**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *SONY VEGAS* PADA MATA DIKLAT KEARSIPAN KOMPETENSI DASAR MENJELASKAN SISTEM KEARSIPAN SISWA KELAS X ADM 1 DI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO**

Farah Arini Handayani

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [farahndyni.arini@gmail.com](mailto:farahndyni.arini@gmail.com)

Jaka Nugraha, M.AB.,MBA

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: [jaka.unesa@gmail.com](mailto:jaka.unesa@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas*, dan mengetahui evaluasi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas X Administrasi 1 pada kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh hasil persentase 87,8% dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk hasil validasi ahli media diperoleh hasil dengan persentase 93,6% dengan kategori sangat layak. Dan untuk evaluasi siswa diperoleh hasil dengan persentase 86,8% dengan kategori sangat layak yang diambil dari uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X ADM 1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Pada penelitian ini terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran materi sistem kearsipan dengan berbantuan media pengembangan *Sony Vegas*.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Sony Vegas*, Model Pengembangan ADDIE

**Abstract**

Purpose of this study is to determine the feasibility of developinglearning media *SonyVegas*, and find out student evaluations of learning media development. This study using ADDIE development model of the analysis*(analyze),*design*(design),*development*(development),*implementation*(implementation),*and evaluation*(evaluation).*Subjects in this study consisted of 20 students of Class X Administration 1 in the Office of SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo expertise competence competence. Based on the results of validation by material experts, the percentage of 87.8% was obtained in the very feasible category. Whereas for the results of the media expert validation results obtained with a percentage of 93.6% with a very feasible category. And for student evaluation obtained results with a percentage of 86.8% with a very feasible category taken from a limited trial on 20 students of class X ADM 1 at State Vocational School 2 Buduran Sidoarjo. In this study proved to be able to increase the interest and motivation of students in participating in the learning activities of archival system materials with the help ofmedia development *Sony Vegas*.

**Key words:** Teaching Media, *Sony Vegas*, Development Model of ADDIE

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu interaksi antara pengajar pendidik dengan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hidayatullah (2012) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan terdiri dari dua perspektif, yakni fungsi secara makro (luas) pendidikan berfungsi sebagai pengembangan pribadi. Sedangkan fungsi pendidikan secara mikro (sempit) yaitu untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani peserta didik. Guru sebagai subjek pembelajar siswa. Selain itu guru juga dapat menggolongkan motivasi belajar siswa. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2015:37), guru juga dapat melakukan penguatan pada motivasi instrumental, motivasi sosial, motivasi berprestasi, dan motivasi instrinsik siswa.

Hal inilah yang melatarbelakangi pengembangan pendekatan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Menurut Mudlofir (2017:137) mengatakan bahwa, seiring berkembangnya teknologi juga mempengaruhi terhadap perkembangan media pembelajaran. Selain itu fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai media pendukung guru dalam kegiatan pembelajaran, namun juga dapat sebagai informasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mudlofir, 2017:138). Menurut Arsyad (2011:4), “media pembelajaran ialah media yang membawa pesan atau informasi bertujuan sebagai instruksi pengajaran”. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif mampu menarik minat siswa untuk memahami materi dan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton atau membosankan tanpa didukung dengan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Arsyad (2011:10) mengatakan bahwa, “dalam proses belajar mengajar terdapat dua unsur yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Dimana kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar dapat mempengaruhi pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan evaluasi pembelajaran”.

Pemilihan kelas penelitian berdasarkan nilai siswa SMK Negeri 2 Buduran pada kelas X ADM 1 terdapat 29 siswa dalam persentase 81% dari jumlah keseluruhan sebanyak 36 siswa yang tidak memenuhi nilai di atas standar KKM 85. Sedangkan kelas X ADM 2 terdapat 25 siswa dalam persentase 66% dari jumlah keseluruhan sebanyak 38 siswa yang tidak memenuhi nilai di atas standar KKM 85.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas*  pada mata Diklat Kearsipan kelas X ADM 1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo; 2) kelayakan pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas* pada mata Diklat Kearsipan kelas X ADM 1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo; 3) analisis evaluasi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas* pada mata Diklat Kearsipan kelas X ADM 1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Menurut Slameto (2015:2) mengemukakan bahwa, proses belajar merupakan hubungan timbal balik yang dapat terjadi terjadi dimana saja dan kapan saja dilakukan oleh individu dengan lingkungannya.

