

## PENGEMBANGAN VIBELAPREM TERINTEGRASI DENGAN *YOUTUBE* PADA PELAJARAN IPA PERUBAHAN WUJUD BENDA

Wasis Ginanjar<sup>1</sup>, Erna Risfaula Kusumawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Salatiga

[wasisginanjar91@gmail.com](mailto:wasisginanjar91@gmail.com)<sup>1</sup>, [ernarisfaula@uinsalatiga.ac.id](mailto:ernarisfaula@uinsalatiga.ac.id)<sup>2</sup>

Page | 59

### *Abstract*

*The purposes of this study were (1) to find out and analyze the level of need for the development of learning videos through integrated vibelaprem with YouTube in science lessons on the material changing the shape of objects. (2) to find out the feasibility of developing learning videos through vibelaprem in science on the material changing the shape of objects (3) to find out the effectiveness of the development of vibelaprem integrated with YouTube in science lessons on the material changing the shape of objects for class V MI Muhammadiyah Bloran Karanganyar. The method in this study uses the Research and Development (R&D) model with the ADDIE model. The subjects of this study were 26 V grader students of MI Muhammadiyah Bloran Karanganyar. The instruments used were a list of questions for needs analysis, interview guides, pretest, and posttest question instruments, as well as individual, group, and limited trial sheets. The stages of R&D are as follows: 1) needs analysis; 2) development of vibelaprem and 3) testing of product effectiveness. The research results are as follows; 1) The results of the need assessment show that students need vibelaprem; 2) the development of YouTube-integrated vibelaprem goes through several stages: a) the results of the validation test of material experts and media experts, the development of vibelaprem gets an average score of 3.8 (very feasible) for use; b) the effectiveness of the development of vibelaprem development media through 3 trials, namely: a) trials with 6 students obtaining an average score of 4.6 b) group trials consisting of 11 students obtaining an average result of 4.5 c) limited trials with 22 students obtained an average score of 4.62. Based on these results, Vibelaprem is feasible to use.*

**Keywords:** Learning Video, Vibelaprem, changing the shape of objects

Received: 2023-5-24

Accepted: 2023-6-18

Published: 2023-6-30

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui dan menganalisis tingkat kebutuhan pengembangan video pembelajaran melalui vibelaprem terintegrasi dengan *youtube* pada pelajaran IPA materi perubahan wujud benda. (2) untuk mengetahui kelayakan pengembangan video pembelajaran melalui vibelaprem pelajaran IPA materi perubahan wujud benda. (3) untuk mengetahui efektivitas pengembangan vibelaprem terintegrasi dengan *youtube* pada pelajaran IPA materi perubahan wujud benda kelas V MI Muhammadiyah Bloran Karanganyar. Metode dalam penelitian ini menggunakan model *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Muhammadiyah Bloran Karanganyar berjumlah 26. Instrumen yang digunakan berupa daftar pertanyaan untuk analisis kebutuhan, pedoman wawancara, instrumen soal *pretest* dan *posttest*, serta lembar uji coba perorangan, kelompok dan terbatas. Tahapan *R&D* adalah sebagai berikut: 1) analisis kebutuhan; 2) pengembangan *vibelaprem* dan 3) pengujian efektivitas produk. Hasil penelitian sebagai berikut; 1) Hasil *need assessment* menunjukkan bahwa vibelaprem dibutuhkan siswa; 2) pengembangan vibelaprem terintegrasi *youtube* melalui beberapa tahapan: a) hasil uji validasi ahli materi dan ahli media, pengembangan vibelaprem mendapatkan skor rata-rata 3.8 (sangat layak)

untuk digunakan; b) efektivitas pengembangan media pengembangan vibelaprem melalui 3 kali uji coba, yaitu: a) ujicoba dengan 6 orang siswa memperoleh rata-rata nilai 4.6 b) uji coba kelompok terdiri dari 11 siswa diperoleh hasil rata-rata 4.5 c) uji coba terbatas dengan 22 orang siswa diperoleh skor rata-rata 4.62. Berdasarkan hasil tersebut maka Vibelaprem layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Video Pembelajaran, Vibelaprem, Perubahan Wujud Benda.

