

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FILMORA*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SMK XAVERIUS 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fransiska Maharani

NIM: 06031281823027

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FILMORA*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SMK XAVERIUS 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

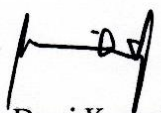
Fransiska Maharani

NIM : 06031281823027


Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,


Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 19640822190032005

Mengesahkan,
Pembimbing,


Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP. 196906201994012001



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FILMORA*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SMK XAVERIUS 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

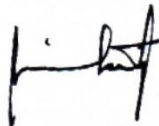
Fransiska Maharani

NIM : 06031281823027

Program Studi Pendidikan Ekonomi

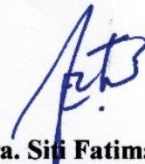
Mengesahkan :

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 19640822190032005**

**Mengesahkan,
Pembimbing,**



**Dra. Sifi Fatimah, M.Si
NIP. 196906201994012001**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FILMORA*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SMK XAVERIUS 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fransiska Maharani

NIM : 06031281823027

Program Studi Pendidikan Ekonomi

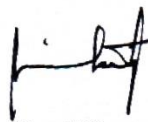
Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 15 November 2022

Palembang, November 2022

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 19640822190032005**

**Mengesahkan,
Pembimbing,**



**Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP. 196906201994012001**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fransiska Maharani

NIM : 06031281823027

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Filmora* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang**” ini adalah benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 24 November 2022

Yang membuat pernyataan,



Fransiska Maharani

NIM. 06031281823027

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas rahmat dan kasih yang diberikan Tuhan Yesus Kristus karena atas berkat dan karunia-Nya telah memberikanku kekuatan dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

- Kedua orangtuaku Bapak Agustinus Dadi dan Ibu Veronica Maridah, serta pakdeku Bapak Antonius Sido yang telah mendoakanku, memberikan dukungan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih banyak atas perjuangan dan pengorbanan yang telah diberikan dalam memenuhi semua kebutuhan selama masa pendidikanku.
- Kakakku Yosef Budi Sandyoka, terima kasih atas dukungan dan bantuan yang diberikan berupa saran dan telah meluangkan waktunya untuk mengantarkanku dalam memenuhi kebutuhanku.
- Dosen pembimbingku, Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si terima kasih telah memberikan bimbingan dan arahan terbaik selama penyusunan skripsi ini.
- Seluruh dosen Pendidikan Ekonomi, terima kasih kepada bapak dan ibu dosen yang telah berbagi ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
- Beasiswa Bank Indonesia dan GenBI, terima kasih atas bantuan biaya pendidikan yang telah diberikan dan juga pengalaman berharga selama ini.
- Partner terbaikku Fadhil Baskoro Utomo terima kasih sudah selalu ada dalam suka duka, menemani, mendukung, dan membantuku selama penyusunan skripsi ini.
- Teman-temanku Septi, Ratih, Dijah, Kristina, Yosi, Imah, Liza yang telah menemani masa perkuliahanku dan menjadi teman seperjuangan.
- Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya.

MOTTO :

“Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah dalam doa!” (Roma 12:12)

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Filmora* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang”.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si selaku pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Bapak Dr. Hartono, M.A, Ibu Dr. Farida, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Riansih selaku Admin Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah membantu proses administrasi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk calon pendidik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam bidang studi ekonomi.

Indralaya, November 2022

Peneliti,



Fransiska Maharani

NIM. 06031281823027

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN TELAH DIUJIKAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.2 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2.4 <i>Filmora</i>	12
2.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Filmora</i>	14
2.6 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Filmora</i>	16
2.7 Hasil Belajar.....	24
2.8 Mata Pelajaran Ekonomi.....	25
2.9 Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Filmora</i> Terhadap Hasil Belajar.....	26
2.10 Penelitian Relevan	27
2.11 Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian	31
3.2 Variabel Penelitian.....	31
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	31
3.3.1 Media Pembelajaran Berbasis <i>Filmora</i>	31
3.3.2 Hasil Belajar	31
3.4 Populasi dan Sampel	32
3.4.1 Populasi	32
3.4.2 Sampel	32
3.5 Desain Penelitian	33
3.6 Rancangan Penelitian.....	33
3.6.1 Tahap Persiapan.....	33

