

## PEMANFAATAN *ADOBE PRIMIERS-PRO* SEBAGAI MEDIA AJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Zila Razilu<sup>1</sup>, Samusu<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari<sup>1,2</sup>

Email: [zila.razilu@umkendari.ac.id](mailto:zila.razilu@umkendari.ac.id)

### ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *Adobe Premiere-Pro* sebagai media ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober s/d Desember 2021 di SMK Negeri 5 Kendari. Jenis data yang di pakai dalam penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas *eksperimen* dan kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validasi dan uji reabilitas, sementara teknik analisis daya menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian yang diperoleh hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai untuk  $f_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $f_{tabel}$  ( $f_{hitung} > f_{tabel}$ ) dimana nilai  $F_{tabel}$  4.38 lebih besar dari  $F_{hitung}$  3.194, dan menunjukkan bahwa model regresi persamaan kedua juga memenuhi syarat linearitas, hal ini juga dipertegas dengan nilai perbandingan antara *post test* dan *pre test* kelas eksperimen dimana nilainya yaitu sebelum dilakukan perlakuan 78.52, setelah dilakukan perlakuan maka meningkat menjadi 88.39, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan media pembelajaran *adobe premiere-pro* terhadap hasil belajar siswa, yaitu: penggunaan media ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Artinya jika skor penggunaan media ajar meningkat maka hasil belajar siswa kelas XII di SMK Negeri 5 Kendari juga meningkat.

**Kata Kunci:** *adobe premiere-pro; media ajar; hasil belajar*

### ABSTRACT

The purpose of this research is to use *adobe premiere-pro* as a teaching medium to improve student learning outcomes. The research was conducted from October to December 2021 at SMK Country 5 Kendari. The nature of the data used in this study is experimental and uses two classes, namely the experimental class and the control class. The data analysis technique used is a validation test and a reliability test while the performance analysis technique uses a data normalization test, a homogeneity test, and a simple linear regression test. The results obtained from the linearity test show that the value of  $f_{count}$  is greater than the value of  $f_{table}$  ( $f_{count} > f_{table}$ ), where the value of  $F_{table}$  is 4.38 greater than  $F_{count}$  3.194, indicating that the regression model of the second Equation also meets the requirements for linearity, this is also confirmed by the value of the comparison between the post-test and beds of the experimental class, where the value before treatment was 78.52, after treatment increased to 88.39, can on the Effect of using *Adobe Premiere Pro* learning media on the learning outcomes, namely: The use of learning media has a positive and significant effect on the learning outcomes. That is, as the score for using instructional media increases, the learning outcomes of Class XII students at SMK Country 5 Kendari also increase.

**Keywords:** *adobe prime-pro; instructional media; learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Cara manusia dalam menggunakan akal pikiran adalah dengan menggunakan pendidikan dalam mengatasi permasalahan di kemudian hari. Dengan pendidikan, diharapkan generasi penerus bangsa mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang begitu pesat terutama perkembangan di bidang teknologi di masa abad 21 ini. Abad 21 merupakan abad yang lebih mengedepankan kemampuan dan keahlian dalam hal teknologi, pada abad ini teknologi komputer di perlukan sebagai upaya perbaikan kualitas pendidikan, akan tetapi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal yang mana dalam penggunaan teknologi untuk proses pembelajaran hanya sebatas pada penggunaan *PowerPoint*, simulasi virtual, dan web (Risandi, Panjaitan, & Titin, 2015). Teknologi informasi mampu menjadi salah satu alternatif dalam proses belajar-mengajar dalam dunia pendidikan yang dimana hal ini beroreantasi pada siswa. Didukung dengan pernyataan Liao bahwa sejumlah riset penelitian pendidikan mengungkapkan teknologi sangat berpotensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018).