## A. Pendahuluan

Nilai-nilai positif pada sikap, tingkah laku dan kemampuan manusia dapat dikembangkan melalui proses pendidikan agar selaras dengan alam dan masyarakat. Ada dua hal penting dalam pendidikan yaitu aspek kognitif (berpikir) dan afektif (merasakan). Ki Hajar Dewantara menyebutkan substansi pendidikan adalah membebaskan manusia dan menurut Drikarya adalah memanusiakan manusia.<sup>1</sup> Sejak lahir sampai dewasa, manusia tidak dapat dipisahkan dengan dunia pendidikan, baik pendidikan formal maupun nonformal yang bisa diperoleh sedari kecil hingga dewasa. Salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara adalah pendidikan. Hal ini dikarenakan Pendidikan menjadi salah satu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk dapat menciptakan suasana dan proses belajar bagi peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi secara maksimal.<sup>2</sup>

Pendidikan penting untuk kehidupan. Tuntutan akan pentingnya pendidikan sangat dipengaruhi oleh arus perkembangan dunia yang semakin pesat. Kehadiran pandemi Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia yang menjadi penghambat pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran harus tetap berjalan, sehingga tuntutan pengadaan desain pembelajaran yang ramah Covid-19 muncul terutama untuk para pendidik. Salah satu pilihan adalah dengan memanfaatkan media daring (*online*). Keterampilan teknologi dasar seperti penggunaan komputer yang terhubung ke internet tidak cukup untuk memperlancar pembelajaran jarak jauh, tetapi guru harus menambah pengetahuan untuk menyampaikan pelajaran tanpa interaksi secara tatap muka, dengan kata lain guru harus menggunakan alat perekam dan perangkat lunak agar dapat tercipta video pembelajaran.<sup>3</sup>

Pesan yang disampaikan melalui rangkaian gambar bergerak disertai unsur suara dengan alur tertentu adalah bentuk dari video.<sup>4</sup> Video dapat diintegrasikan

---

<sup>1</sup> Nurkholis, *Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi Jurnal Kependidikan*, Vol.1 No. 1 November 2013.

<sup>2</sup> Sectio Rini Yuli, *Pendidikan: Hakekat, Tujuan dan Proses*

<sup>3</sup> Miftahul Basar Afif, *Problematika Pembelajaran jarak jauh pada masa Pandemi Covid-19, Edunesia*, 2021, Vol.2 No. 1.

<sup>4</sup> Waryanto, *Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*. Makalah disampaikan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat untuk Guru-guru MIPA SMAN 1, SMAN 2 dan SMAN 3 Bantul, Universitas Negeri Yogyakarta, 2007, hlm.6

dengan *youtube* yang kemudian dapat dibagikan kepada orangtua peserta didik melalui aplikasi *whatsapp* dan aplikasi lainnya pada *handphone* dengan mudah sehingga peserta didik dapat memutar ulang video dengan pendampingan orangtua guna mencapai tujuan pembelajaran. *Youtube* adalah elemen kunci bagaimana cara kita berpikir tentang pengalaman online dan budaya digital (dibagi). Seperti yang disampaikan Uricchio, "*Youtube* berdiri sebagai situs penting untuk agregasi budaya, situs sebagai totalitas di mana berbagai video, komentar, alat, alat pelacak, dan logika heirarkisasi semuanya bergabung menjadi satu kesatuan dinamis yang mulus, narasi industri di *youtube* tumbuh setiap hari dengan liputan berita tentang aplikasi terbaru.

Penelitian sebelumnya atau studi terdahulu menunjukkan hasil penelitian hampir sama dengan permasalahan yang diteliti. Penelitian yang dilakukan Nur Ni'matul Khasanah,<sup>5</sup> Ketut Agustini, Jero Gede Ngarti,<sup>6</sup> dan Haryadi Mujianto.<sup>7</sup> Meskipun banyak penelitian tentang pengembangan media, maka penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPA. Pengetahuan luas mengenai perubahan wujud benda beserta prosesnya sangat penting untuk dipelajari peserta didik di MI, mengingat banyaknya hal tersebut dijumpai pada kehidupan sehari-hari peserta didik. Materi tentang perubahan wujud benda terdapat di kelas V (lima) MI/SD semester dua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga pendidik yang telah peneliti lakukan pada tanggal 5-7 Maret 2022, diperoleh data bahwa pembelajaran di MI Muhammadiyah Bloran, Karanganyar masih menggunakan media yang kurang menarik dan memiliki beberapa kelemahan. Media pembelajaran yang digunakan berupa gambar, magnet, patung anatomi, kerangka tulang, planet tata surya, peta dan tanaman. Salah satu kelemahan dari media tersebut adalah mudah rusak sehingga dirasa kurang efisien untuk digunakan. Selain itu juga dari segi waktu untuk mempersiapkannya, guru membutuhkan waktu yang cukup banyak. Ketika dilakukan wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengatakan bahwa lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran berupa video. Sehingga berdasarkan beberapa alasan tersebut, peneliti