Arsyad (2011:1) memaparkan bahwa, seseorang dapat dikatakan telah belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku, adanya perubahan peningkatan pengetahuannya, adanya perubahan keterampilan yang dimiliki, dan adanya perubahan sikap ke arah positif.

Menurut Widodo (2015:4), belajar ialah suatu aktivitas bersifat umum, keberhasilan belajar dapat dilihat berdasarkan tingkah laku positif yang mengarah pada pendewasaan diri.

Berdasarkan beberapa penjelasan dapat disimpulkan bahwa dapat dikatakan belajar apabila dalam diri seseorang berusaha untuk melakukan perubahan baik tingkat pengetahuan, pemahaman, sifat dan keterampilannya ke arah positif dan aktif dalam belajar sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

Widodo (2015:6) menyatakan bahwa pengajaran juga bersifat lanjutan *(forward)*, dalam arti target dan hasil lebih utama dibandingkan proses dan makna belajar.

Menurut Sudjana (2010:50), terdapat aspek kognitif terdiri dari beberapa unsur yang mempengaruhi dalam pengajaran sebagai berikut: (1) unsur pengetahuan; (2) unsur pemahaman; (3) unsur aplikasi; (4) unsur analisis; (5) unsur analisis; (6) unsur sintesis; dan (8) evaluasi.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar dengan memanfaatkan potensi dan sumber yang ada baik secara intern (minat, bakat, kemampuan dasar, gaya belajar) atau ekstern pada diri siswa yang dilakukan oleh siswa dengan guru guna mencapai tujuan belajar (Sanjaya, 2008:6).

Sedangkan menurut Uno (2008:84), mendefinisikan pembelajaran ialah suatu proses yang dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Oleh sebab itu, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru saja yang menjadi salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai pengertian pembelajaran, maka disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses aktivitas belajar antara guru dan siswa dengan memanfaatkan potensi siswa seperti minat, bakat, dan kemampuan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Slameto (2015:72), adapaun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut: (1) faktor intern, meliputi: (a) faktor jasmaniah; dan (b) faktor psikologis (intelegensi, minat, bakat); (2) faktor ekstern, meliputi: (a) metode mengajar; (b) alat pengajaran; dan (c) metode belajar.

Menurut Sanjaya (2008:15), adapun variabel yang berpengaruh terhadap keberhasilan sistem pembelajaran sebagai berikut: (1) faktor guru; (2) faktor siswa; (3) faktor sarana dan pra sarana; dan (4) faktor lingkungan.

Menurut Sadiman (2009:6), mendefinisikan media pembelajaran merupakan suatu alat penerima atau pengirim pesan pengajaran. Selain itu, media juga dapat berbentuk tercetak maupun audio visual.

Sedangkan menurut Arsyad (2011:4), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan pengajaran.

Berdasarkan pemaparan mengenai pengertian media pembelajaran, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara pembawa pesan-pesan atau informasi mengandung pengajaran, media dapat berupa komunikasi tercetak maupun audio visual.

Menurut (Nur, 2013) mengatakan bahwa mengedit video DVD (*Digital Versatile Disc*), pengguna *Sony Vegas Pro* cukup menarik file DVD (*Digital Versatile Disc*) dan langsung dapat melakukan potongan dari *software Sony Vegas Pro*. Tidak semua *software* dapat mengolah kembali file DVD (*Digital Versatile Disc*), bahkan *Adobe Premiere Pro* tidak dapat mengolah *file* yang sudah matang. *Software* ini memiliki kemampuan untuk melakukan teknik *Alpha Chanel*, yang mirip dengan penggunaan *Photoshop*. Dengan demikian pemilihan *Vegas* sebagai editor video dapat memberikan kebebasan dalam berkreasi membuat video tanpa memerlukan spesifikasi *hardware* yang tinggi, namun dapat memberikan bentuk pengeditan yang bagus dengan kinerja *software* yang ringan.