Pendidika kejuruan sangat berperan untuk menyiapkan siswa agar dapat berkerja sesuai dengan bidang kealianya. Pendidikan kejuruan harus beroreantasi pada kebutuhan yang mengikuti arus teknologi terbaru dan metode pembelajarannya yang mengarah pada peningkatan keterampilan yang mengacu pada standar kerja. (Nopriyanti & Sudira, 2015). Media berperan penting dalam dunia pendidikan di era teknologi sekarang ini yang dimana media pembelajaran berfokus pada upaya proses belajar aktif siswa. Hal ini sejalan dengan kegunaan media pada proses pembelajaran yang dapat menanggulangi prilaku pasif siswa, keterbatasan ruang, waktu dan juga daya indera (Sadiman, dkk, 2014). Media pembelajaran adalah sarana untuk membantu proses pembelajaran atau bisa disebut juga sebagai sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran untuk menimbulkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu peserta didik untuk lebih bisa belajar dan juga sebagai alat memperlancar komunikasi atau interaksi antara guru dengan peserta didik. Pengembangan proses pembelajaran serta adanya inovasi yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan mencapai sasaran pembelajaran secara optimal. Indikatornya adalah pencapaian prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya (dalam Arifin & Wakid, 2014).

Hendratman (2017) *adobe premiere pro* adalah *software* untuk membuat sebuah video. *Software* ini dapat digunakan untuk mengedit, menyunting, maupun merangkai data (*video, audio, stillimage*). Video yang dihasilkan di *adobe premiere pro* dapat dibuka di layar lebar, televisi, gadget, video tron dan aplikasi pemutar video lainnya. Selain mudah penggunaannya, spesifikasi hardware yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini tidak terlalu tinggi dan lebih memudahkan siswa memahami konsep dari materi yang dipelajari. *Adobe premiere* merupakan *software* untuk mengedit video yang dapat dioperasikan menggunakan komputer dengan sistem operasi MS *Windows* atau *Macintosh* (OSXIII). *Adobe premiere* sendiri adalah *software* yang telah berkembang luas sejak era tahun 200-an. Oleh karena itu komputer dengan spesifikasi di bawah intel i5, dapat

dioperasikan menggunakan Adobe Premiere versi Pro 2.0. Tetapi komputer dengan spesifikasi yang lebih tinggi, misalnya i7, dapat mengoperasikan Adobe Premiere Pro CC (Enterprise, 2019)

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilaksanakan pada 9 Oktober 2021 di SMK Negeri 5 Kendari, guru SMK Negeri 5 Kendari khususnya guru Multi Media pada mata pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video, menyatakan salah satu fenomena utama di kelas adalah guru masih minim media interaktif, padahal fasilitas untuk penggunaan media interaktif dinilai cukup memadai dengan adanya Lab Komputer yang didalamnya terdapat 40 yunit komputer sehingga hal tersebut menjadi alasan peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran teknik pengelolaan *audio video*. Saat proses pembelajaran mata pelajaran tersebut guru sudah menyampaikan materi namun proses penyampain materinya masih masih bentuk konfensional berupa media papantulis dan *PowerPoint* dimana hal ini cenderung monoton sehingga kurang menarik minat peserta didik, peserta didik menjadi kurang termotifasi dalam kegiatan belajar, dan peserta didik akan cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada fenomena tersebut maka di perlukan suatu media pembelajaran interaktif untuk mengetahui respon siswa sekaligus memanfaatkan fasilitas komputer yang ada di SMK Negeri 5 kendari. Disisi lain, mata peleajaran teknik pengelolaan *audio video* adalah satu mata pelajaran yang di pelajari di kelas XII, sehingga perlu dan diterapkan dengan baik dan benar oleh para siswa. Sesuai dengan hasil angket yang telah diisi oleh siswa kelas XII multi media melalui link *google form*. Diketahui bahwa siswa kelas XII multi media masih kurang memahami materi teknik pengelolaan *audio video* dengan memanfaatkan fasilitas sekolah berupa komputer yang ada di Lab Komputer SMK Negeri 5 Kendari. Dari latar belakang di atas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *Adobe Primiere-Pro* sebagai media ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 5 Kendari.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelaskontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran *adobe primiere-pro*, sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan media papan tulis. Kedua kelas akan diberikan perlakuan dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Oktober-Desember tahun ajaran 2021/2022 pada kelas XII multimedia di SMK Negeri 5 Kendari. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XII di SMK Negeri 5 Kendari pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari dua kelas berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan pada siswa yang terdiri dari dua kelas sehingga akan diambil dua kelas sebagai sampel. Penelitian ini memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah: menetapkan sampel, melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *adobe primiere-pro* pada kelas eksperimen dan menggunakan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran siswa untuk mengetahui idan memperoleh data mengenai hasil belajar siswa, mengadakan *post test* pada akhir pembelajaran

