melalui pemberian angket serta tes singkat dalam bentuk praktik langsung menggunakan komputer. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana video tutorial berbasis Adobe Premiere Pro yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Komputer dan Jaringan secara lebih baik. Selain sebagai alat ukur pemahaman, evaluasi ini juga berfungsi sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya peserta didik kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Kendit. Angket diberikan kepada seluruh peserta didik yang hadir di kelas pada saat pelaksanaan uji coba media. Dari total 27 peserta didik, sebanyak 21 peserta didik hadir dan memberikan tanggapan terhadap video tutorial yang telah ditayangkan. Melalui angket ini, peserta didik menyampaikan pendapat mereka terkait kejelasan materi, alur penyampaian, tampilan visual, serta kemudahan dalam memahami isi video. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa video tutorial membantu mereka dalam memahami materi secara lebih praktis dan visual. Mereka merasa lebih mudah mengikuti langkah-langkah pembelajaran, karena penjelasan disertai contoh langsung dan visualisasi proses secara rinci. Beberapa peserta didik juga memberikan masukan agar tempo penjelasan dalam video tidak terlalu cepat. Secara umum, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan telah memberikan manfaat positif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Namun demikian, masukan yang diperoleh dari peserta didik juga menjadi dasar penting bagi peneliti untuk melakukan penyempurnaan media agar lebih optimal digunakan dalam proses pembelajaran.

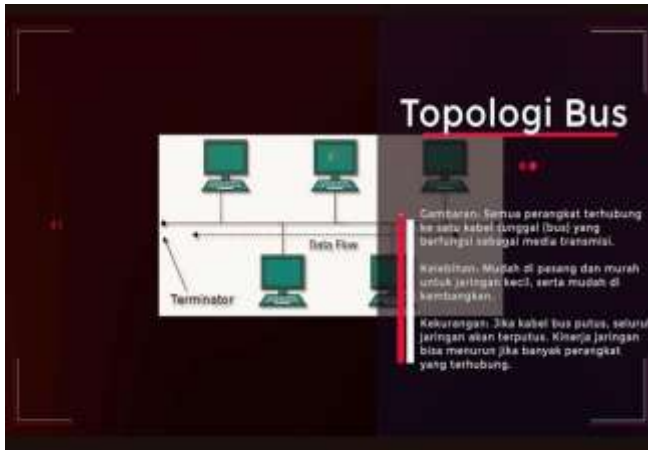
Berdasarkan angket yang di isi oleh peserta didik, jawaban banyak yang memberikan respon positif terhadap pengembangan video tutorial yang telah diajarkan kepada peserta didik. Hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik, secara umum dapat disimpulkan bahwa **video tutorial berbasis Adobe Premiere Pro diterima dengan baik dan efektif dalam membantu proses pembelajaran**. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa video tutorial yang disajikan mudah diikuti, dan mempermudah pemahaman peserta didik saat praktek di kelas.

c. Revisi Produk

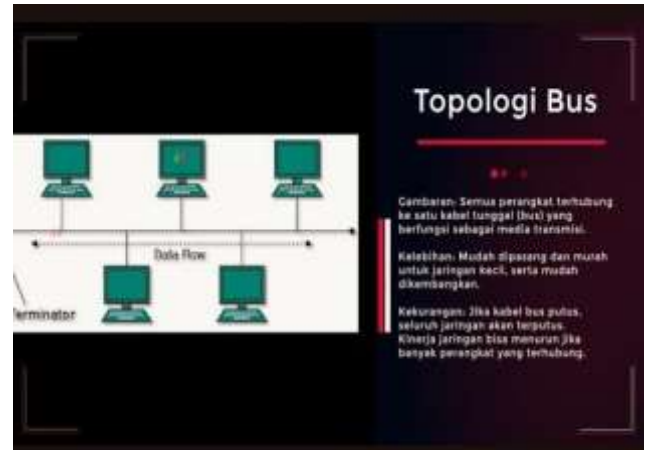
Produk yang telah di uji oleh para ahli kemudian dilakukan revisi dengan menyesuaikan masukan, saran dan komentar saat penilaian produk atau media. Lalu peneliti mempertimbangkan masukan dan saran dari para ahli untuk memperbaiki media video tutorial pembelajaran berbasis adobe premier pro untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan pembelajaran peserta didik X TKJ 1 di SMKN 1 Kendit.

1. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Dari Ahli Materi

Adapun saran dan masukan dari ahli materi mengenai keterkaitan video tutorial pembelajaran dengan modul ajar sudah sesuai. Namun dari tampilan materi yang ada di video sedikit kurang terstruktur oleh karena itu peneliti merevisi bagian tersebut, adapun tampilan video tutorial pembelajaran yang sudah di revisi disajikan sebagai berikut:



(a)

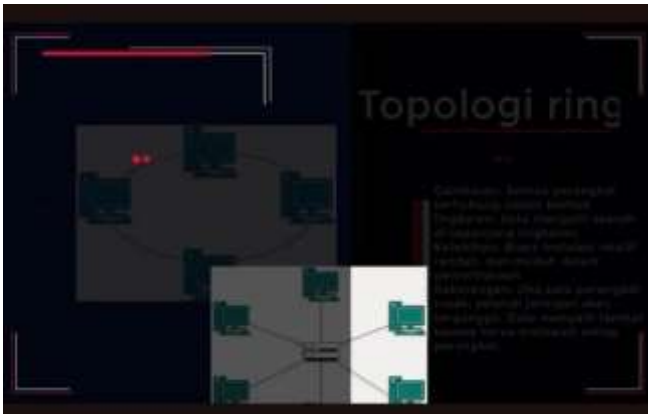


(b)

Gambar 3. (a) dan (b) tampilan gambar, dan tulisan sebelum dan sesudah di *revisi*

2. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Dari Ahli Media

Adapun tampilan media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi. Yaitu, Transisi dari gerak gambar dan tulisan harus sesuai berurutan. Durasi terlalu singkat, Tampilan gambar yang dimasukkan dalam video harus persisi, tidak boleh menutupi tulisan, Ukuran huruf diperbaiki dan dikasih jarak, dan audio kurang jelas. Desain sebelum revisi dan sesudah dapat disajikan sebagai berikut:

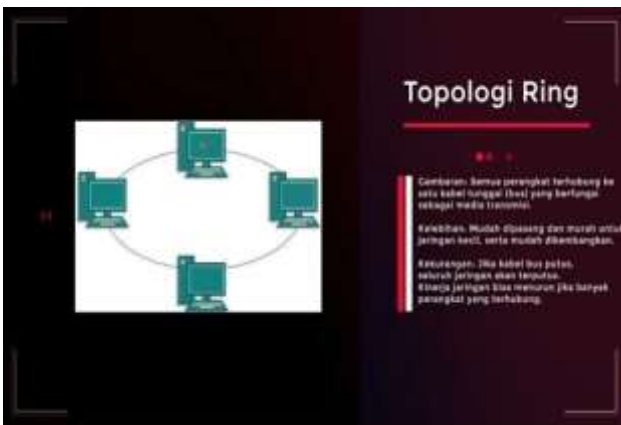


(a)



(b)

Gambar 4. (a) dan (b) tampilan gambar yang menumpuk



(c)



(d)

Gambar 5. (a) dan (b) tampilan gambar yang menumpuk

3.2 Pembahasan

Dari penelitian ini ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat teknis, seperti pemebelajaran topologi jaringan jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau media cetak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang dapat menyajikan materi secara visual dan fleksibel, video tutorial yang dikembangkan mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik. Melalui tayangan visual, narasi, dan simulasi praktik secara langsung, peserta didik dapat memahami alur tutorial topologi jaringan dengan lebih baik. Respon peserta didik sangat positif mereka merasa lebih mudah memahami materi karena dapat menyaksikan kembali video sesuai kecepatan belajar masing-masing. Salah satu peserta didik mengatakan bahwa dengan menonton ulang bagian-bagian tertentu dalam video, sehingga peserta didik lebih memahami langkah-langkah perakitan dan jenis-jenis topologi jaringan.