SMK Negeri 2 Buduran merupakan sekolah menengah kejuruan negeri yang berakreditasi A dan menerapkan kurikulum 2013. Mata pelajaran Kearsipan merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada program keahlian Administrasi Perkantoran yang diajarkan pada siswa kelas X di SMK Negeri 2 Buduran. Pada mata pelajaran Kearsipan terdapat Kompetensi Dasar yang dapat dijadikan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu berupa *software Sony Vegas* pada judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sony Vegas pada Mata Diklat Kearsipan Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Siswa Kelas X ADM 1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo”*.

**METODE**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2014: 297) memaparkan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) ialah suatu metode penelitian yang dapat digunakan guna menghasilkan dan menguji keefektifan dari suatu produk tertentu.

Peneliti juga menggunakan rancangan penelitian model desain pembelajaran ADDIE berdasarkan dari model desain pembelajaran Walter Dick dan Lou Carey (Pribadi, 2009; 2014). Penelitian pengembangan ini memanfaatkan media komputer sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini bertujuan guna untuk menghasilkan media pembelajaran digital pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey yang diadaptasi dari (Pribadi, 2009; 2014) ada 4 tahap, yaitu tahap analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Subjek penelitian pada uji coba penelitian ini, yakni: (1) ahli materi selaku pihak yang berkompeten pada bidang Administrasi Perkantoran, dan ahli media selaku pihak yang berpengalaman dalam bidang Teknologi Pendidikan, dan (2) uji coba terbatas dilakukan kepada 20 siswa kelas X Administrasi 1 SMK Negeri 2 Buduran dengan tingkat kemampuan heterogen. Dimana siswa yang memiliki kemampuan akademik dibawah standar rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 85.

Instrumen penelitian ini diberikan kepada ahli materi yaitu dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran dan Guru Mata Diklat Kearsipan, hal itu bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi sebagai bahan pengamatan pada materi sistem kearsipan dari segi materi yang akan digunakan. Dan pada ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebagai bahan pengamatan pada materi sistem kearsipan dari segi media yang digunakan.

**Tabel 1**

**Skala Penilaian Validasi Ahli Materi dan Media**

| Skor | Kriteria |
| --- | --- |
| 5 | Sangat Layak |
| 4 | Layak |
| 3 | Sedang |
| 2 | Tidak Layak |
| 1 | Sangat Tidak Layak |

Sumber: (Riduwan, 2013:13)

Dari hasil lembar validasi di analisis dengan menggunakan cara:

**Persentase (%) = Jumlah Skor Total (*X*) x 100%**

**Skor Maksimal (*Xi*)**

Berdasarkan analisis di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan tekait kelayakan pada media pembelajaran dan materi sistem kearsipan dengan menggunakan Skala *Likert* dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2**

**Kriteria Interpretasi**

|  |  |
| --- | --- |
| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
| 0% - 20% | Sangat Tidak Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

Sumber: (Riduwan, 2013:15)

Sedangkan evaluasi siswa dapat diketahui melalui hasil data angket yang telah diberikan guru kepada peserta didik. Angket evaluasi siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Angket yang sudah diisi dapat dihitung menggunakan Skala *Guttman* dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3**

**Skala Guttman**

|  |  |
| --- | --- |
| Jawaban | Skor |
| Ya | 1 |
| Tidak | 0 |

Dari hasil lembar validasi di analisis dengan cara:

**Persentase (%) = Jumlah Skor Total (*X*) x 100%**

**Skor Maksimal (*Xi*)**

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka dapat diperoleh hasil evaluasi siswa pada sistem kearsipan menggunakan Skala *Likert* sebagai berikut:

**Tabel 4**

**Kriteria Interpretasi**

|  |  |
| --- | --- |
| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
| 0% - 20% | Sangat Tidak Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

Sumber: (Riduwan, 2013:15)