3.6.2 Tahap Pelaksanaan.....	34
3.6.3 Tahap Penyelesaian	34
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7.1 Observasi	35
3.7.2 Tes	35
3.7.2.1 Uji Validitas Tes.....	35
3.7.2.2 Uji Reliabilitas Tes.....	38
3.8 Teknik Analisis Data.....	39
3.8.1 Analisis Data Observasi.....	39
3.8.2 Analisis Data Tes.....	39
3.9 Uji Prasyarat.....	40
3.9.1 Uji Normalitas Data.....	40
3.9.2 Uji Linearitas Regresi	41
3.10 Uji Hipotesis	43
3.10.1 Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	43
3.10.2 Koefisien Determinan.....	43
3.10.3 Uji-t	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Deskripsi Data.....	45
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	45
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Tes	46
4.1.3 Analisis Data Hasil Observasi	48
4.2 Uji Prasyarat.....	50
4.2.1 Uji Normalitas Data.....	50
4.2.1.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	50
4.2.1.2 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	54
4.2.2 Uji Linearitas Regresi	59
4.3 Uji Hipotesis	62
4.3.1 Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	62
4.3.2 Koefisien Determinan.....	63
4.3.3 Uji-t.....	64
4.4 Pembahasan.....	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi.....	32
Tabel 2 Sampel.....	33
Tabel 3 Interpretasi Validitas Instrumen Tes	37
Tabel 4 Interpretasi Reliabilitas Instrumen Tes	38
Tabel 5 Kategori Hasil Observasi	39
Tabel 6 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	39
Tabel 7 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	43
Tabel 8 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 9 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	47
Tabel 10 Hasil Observasi	49
Tabel 11 Tabel Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	51
Tabel 12 Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	54
Tabel 13 Tabel Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i>	55
Tabel 14 Tabel Perhitungan Normalitas Data <i>Posttest</i>	59
Tabel 15 Tabel Penolong Angka Statistik.....	60
Tabel 16 Rerata, Simpangan Baku, Varians <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Belajar Peserta Didik	47
Gambar 2 Penarikan Kesimpulan Hipotesis (Wilayah Kritis)	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran.....	76
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	78
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Tes.....	90
Lampiran 4 Soal Tes Ekonomi.....	91
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	100
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	105
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Validasi Instrumen Penelitian.....	108
Lampiran 8 Lembar Validasi Media Pembelajaran	111
Lampiran 9 Surat Keterangan Uji Kelayakan Instrumen Penelitian	112
Lampiran 10 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	113
Lampiran 11 Lembar Jawaban Hasil <i>Pretest</i>	114
Lampiran 12 Lembar Jawaban Hasil <i>Posttest</i>	116
Lampiran 13 Kisi-Kisi Observasi.....	118
Lampiran 14 Lembar Observasi.....	119
Lampiran 15 Usul Judul Skripsi.....	122
Lampiran 16 Surat Keterangan Pembimbing	123
Lampiran 17 Surat Keterangan Penelitian Dekan FKIP	125
Lampiran 18 Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi.....	126
Lampiran 19 Surat Keterangan Selesai Penelitian	127
Lampiran 20 Kartu Pembimbingan Skripsi.....	128
Lampiran 21 Hasil <i>Similarity</i>	130
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian	131

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran berbasis *Filmora* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas X AKL dan X OTKP SMK Xaverius 1 Palembang dan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X AKL 2 yang berjumlah 29 peserta didik. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu *Cluster Random Sampling*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data tes diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dan analisis data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat menerapkan penggunaan media pembelajaran *Filmora* dalam pembelajaran. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji-t menggunakan *Paired Samples T-test* diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-22,265 < -2,003$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Filmora* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang. Disarankan agar lebih mengeksplorasi dan mengembangkan fitur-fitur yang terdapat dalam *Filmora*, guna meningkatkan kualitas pembelajaran disarankan agar memuat pembelajaran yang berisikan isu-isu terkini. Bagi guru mata pelajaran disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media berbasis teknologi yang dapat disesuaikan dengan kondisi dan materi pelajaran.