---

<sup>5</sup>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual dinyatakan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. (Nur Ni'matul Khasanah, Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Sub-Tema "Aku dan Cita-citaku". Institut Agama Islam Negeri Salatiga).

<sup>6</sup>Hasil Penelitian menunjukan bahwa video pembelajaran berdampak positif bagi kegiatan belajar peserta didik. (Ketut Agustini dkk, Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan motivasi belajar peserta didik Menggunakan Model R&D, *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, April 2020 Volume 4 Nomor 1).

<sup>7</sup>Penelitian tersebut menunjukan bahwa *youtube* dimanfaatkan sebagai media ajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa didik. (Haryadi Mujianto, Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar, *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 2019, Vol. 5; No. 1).

mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa video yang terintegrasi dengan *youtube*, pada materi perubahan wujud benda. Pengembangan produk tersebut akan diimplementasikan di kelas V MI Muhammadiyah Bloran, Karanganyar, Jawa Tengah.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengarah pada pengembangan *Vibelaprem* terintegrasi dengan *youtube* di MI Muhammadiyah Bloran. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai model yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>8</sup> Menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan merupakan fungsi dari ADDIE.<sup>9</sup> Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Cary pada tahun 1990-an.<sup>10</sup>

Tabel 1 Tahapan pengembangan Model ADDIE

No	Tahapan	Kegiatan
	<i>Analysis</i>	menggali informasi untuk menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru dengan cara melakukan studi lapangan dan studi pustaka
	<i>Design</i>	perancangan konsep model atau metode pembelajaran yang berbentuk <i>vibelaprem</i> terintegrasi <i>youtube</i> pada pelajaran IPA materi perubahan wujud benda yang dilakukan peneliti
	<i>Development</i>	realisasi rancangan produk pengembangan <i>vibelaprem</i> terintegrasi <i>youtube</i> pada pelajaran IPA materi perubahan wujud benda dengan Langkah (1) mengembangkan video pembelajaran (2) pembimbing dan validator, (3) validasi dari ahli media dan ahli materi
	<i>Implementation</i>	Implementasikan rancangan pengembangan <i>vibelaprem</i> terintegrasi <i>youtube</i> pada pelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada peserta didik kelas V MI Muhammadiyah Bloran Karanganyar
	<i>Evaluasi</i>	mengukur kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. *Need Assesment Video Pembelajaran Adobe Premier (Vibelaprem) Terintegrasi Dengan Youtube Pada Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda*

Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Sebaik-baiknya materi yang telah disiapkan guru

<sup>8</sup> Lawrence Cheung, "Using The ADDIE Model Of Instructional Design To Teach Chest Radiograph Interpretation", *Journal Of Biomedical Education*.2016, Hal 4

<sup>9</sup> Benny A Pribadi, *Model Desain System Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat, 2009, 128.

<sup>10</sup> Muhammad Syamsudin Zaini dan Jaka Nugraha, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2021, Vol. 9, No. 2.

apabila tidak dapat diterima peserta didik merupakan sebuah kesia-siaan. Pada materi pembelajaran IPA yang bersifat konseptual, mengharuskan guru memperhatikan media pembelajaran dengan baik. Hasil wawancara pada tanggal 5-7 Maret 2022 kepada 5 guru MI Muhammadiyah Bloran menunjukkan keadaan cara mengajar guru, media pembelajaran dan kendala dalam kegiatan belajar mengajar IPA khususnya materi perubahan wujud benda.