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas* pada materi sistem kearsipan kriteria kelayakan evaluasi siswa ditunjang berdasarkan kriteria interpretasi telah memenuhi angket dari evaluasi siswa.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Pengembangan Media Pembelajaran *Sony Vegas***

Pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas* peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, terdiri dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*analyze*), yaitu pada tahap (1) Analisis Kinerja, yakni pada kegiatan pembelajaran di sekolah sudah menggunakan media yang berbasis teknologi seperti penggunaan LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor, namun penggunaan teknologi tersebut masih belum dimanfaatkan secara maksimal pada kegiatan pembelajaran, sebab pada kegiatan pembelajaran sebelumnya guru cenderung menjelaskan materi sistem kearsipan dengan metode ceramah saja; (2) Analisis Kebutuhan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri dan menyenangkan guna meningkatkan kompetensi pengetahuannya pada materi sistem kearsipan;

Pada tahap perancangan (*design*). Peneliti telah membuat rancangan produk *Sony Vegas* sebagai media pembelajaran yang terdiri dari dua kegiatan utama yaitu, persiapan produksi media pembelajaran dan menyusun media pembelajaran berbasis video tutorial.

1) Menyiapkan produksi media pembelajaran, pada kegiatan ini dimulai dengan merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus kearsipan. Kemudian merancang isi yaitu, terdiri dari latihan soal dengan penyajian yang tepat dan sesuai tujuan pembelajaran. Kemudian peneliti menyusun konsep seperti apa *software Sony Vegas* yang akan dikembangkan;

2) Menyusun media pembelajaran berbasis video tutorial, pada tahap ini peneliti telah menyusun *storyboard* media pembelajaran yang berupa video tutorial. Dalam video tutorial, berisi tampilan pada *scene* yang terdiri dari halaman pembuka, halaman menu utama, dan juga halaman penutup. Pada halaman pembuka terdiri dari: (a) Menu untuk pengenalan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sony Vegas*; (b) Tujuan Pembelajaran, yaitu menu yang berisi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator; (c) Profil, yaitu menu yang berisi profil mahasiswa *author* (pengembang media pembelajaran); (d) *Volume*; (e) *Closed Captioning*; (f) *Play*; (g) *Skip Back*; (h) *Skip Forward*; dan (i) Keluar.

Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti akan merealisasikan desain yang telah dipaparkan sebelumnya untuk menghasilkan sebuah desain awal (*draft*). Selanjutnya *draft* yang telah selesai dibuat, maka akan dilakukan beberapa proses validasi, meliputi: (1) Produksi, tahap ini semua komponen yang dibutuhkan untuk pembuatan produk seperti materi dan soal, desain *background*, ilustrasi efek suara, dan juga komponen-komponen lain yang dibutuhkan dalam proses pengembangan produk dimasukkan ke dalam *Sony Vegas* melalui proses pembuatan video tutorial dan perekaman suara dalam *Sony Vegas*.

Tahap implementasi (*implementation*), peneliti akan menguji kelayakan media pembelajaran *Sony Vegas* dengan diuji oleh ahli materi dan ahli media serta diuji coba kepada 20 peserta didik kelas X jurusan administrasi SMK Negeri 2 Buduran dengan mengambil secara heterogen, yakni siswa yang memiliki kemampuan akademik dibawah standar rata-rata KKM 85. Selain itu peneliti juga menerapkan mekanisme sampel *proportionate stratified random sampling*. Kegiatan pembelajaran berlangsung di ruang labolatorium komputer. Selama proses implementasi terdapat interaksi antara guru dengan siswa saat menggunakan pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas*, seperti siswa berpartisipasi aktif bertanya mengenai materi sistem kearsipan yang di sampaikan guru.

Pada tahap evaluasi (*evaluation*), dimana peneliti melakukan tahap evaluasi terakhir dengan memberikan angket analisis evaluasi siswa kepada 20 siswa kelas X ADM 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, guna untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dalam pemahaman materi sistem kearsipan yang telah dipaparkan oleh peneliti menggunakan media pembelajaran *Sony Vegas*.