Kata-Kata Kunci : *Filmora, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This study aims to prove the effect of Filmora-based learning media on student learning outcomes in economic subjects at SMK Xaverius 1 Palembang. This research is an experimental research using Pre-Experimental Design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all class X AKL and X OTKP SMK Xaverius 1 Palembang and the sample in this study was class X AKL 2 which amounted to 29 students. The technique used in sampling is Cluster Random Sampling. The techniques used in data collection are tests and observations. The test data analysis technique was obtained from the pretest and posttest and the observation data analysis was obtained from the observations when applying the use of Filmora learning media in learning. Hypothesis using parametric statistics, namely t-test using Paired Samples T-test, obtained $t_{count} < t_{table}$, namely $-22.265 < -2.003$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is an effect of Filmora-based learning media on student learning outcomes in economic subjects at SMK Xaverius 1 Palembang. It is recommended to further explore and develop the features contained in Filmora, in order to improve the quality of learning it is recommended to include learning that contains current issues. Subject teachers are advised to be more creative and innovative in using technology-based media that can be adapted to the conditions and subject matter.

Keywords : *Filmora, Student Learning Outcomes*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk mengembangkan potensi dan mencerdaskan anak bangsa. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mendorong berkembangnya nilai-nilai luhur dalam diri peserta didik. Melalui proses pendidikan, orang yang tidak tahu menjadi tahu. Di luar aspek individu, pendidikan merupakan motor penggerak untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Sedangkan pendidikan merupakan investasi masa depan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas dapat mendukung pembangunan suatu negara dalam banyak hal karena pendidikan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat bersaing dengan sumber daya manusia negara lain. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang berkualitas, namun untuk menjadi investasi masa depan suatu negara, pendidikan itu juga harus ditekuni dan dirasakan oleh semua orang (Triwijayanti, dkk, 2022).

Belajar merupakan sebuah proses seseorang dalam mempersepsikan, mengetahui, dan memperoleh informasi dari apa yang telah dilakukan melalui proses dari pengalaman dan memperoleh informasi yang diperoleh dari orang lain maupun dari berbagai sumber internet dan sekitarnya. Belajar adalah proses yang dilalui individu melalui interaksi dengan lingkungannya, yang mengarah pada perubahan perilaku (Suzana & Jayanto, 2021:4). Dengan melalui proses belajar diharapkan seseorang, terutama peserta didik dapat mengalami perubahan ke arah lebih baik sehingga melalui pendidikan dapat melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama dalam pengembangan perangkat lunak yang dapat diakses melalui komputer maupun laptop baik perangkat lunak yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* membuat berbagai bidang pekerjaan menjadi lebih mudah dan praktis. Salah satu bidang yang dapat merasakan manfaat dari teknologi tersebut yaitu dunia pendidikan, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat tentu saja dapat

mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Pribadi (2017:25) mengungkapkan bahwa penggunaan media teknologi yang dimanfaatkan dengan benar dapat membuat kegiatan pembelajaran dan upaya mendapatkan informasi serta pengetahuan menjadi lebih efektif dan efisien. Teknologi yang berkembang semakin pesat dapat dimanfaatkan sebagai media maupun sumber belajar, salah satu contoh yaitu adanya *software* yang dapat dimanfaatkan dalam membuat video pembelajaran.

Salah satu penentu keberhasilan belajar yaitu media pembelajaran, karena melalui media membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Sumar & Razak, 2016:237). Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dalam upaya merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Bentuk kreativitas seorang pendidik dapat dituangkan dalam media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan media yang menarik. Bentuk kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik salah satunya yaitu program aplikasi *Filmora*.