Berkaitan dengan pengembangan media, Informan memberikan paparan tentang kebutuhan terhadap vibelaprem terintegrasi youtube pada materi perubahan wujud benda. Informan memberikan pernyataan butuh vibelaprem terintegrasi youtube pada materi perubahan wujud benda.<sup>11</sup>

*iya, karena adanya media pembelajaran akan memudahkan dalam menyampaikan kepada anak. (Ism-G.5.a.)*

*Ya, karena apabila menggunakan media benda nyata akan sangat kesulitan (Ar-G.4.a)*

*Ya. Untuk lebih mengoptimalkan pemahaman peserta didik dlm pelajaran (Hay-G.3.a.)*

Berdasarkan data tersebut dapat dianalisis bahwa guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dan menggunakan berbagai bentuk fisik belum digital seperti proyektor, gambar, magnet, patung anatomi, kerangka tulang, planet tata surya, peta, tanaman. Dewan guru menggunakan media tersebut karena sudah ada di sekolah dan biasa digunakan sehingga mudah didapat tanpa harus mencari atau membuat ulang. Kelemahan pada media yang biasa digunakan yaitu mudah rusak dan kurang efisien saat digunakan. Peserta didik MI Muhammadiyah Bloran lebih kondusif dan dapat lebih menangkap materi pelajaran saat melihat serta mendengarkan tayangan video pembelajaran, sehingga guru membutuhkan vibelaprem terintegrasi youtube materi perubahan wujud benda untuk menunjang kesuksesan belajar peserta didik dan mudah dalam menyampaikan instruksi pembelajaran.

## **2. Pengembangan Video Pembelajaran Adobe Premier (Vibelaprem) Terintegrasi Dengan Youtube Pada Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda**

### **a. Draft Produk**

Setelah diketahui kondisi nyata dari analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti membuat *draft* produk video pembelajaran *adobe premier* (Vibelaprem) terintegrasi youtube pada materi perubahan wujud benda. *Software adobe premier* dipilih karena memiliki beberapa kelebihan.

---

<sup>11</sup> Ar-G.4.a, Ism-G.5.a., Hay-G.3.a., tingkat kebutuhan penggunaan vibelaprem terintegrasi youtube pada materi perubahan wujud benda, *Wawancara*, Pelaksanaan pada 25 Mei 2022

1) Halaman Depan (Cover)



2) Tampilan Utama



3) Halaman Evaluasi



b. Hasil FGD

Kegiatan FGD dilaksanakan pada tanggal 27 April 2022 secara virtual. FGD terselenggara atas bimbingan dosen pembimbing Dr. Erna Risfaula Kusumawati, M.Si, ahli materi Prof. Dr. Budiyo Saputro, M.Pd. dan Ahmad Ainun Nadhif, M.Pd sebagai pendidik yang memiliki pengalaman 10 tahun mengajar di SD, ahli media H. Widi Widayat, M.Pd, serta guru-guru dari SD Islam Nurul Islam Semarang, MI Islamiyah Jaten, MIN 6 Semarang dan beberapa mahasiswa pascasarjana IAIN Salatiga. Setelah acara dibuka oleh dosen pembimbing kemudian peneliti memaparkan draft produk vibelaprem terintegrasi *YouTube* pada pelajaran

IPA materi perubahan wujud benda yang sudah dirancang. Ahli Materi mengoreksi penyampaian KD, Indikator Tujuan dalam video, lagu dalam video harus memunculkan gambar sesuai tujuan, memberi keterangan pada gambar dan penambahan soal evaluasi pada video. Kemudian dari Ahli Media menyampaikan buatlah akronim pada pengembangan video pembelajaran, gambar diperjelas atau diperbesar.

### c. Hasil Uji Validitas

Berdasarkan data penilaian dari ahli media dan materi, media video pembelajaran menggunakan *adobe premiere* sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran, tentu dengan perbaikan seperti yang disebutkan diatas. Adapun kriteria serta hasil uji penilaian ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

NO	Indikator Penilaian	Rerata	Deskripsi
1	Tujuan Pembelajaran	3.2	Layak
2	Materi Pembelajaran	4	Sangat Layak
3	Penyajian Materi	4	Sangat Layak
4	Kualitas Memotivasi	4	Sangat Layak
Jumlah		15.2	Sangat layak
Rerata		3.8	Sangat Layak

Sumber: (Dokumen Peneliti, 2022)