untuk mengetahui dan memperoleh data mengenai hasil belajar siswa, menilai hasil *post test* dan mengolah nilai siswa untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa dan menganalisis hasil penelitian mengenai pengaruh implementasi media pembelajaran *adobe premiere-pro* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrument untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Instrument-instrumen penelitian yang digunakan yaitu: Silabus Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran *adobe premiere-pro*, blanko penilaian siswa. Peneliti mengobservasi kegiatan siswa untuk mengetahui hasil belajar, Soal tes berbentuk essay agar dapat mengukur hasil belajar siswa. Soal tes yang diberikan merupakan sepuluh butir soal essay dengan level *lower order thinking skill*. Soal tes diberikan pada siswa saat evaluasi akhir pembelajaran yang berfungsi untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Instrumen tes untuk kegiatan *post test* pada akhir pembelajaran diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan program SPSS sebelum diberikan kepada sampel. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada proses pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan melakukan: uji normalitas data dan uji hipotesis. Teknik analisis data yang dilakukan adalah mencari ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. *Independent Sample T-test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Menguji *Independent Sample T-test* dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan ukuran yang benar-benar mengukur apa yang hendak diukur (Sunyoto, 2007). Pengujian validitas instrumen menggunakan analisis korelasi pearson, yaitu mengkorelasikan antara skor total item pernyataan dalam angket peneli. Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir atau pertanyaan tersebut valid.
- Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir atau pertanyaan tersebut tidak valid.

Instrumen hasil belajar

Instrumen dalam penelitian ini berjumlah 15 item. Berdasarkan rekap skor data hasil pernyataan responden, dijabarkan uji validitas dengan menggunakan program *Microsoft Excel*. Hasil uji validitas instrumen hasil belajar disajikan pada table berikut.

Tabel 1. Hasil uji validitas instrumen hasil belajar

Pernyataan	N	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	23	0,533	0.423	Valid
2	23	0,727	0.423	Valid
3	23	0,841	0.423	Valid
4	23	0,636	0.423	Valid
5	23	0,786	0.423	Valid
6	23	0,806	0.423	Valid
7	23	0,613	0.423	Valid

8	23	0,558	0.423	Valid
9	23	0,625	0.423	Valid
10	23	0,625	0.423	Valid
11	23	0,653	0.423	Valid
12	23	0,15	0.423	Tidak Valid
13	23	-0,42	0.423	Tidak Valid
14	23	0,786	0.423	Valid
15	23	0,625	0.423	Valid

*Sumber Olahan Data Peneliti 2022*

Dari tabel diatas menunjukan bahwa data dinyatakan valid sebanyak 13 butir soal dan tidak valid sebanyak 2 butir soal dari 15 butir soal, dalam hitungan 100% maka dinyatakan 86.67% dinyatakan soal valid dan 13,33% dinyatakan soal tidak valid. Dikatakan valid dikarenakan nilai  $r$  hitung pernyataan hasil belajar lebih besar dari nilai  $r$  tabel, begitu juga sebaliknya apabila nilai  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel maka dikatakan tidak valid.

### Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat pengukuran mempunyai kehandalan dalam mengukur. Dalam hal ini *Reliability coefficient*, ( $\alpha$ ) nilainya  $> 0.05$  maka variabel dan butir pertanyaan yang diukur dapat dipercaya atau diandalkan (Sunyoto, 2007). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas untuk semua butir jawaban pernyataan terlihat bahwa nilai *alpha crambach* sebesar 0,877. Lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas item variabel hasil belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
.822	15

*Sumber: olahan data peneliti 2022*

Dari tabel diatas memberikan informasi bahwa nilai *Cronbach's alpha* pada tabel *reliability statistics* yaitu 0,822  $> 0,05$  (hasil uji reliabilitas instrumen tiap item terlampir) dan semua nilai dari setiap item pada kolom *cronbach's alpha if item deleted*  $< 0,822$ . Oleh karena itu disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel hasil belajar tersebut dapat dipercaya atau diandalkan.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan analisis data dengan bantuan program komputer yaitu SPSS dapat diketahui nilai signifikansi yang menunjukkan normalitas data. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan berdistribusi normal jika harga koefisien *Asymp. Sig* pada output nilai  $X_{hitung}$  sebesar 3.192.