Proses pengembangan *Sony Vegas* sebagai media pembelajaran terdiri dari tahap produksi dan tahap validasi ahli. Pada tahap produksi seperti peneliti menyiapkan materi pembelajaran dan soal latihan untuk siswa, desain *background* pada tampilan video tutorial, ilustrasi suara, perekaman suara (*dubber*) dalam media *Sony Vegas*. Peneliti juga menyusun *storyboard* media pembelajaran mengenai sistem kearsipan berupa *scene* (tampilan) yang terdiri dari halaman pembuka, halaman menu utama, serta halaman penutup. Pada tahap produksi peneliti juga telah menyiapkan bahan penyerta yang dibuat menggunakan kertas berukuran A5, jenis *font Book Antiqua* ukuran 10pt dan spasi 1,5pt terdiri dari sampul depan bahan penyerta, halaman identitas bahan penyerta, sampul belakang bahan penyerta, sampul depan dan belakang *compact disk* (CD), dan label CD.

Pada tahap produksi membutuhkan beberapa komponen seperti materi dan soal mengenai sistem kearsipan, desain tampilan, ilustrasi efek suara serta perekaman suara yang akan diolah dalam media *Sony Vegas* tersebut, selama melakukan kegiatan produksi media peneliti juga menyiapkan *storyboard* sebagai *draft* desain awal media pembelajaran. Bahan *draft* yang dihasilkan antara lain, yakni: (1) halaman pembuka, menampilkan halaman perkenalan dan identitas peneliti; (2) halaman isi materi sistem kearsipan, seperti definisi sistem kearsipan, jenis-jenis sistem kearsipan dan penggunaan daftar klasifikasi, menyiapkan jenis-jenis perlengkapan dalam sistem kearsipan, serta prosedur penyimpanan arsip; (3) halaman tujuan pembelajaran, seperti menampilkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam pembelajaran; (4) halaman profil peneliti, berisi tampilan identitas singkat mengenai peneliti selaku pengembang media pembelajaran *Sony Vegas*; (5) halaman soal materi sistem kearsipan dengan jumlah 5 butir soal berbentuk pilihan ganda; (6) halaman penutup pada media *Sony Vegas*, menampilkan penulis isi media pembelajaran.

Bahan penyerta juga dipersiapkan oleh peneliti guna untuk bahan pendukung pada media *Sony Vegas*. Bahan penyerta ini dibuat dengan menggunakan kertas berukuran A5, jenis *font Book Antiqua* ukuran 10pt dan spasi 1,5pt. Adapun beberapa desain bahan penyerta media pembelajaran *Sony Vegas* meliputi: (1) sampul depan bahan penyerta; (2) halaman identitas peneliti pada bahan penyerta; (3) sampul belakang bahan penyerta. Kemudian bahan penyerta dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dan diberi label pada CD tersebut supaya terlihat lebih menarik. Adapun desain kemasan label untuk bahan penyerta, meliputi: (1) sampul bagian depan dan bagian belakang CD; dan (2) label CD.

**Kelayakan pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas***

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, pada komponen kelayakan isi diperoleh persentase sebesar 87,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media, dari aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional serta aspek kualitas teknis diperoleh persentase sebesar 93,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga pengembangan media *Sony Vegas* yang dikembangkan oleh peneliti, sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif khususnya pada materi sistem kearsipan.