Program aplikasi perangkat lunak (*software*) *Filmora* merupakan program yang dirancang untuk mempermudah penggunaanya dalam mengedit video dengan mudah dan sederhana. Berdasarkan situs resmi *Filmora*, *software* ini sudah digunakan lebih dari 85 juta pengguna dari seluruh dunia. Video pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan *Filmora* dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun berkelompok, baik di sekolah maupun di rumah tanpa terbatas ruang dan waktu (Eliwatis & Sabarullah, 2021). Dengan demikian *Filmora* dapat digunakan oleh pendidik dalam membuat video pembelajaran yang menarik.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh oleh masing-masing peserta didik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Dengan memperhatikan proses pembelajaran yang kompleks dan unik, maka ketepatan dalam pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Sumiharsono & Hasanah,

2017:50). Seorang pendidik harus mampu dalam memilih media dan metode pembelajaran yang tepat terutama dalam pembelajaran tatap muka terbatas yang sedang berlangsung selama masa pandemi Covid-19 ini. Pembelajaran tatap muka terbatas tentu saja membuat proses pembelajaran menjadi kurang optimal karena terbatasnya waktu belajar, maka dari itu sebaiknya pendidik memilih media pembelajaran yang dapat menjadi sumber belajar peserta didik dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu pendidik dapat menjadikan video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, hal ini dikarenakan dengan media audio visual berbentuk video yang memuat materi, gambar, serta suara membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Juli 2022 melalui wawancara bersama guru mata pelajaran ekonomi yaitu Ibu Ester Dhame Chaterine P., S.Pd dan kuesioner kepada 14 orang peserta didik, didapatkan informasi terkait pembelajaran ekonomi. Sebelumnya kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka terbatas dikarenakan pandemi Covid-19, dalam pelaksanaannya pendidik masih menerapkan metode ceramah dan penugasan. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik yaitu *PowerPoint* dan terkadang hanya menggunakan buku paket dalam menjelaskan materi pelajaran. Peserta didik hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru sehingga beberapa peserta didik merasa kurang antusias dalam pembelajaran. Menurut guru mata pelajaran ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang, peserta didik lambat dalam memahami materi yang dijelaskan sehingga pendidik harus menjelaskan materi berulang kali agar peserta didik dapat memahami materi yang sedang diajarkan.

Selanjutnya hasil wawancara bersama guru mata pelajaran ekonomi didapatkan juga informasi bahwa pembelajaran tatap muka terbatas membuat kegiatan pembelajaran tidak optimal, waktu yang terbatas membuat pendidik sulit untuk menerapkan variasi dalam pembelajaran. Selain itu, guru ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang belum pernah membuat media pembelajaran menggunakan *Filmora* dan hanya memanfaatkan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik melalui

Google Form didapatkan informasi bahwa beberapa dari peserta didik merasa kesulitan dalam memahami pelajaran ekonomi terutama dalam materi yang banyak membahas mengenai rumus perhitungan salah satunya pada materi mengenai Perhitungan Biaya Peluang (*Opportunity Cost*). Selain itu, peserta didik merasa kesulitan dalam mengingat dan menghafal teori yang ada dalam pembelajaran ekonomi.

Kemudian untuk hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ekonomi sangat beragam. Dilihat dari ulangan harian yang dilaksanakan pada Agustus 2022, mengenai materi Perhitungan Biaya Peluang (*Opportunity Cost*). Hasil belajar di kelas X AKL 2 dari 29 peserta didik, sebanyak 17 peserta didik belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya proses pembelajaran yang dilaksanakan secara terbatas, pendidik kesulitan dalam membuat variasi dalam pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi optimal, media sebagai sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik tentu saja dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat dibagikan kepada peserta didik tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga materi yang belum dipahami dapat dipelajari kembali oleh peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran berbasis *Filmora*. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rijati (2021) dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Pembelajaran Jarak Jauh Matematika Materi Lingkaran Melalui Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Filmora*” dengan simpulan penelitian bahwa media pembelajaran berbasis *filmora* dapat meningkatkan hasil pembelajaran jarak jauh peserta didik, dibuktikan berdasarkan perolehan nilai tes dari masing-masing siklus yang mengalami peningkatan. Peningkatan dilihat melalui peningkatan ketuntasan belajar sebesar 49% pada siklus I dengan rata-rata nilai 71,01 dengan kategori cukup baik dan peningkatan pada siklus II menjadi 91% dengan rata-rata nilai 90,23 dengan kategori baik. Penelitian terdahulu yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwasannya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Filmora* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dalam pembelajaran jarak jauh. Penelitian