4. KESIMPULAN

Video tutorial yang dikembangkan dengan Adobe Premiere Pro terbukti efektif dalam menyampaikan materi Dasar-Dasar Teknik Komputer dan Jaringan secara visual dan interaktif. Media ini membantu peserta didik memahami konsep-konsep teknis yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan hanya dengan metode ceramah atau buku teks. Media berbasis video memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar mandiri kapan saja dan di mana saja. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan pemahaman peserta didik, khususnya kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Kendit. Peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran karena penyajian materi menjadi lebih menarik, praktis, dan aplikatif. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik, video tutorial yang dikembangkan dinilai valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tambahan maupun utama.

REFERENCES

- [1] Muhammad Yuha Pratama, Dina Anzani, Tesalonika Aulia Duha, and Al Yafi Ramadhan, "Rancang Bangun Media Promosi dan Galeri Portofolio Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Difotoin Studio," *J. Komput. Teknol. Inf. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 698–705, 2024, doi: 10.62712/juktisi.v3i1.222.
- [2] A. Budiman and Y. F. A. Lubis, "Perbandingan Framework COBIT 2019 dan ITIL 4 dalam Tata Kelola Teknologi Informasi," *J. Ilmu Komput. dan Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 52–57, 2025, doi: 10.64803/juikti.v1i2.50.
- [3] A. Andika, "Agama Dan Perkembangan Teknologi Di Era Modern," *Abrahamic Relig. J. Stud. Agama-Agama*, vol. 2, no. 2, p. 129, 2022, doi: 10.22373/arj.v2i2.12556.
- [4] Y. S. Siregar, M. Darwis, R. Baroroh, and W. Andriyani, "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan," *J. Ilm. Kampus Mengajar*, pp. 69–75, 2022, doi: 10.56972/jikm.v2i1.33.
- [5] D. N. LATIFAH, "Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar," *Learn. J. Inov. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 68–75, 2023, doi: 10.51878/learning.v3i1.2067.
- [6] H. Dafitri, Rismayanti, and Asri Tamara, "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Warna Pada Anak Dengan Metode Research and Development Berbasis Android," *J. Komput. Teknol. Inf. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 409–415, 2023, doi: 10.62712/juktisi.v2i2.121.
- [7] H. D. Astuti, P. Meilina, N. Amri, and M. Hasbi, "Aplikasi Pengelompokan Abstrak Skripsi Teknik Informatika," *Pros. Semnastek*, no. November 2022, pp. 1–10, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/14701>
- [8] S. A. Wardani and N. Janattaka, "Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema 8 Kelas Iii Sekolah Dasar," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 3, no. 4, pp. 365–374, 2022, doi: 10.37478/jpm.v3i4.2035.
- [9] A. Valentina and M. D. Wulandari, "Media Pembelajaran Mabeta Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 3, pp. 601–610, 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i3.2474.
- [10] R. D. Rawa, A. Arweni, and N. Hidayat, "Ruang Terbuka Hijau : Sekadar Hiasan Kota Atau Sarana Berkumpul Yang Menarik?," *J. Ilm. Manajemen, Ekon. Akunt.*, vol. 8, no. 3, pp. 1965–1979, 2024, doi: 10.31955/mea.v8i3.4705.
- [11] Y. D. A. Santie and R. Mesra, "Manajemen Kelas Dosen Pendidikan Sosiologi Unima dalam Meningkatkan Semangat Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Online," *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 8, no. 3, p. 1039, 2022, doi: 10.32884/ideas.v8i3.958.
- [12] S. A. D. Rachmadhani and P. U. Kamalia, "Analisis Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review," *Asatiza J. Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 178–192, 2023, doi: 10.46963/asatiza.v4i3.1231.
- [13] Siti Rohimah and Nurul Aini, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Dharma Acariya Nusant. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 2, no. 1, pp. 255–266, 2024, doi: 10.47861/jdan.v2i1.822.
- [14] M. Aspi and Syahrani, "Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan," *ADIBA J. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 47–56, 2022, [Online]. Available:



- <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/57>
- [15] S. Sutami, M. H. Qamaruzzaman, A. Faradila, and S. Ani, "Peningkatan Literasi Digital Multimedia Video Editing Bagi Siswa-Siswi Sman 1 Kahayan Tengah," *J. Abdimas Gorontalo*, vol. 5, no. 2, pp. 1–5, 2022, doi: 10.30869/jag.v5i2.936.