Hasil penilaian ahli materi bahwa pengembangan Vibelaprem pada materi perubahan wujud benda dengan *mean* 3.8 yang berarti sangat layak untuk digunakan. Kriteria serta hasil uji penilaian ahli Media dapat dilihat pada Tabel 3. berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media

Indicator	Rerata	Deskripsi
Pewarnaan	3	Layak
Pemakaian Kata dan Bahasa	3.75	Layak
Tampilan pada Layar	3	Layak
Penyajian	3	Layak
Animasi dan Suara	3.66	Layak
Jumlah	16.41	layak
Rerata	3.28	Layak

Sumber: (Dokumen Peneliti, 2022)

Ahli media menguatkan ahli materi bahwa pengembangan Vibelaprem tentang perubahan wujud benda mendapatkan *mean* 3,28. Nilai tersebut menunjukkan video layak untuk digunakan. Hasil revisi dari masukan para ahli terdapat pada tabel 4. berikut:

Tabel 4 Revisi

No	Indikator	Revisi	
		Sebelum	Sesudah
1	Lagu	Tidak ada bagan	Ada bagan
2	KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	Tidak ada	Ada
3	Soal Evaluasi	3 soal	5 soal
		Tidak ada TTS	Ada TTS
4	Gambar contoh	Kurang jelas	Jelas
5	Keterangan pada gambar	Tidak ada	Ada

Sumber: Peneliti

Berdasarkan pengembangan vibelaprem tentang perubahan wujud benda mulai dari tahap perancangan produk, masukan para ahli saat pelaksanaan FGD sehingga terjadi penimbangan dan pengambilan nilai dari ahli materi serta ahli media dengan perolehan *mean* 3,54 yang berarti video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi, produk video diupload di youtube dengan alamat <https://youtu.be/VjuIYTnRLOI>

#### D. Simpulan

Pengembangan vibelaprem terintegrasi dengan *youtube* pada pelajaran IPA materi perubahan wujud benda berada pada tingkat yang dibutuhkan guru. Bentuk pengembangan vibelaprem terintegrasi dengan *youtube* pada pelajaran IPA materi perubahan wujud benda melalui beberapa proses; pembuatan draft produk berdasar analisis kebutuhan, kemudian melaksanakan FGD dengan dosen pembimbing, para ahli materi dan media, mahasiswa pascasarjana IAIN Salatiga serta para guru SDI Nurul Islam Semarang. Selanjutnya uji perorangan berjumlah 6 peserta didik, ujian kelompok berjumlah 11 peserta didik, ujian terbatas serta diakhiri uji efektivitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Miftahul Basar, *Problematika Pembelajaran jarak jauh pada masa Pandemi Covid-19*, *Edunesia*, 2021, Vol.2 No. 1.
- Agustini, Ketut dkk, Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan motivasi belajar peserta didik Menggunakan Model R&D, *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, April 2020 Volume 4 Nomor 1).
- Cheung, Lawrence, "Using The ADDIE Model Of Instructional Design To Teach Chest Radiograph Interpretation", *Journal Of Biomedical Education*. 2016.
- Hidayati, Amalia Sholikh dkk, Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang, *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, Vol. 6 No.1
- Khasanah, Nur Ni'matul, Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Sub-Tema "Aku dan Cita-citaku". Institut Agama Islam Negeri Salatiga).
- Mujianto, Haryadi, Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar, *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 2019, Vol. 5; No. 1).
- Nurkholis, *Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi Jurnal Kependidikan*, Vol.1 No. 1 Vovember 2013.
- Pribadi, Benny A, *Model Desain System Pembelajaran* ,Jakarta: Dian Rakyat, 2009.
- Waryanto, *Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*. Makalah disampaikan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat untuk Guru-guru MIPA SMAN 1, SMAN 2 dan SMAN 3 Bantul, Universitas Negeri Yogyakarta, 2007.
- Yani, Elfi Rama dkk, Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere CS5 pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP, *Inovtech*, Vol.2 No. 01, 2020
- Yuli, Sectio Rini, *Pendidikan: Hakekat, Tujuan dan Proses*

*Wasis Ginanjar, Erna Risfaula Kusumawati*

Zaini, Muhammad Syamsudin dan Jaka Nugraha, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2021, Vol. 9, No. 2.