**Evaluasi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Sony Vegas***

Hasil evaluasi siswa dari siswa kelas X ADM 1 SMK Negeri 2 Buduran diperoleh persentase 86,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada variabel komponen penyajian diperoleh persentase 92,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Itu artinya media *Sony Vegas* memiliki konsep alur yang tepat sesuai materi sistem kearsipan dilengkapi juga petunjuk penggunaan media. Sedangkan pada variabel kebahasaan diperoleh persentase 84% dengan kategori “Sangat Layak”. Itu artinya siswa dapat mudah memahami petunjuk dan materi yang disampaikan peneliti melalui media *Sony Vegas*.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Proses pengembangan *Sony Vegas* sebagai media pembelajaran terdiri dari tahap produksi dan tahap validasi ahli. Pada tahap produksi seperti peneliti menyiapkan materi pembelajaran dan soal latihan untuk siswa, desain *background* pada tampilan video tutorial, ilustrasi suara, perekaman suara (*dubber*) dalam media *Sony Vegas*. Peneliti juga menyusun *storyboard* media pembelajaran mengenai sistem kearsipan berupa *scene* (tampilan), yang terdiri dari halaman pembuka, halaman menu utama, serta halaman penutup. Selain itu, peneliti juga menyiapkan bahan penyerta, terdiri dari sampul depan bahan penyerta, halaman identitas bahan penyerta, sampul belakang bahan penyerta, sampul depan dan belakang *compact disk* (CD), dan label CD.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, dari komponen kelayakan isi diperoleh persentase sebesar 87,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media, dari aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional serta aspek kualitas teknis diperoleh persentase sebesar 93,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga pengembangan media *Sony Vegas* yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk dimanfaatkan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif khususnya pada materi sistem kearsipan.

Hasil evaluasi siswa dari siswa kelas X ADM 1 SMK Negeri 2 Buduran diperoleh persentase 86,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada variabel komponen penyajian diperoleh persentase 92,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Itu artinya media *Sony Vegas* memiliki konsep alur yang tepat sesuai materi sistem kearsipan dilengkapi juga petunjuk penggunaan media. Sedangkan pada variabel kebahasaan diperoleh persentase 84% dengan kategori “Sangat Layak”. Itu artinya siswa dapat mudah memahami petunjuk dan materi yang disampaikan peneliti melalui media *Sony Vegas*. Sedangkan pada variabel komponen kebahasaan diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 84% dengan kategori “Sangat Layak”. Itu artinya, menurut peserta didik media pembelajaran *Sony Vegas* bahasa yang digunakan mudah dipahami, serta petunjuk yang terdapat pada media memudahkan peserta didik dalam pengoperasian media pembelajaran *Sony Vegas*, desain dan ilustrasi, musik pendukung pada media dikemas secara menarik.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Sony Vegas* pada Mata Diklat Kearsipan Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Siswa Kelas X ADM 1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo sebagai berikut: (1) Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian eksperimen terhadap *Sony Vegas* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata Diklat kearsipan, kompetensi dasar sistem kearsipan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo supaya dapat diketahui efektivitas dari penggunaan pengembangan media pembelajaran berbasis *software* *Sony Vegas*, sehingga tidak hanya sangat layak digunakan namun juga efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran khususnya pada kompetensi dasar sistem kearsipan; (2) Media *Sony Vegas* yang dikembangkan pada penelitian kali ini hanya terbatas pada materi sistem kearsipan Mata Diklat kearsipan, sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan untuk materi yang lain dengan variasi video tutorial dan dalam bentuk soal yang berbeda; (3) Untuk peneliti selanjutnya dapat menambah pilihan variasi pada media pengembangan *Sony Vegas* mata Diklat kearsipan, kompetensi dasar kearsipan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo ini seperti pada tampilan video tutorial (*slide show*) materi sistem kearsipan dan *dubber* materi sistem kearsipan. Sebab, pada penelitian ini hanya terbatas menggunakan suara pendukung, *slide* materi, gambar-gambar yang bersifat statis, dan *dubber* (pengisi suara) saja.

**Daftar Pustaka**

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers

Mudlofir, E. F. R. dan A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Cetakan ke-2. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Nur, M., Rifai, T., Tri, I., Tj, I., Studi, P., Informatika, T., & Surakarta, U. (2013). PEMBUATAN BILINGUAL VIDEO PROFIL PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 9 SURAKARTA, 35–40.

Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Cetakan pertama. Jakarta: Dian Rakyat.

Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Cetakan pertama. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.

Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Cetakan pertama. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Cetakan pertama. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Cetakan ke-6. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Cetakan ke-5. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-21. Bandung: Alfabeta.

Uno, H. H. (2008). *Model Pembelajaran: menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan ke-2. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Widodo, M. dan A. (2015). *Desain Presentasi Pembelajaran Inovatif*. Cetakan pertama. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.