Berdasarkan nilai signifikansi variabel  $X_{tabel}$  3,841 lebih besar dari  $X_{hitung}$  3.192, artinya  $X_{hitung}$  kurang dari  $X_{tabel}$  atau  $X_{hitung} < X_{tabel}$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan data atau sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sementara pada hasil yang diperoleh untuk kelas control berdasarkan nilai signifikansi variabel  $X_{tabel}$  3,841 lebih besar dari  $X_{hitung}$  3.192,

artinya  $X_{hitung}$  kurang dari  $X_{tabel}$  atau  $X_{hitung} < X_{tabel}$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan data atau sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

### Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan, oleh sebab itu jawaban sementara ini harus diuji kebenarannya secara empirik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik regresi sederhana untuk hipotesis. Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$  artinya penggunaan media ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

$H_1 : \beta \neq 0$  artinya tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media ajar terhadap hasil belajar siswa.

### Uji Homogenitas

Setelah nilai kedua kelompok peneliti tersebut dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya di cari nilai homogenitasnya. Uji homogenitas menggunakan data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian dua kelompok sampel diatas homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , pada  $\alpha = 0,05$  dan apabila sebaliknya maka data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3. Hasil analisis uji homogenitas

Data	F hitung	F table	Keterangan
Pretest	0,162	4,38	Varian Homogen

*Sumber: olahan data peneliti 2022*

Dari pengujian diatas diperoleh bahwa harga F hitung lebih kecil dari harga F table untuk taraf kesalahan 5% maka dapat di simpulkan varian data *pretest* adalah homogen.

Tabel 4. Hasil analisis uji hipotesis

	Kelas	
	Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	88.39130435	83.95652174
Variance	58.61264822	36.6798419
Observasi	23	23
T hitung	0.017	

*Sumber: olahan data peneliti 2022*

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai p value  $\leq 0,05$ , maka hipotesis diterima atau signifikan atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, mana nilai  $t_{hitung}$  0,01. Dari perhitungan diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Premiere-Pro* lebih besar dari hasil belajar menggunakan media papan tulis (metode konvensional). Sementara pada nilai  $t_{hitung}$  *two-tail* nilai  $t_{hitung}$  sama dengan nilai  $t_{tabel}$  diaman nilainya sama-sama 0,05. Hal ini bisa dikatakan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

### Uji Regresi Sederhana

Analisis regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan antara

penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XII jurusan multi media SMK Negeri 5 Kendari.

Hasil analisis regresi linear sederhana selengkapnya dapat dilihat pada table 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil analisis regresi sederhana

	<i>Df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
Regression	1	1102.893	1102.8935	124.1300	2.8269
Residual	21	186.5846	8.884985		
Total	22	1289.478			
	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>	
Intercept	-9.760021	8.831529	-1.105133	0.281602	
Kelas Eksperimen	1.169073	0.104930	11.14136	2.8269	

Sumber: olahan data peneliti 2022

Hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh koefisien untuk variabel konsentrasi sebesar -9.760, sehingga model persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = -9.760 + 1X$$

Peranan regresi diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Konstanta sebesar -9.760 artinya jika penggunaan media interaktif (X) adalah 0,281 maka hasil belajar (Y) nilainya adalah -9.760.
- Koefisien regresi variabel penggunaan media interaktif (X) sebesar -1.105, artinya jika vasilitas belajar (X1) mengalami kenaikan 1% maka prestasi siswa (Y) akan mengalami peningkatan sebesar -1.105.

Analisi korelasi sederhana (R) digunakan untuk mengetahui pengaruh antara dua atau lebih variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) secara serentak. Nilai R berkisar antara 0 sampai 0,924, nilai semakin mendekati 1 berarti pengaruh yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai semakin mendekati 0, maka pengaruh yang terjadi semakin lemah. Hasil analisis korelasi ganda dalam penelitian ini diperoleh angka R sebesar 0,924, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara minat belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa. Hasil analisis korelasi (R) dapat dilihat pada tabel 6.

Analisis determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui presentase sumbangan pengaruh variabel independen (X) secara serentak terhadap variabel dependen (Y).  $R^2$  sama dengan 0, maka tidak ada sedikit pun presentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependen, sebaliknya  $R^2$  sama dengan 0.855, maka presentasi sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependen adalah sempurna.

Hasil analisis determinasi diperoleh angka  $R^2$  (*R Square*) sebesar 0,855 atau 8.55%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh variabel dependen (penggunaan media interaktif) sebesar 8.55% oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Hasil analisi determinasi ( $R^2$ ) dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Korelasi Ganda (R) dan Korelasi Determinan ( $R^2$ )

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,924	0,855	0,848	2.980

Sumber: olahan data peneliti 2022

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel minat belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas XIII Jurusan Multi Media SMK Negeri 5 Kendari. Hal ini berdasarkan hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai untuk  $f_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $f_{tabel}$  ( $f_{hitung} > f_{tabel}$ ) dimana nilai  $F_{tabel}$  4.38 lebih besar dari  $F_{hitung}$  3.194, dan menunjukkan bahwa model regresi persamaan kedua juga memenuhi syarat linearitas.

Berdasarkan hasil uji persamaan regresi antara penggunaan media ajar (X) terhadap hasil belajar siswa (Y), menunjukkan persamaan regresi linier secara parsial yang artinya minat belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari nilai probability. Nilai koefisien regresi hasil belajar (X) berpengaruh signifikan terhadap Hasil belajar siswa jika minat belajar ditingkatkan 1 satuan. Hal ini juga dipertegas dengan nilai perbandingan antara posttest dan pretest kelas eksperimen dimana nilainya yaitu sebelum dilakukan perlakuan 78.52, setelah dilakukan perlakuan maka meningkat menjadi 88.39, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *adobe premiere-pro* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII Jurusan Multi Media SMK Negeri 5 Kendari dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa penggunaan media ajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dari hasil analisis pengaruh variabel tersebut mengacu pada ketentuan jika hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Untuk menciptakan sekolah yang efektif dalam memenuhi harapan siswa sebagai pelanggan sekolah, maka sarana dan prasarana Sekolah yang sangat menunjang dalam peningkatan ilmu pengetahuan dan kemampuan praktek siswa dan dibarengi dengan materi pengajaran yang bermutu. Setiap lembaga pendidikan wajib menyediakan fasilitas Sekolah yang memadai demi terselenggaranya pendidikan yang baik, bukan hanya itu dengan adanya fasilitas yang memadai hal ini dapat menarik simpat siswa dalam melakukan pembelajaran disekolah dan dapat membuat kenyamanan dan keamanan siswa dalam beraktifitas. Penggunaan media ajar merupakan salah satu faktor pendorong dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya, penerapan atau penggunaan media ajar yang baik akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini akan disajikan simpulan dari temuan mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran *Adobe Premiere-Pro* terhadap hasil belajar siswa *Adobe Premiere-Pro* pada kelas XII di SMK Negeri 5 Kendari, yaitu: penggunaan media ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XII jurusan multi media di SMK Negeri 5 Kendari, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa, nilai rata-rata yang di peroleh adalah 88.39. Artinya jika skor penggunaan media ajar meningkat maka hasil belajar siswa kelas XII SMK Negeri 5 Kendari juga meningkat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Kepala sekolah dan Ketua Jurusan yang ada di SMK Negeri 5 Kendari yang sudah menerima kami dengan baik, 2) Kepada Universitas Muhammadiyah Kendari khususnya Pendidikan Teknologi Informasi yang menjadi tempat kami menimba ilmu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief Sadiman, dkk (2014). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers.
- Arifin, Z. & Wakid, M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. 22(2), 215-226.
- Enterprise, Jubilee. (2017). *Adobe Premiere Komplet*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Hendratman, H. (2017). *The Magic of Adobe Premiere Pro (3rd ed.)*. Informatika
- Kurniawati, I.D. & Nita, S. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology. 1(2), 68-75.
- Nopriyanti & Sudira, P. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi. 5(2), 222-235.
- Risandi, R., Panjaitan, R.G.P., & Titin. (2015). *Respon Siswa SMA Negeri Pontianak terhadap Lembar Kerja Siswa Berbasis Multimedia*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 4(9), 1-17.
- Sunyoto, D. (2007). *Analisis Regresi dan Korelasi Bivariat*. Yogyakarta: Amara Books.