yang dilakukan ini berbeda dengan penelitian terdahulu, perbedaan tersebut terdapat pada metode yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian terdahulu metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Filmora* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang penelitian di atas, maka permasalahan penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Filmora* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran berbasis *Filmora* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMK Xaverius 1 Palembang.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun beberapa manfaat hasil penelitian ini, sebagai berikut:

1. Dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menarik perhatian dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di SMK Xaverius 1 Palembang.
3. Dapat berguna sebagai masukan bagi para guru terutama guru mata pelajaran dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi.
4. Dapat menambah pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan *Filmora* sebagai perangkat lunak untuk membuat video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J., Jarwati, & Restanti, D. K. (2020). *Pembelajaran Luring*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Anggraeni, Y., Arifin, Z., Kurniawan, D., & Wahyuningsih, T. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(1), 80-90.
- Armita, D., Ananda, R., & Yahfizham. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PPT Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(4).
- Asmoro, S. W. (2021). *Teknik Pengolahan Audio dan Video*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Baskara, T. T., & Umayana, Q. M. (2021). *Karya Kreatif Era Pandemi*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Dewi, L. P., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Ekosistem dengan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Filmora untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 493-501.
- Eliwatis, & Sabarullah. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1).
- Fitriani, N. P., & Yudianta, K. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD UNDIKSHA*, 10(1).
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Youtube Pada Saat Pandemi Covid-19 Untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Vocabulary dan Pemahaman Siswa. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Hartati, E., Ricoida, D. I., & Fransen, L. A. (2021). Pemanfaatan Wondershare Filmora Dalam Meningkatkan Kemampuan Sumber Daya Manusia di Dinas Sosial Sumatera Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Helianthusonfri, J. (2021). *Produksi dan Editing Video untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Irtawanti, S. H. (2021). Pemanfaatan E-Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar. *Journal Scientific of Mandalika*, 2(1).
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Kurniawan, D. (2020). *Edit Video Youtube dengan Filmora*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, D. (2021). *Step by Step Menjadi YouTuber*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Kustiani, L., Andayani, E., Hariani, L. S., & Indawati, N. (2021). *Buku Ajar Mata Kuliah : Wawasan IPS Sebagai Kajian dalam Pembentukan Sikap dan Nilai*. Malang: Media Nusa Creative.
- Lumbantoruan, G., Hutapea, M., Jamaluddin, Simarmata, E., Purba, E., Harianja, E., . . . Nababan, J. (2021). Pelatihan Video Recording dan Editing Video Pada SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Methabdi*, 1(1).
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363.
- Ramadhayanti, F., & Mustamiroh. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(2).
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Rijati, E. (2021). Peningkatan Hasil Pembelajaran Jarak Jauh Matematika Materi Lingkaran Melalui Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Filmora. *Jurnal Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 13(1), 26-41.
- Risdiana, F. Y. (2019). *Statistik Sosial*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Rohmah, P. N., Hidayat, S., Pamungkas, A. S., & Wilujeng, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion Dengan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2).
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rumiyati. (2021). *Model Talking Stick sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Sakti, H. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Peta Berbentuk Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu. *Journal Scientific of Mandalika*, 3(1).
- Sari, F. F., & Aisyah, S. (2021). Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(2), 84-98.
- Sugiarni. (2022). *Bahan Ajar, Media dan Teknologi Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Sugiarto, T. (2020). *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Yogyakarta: CV. Mine.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sumar, W. T., & Razak, I. A. (2016). *Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774-783.
- Sunarsih, W. (2020). *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., . . . Arhesa, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Triwijayanti, N., Sanoto, H., & Paseleng, M. (2022). Pengaruh Kualitas Layanan Pendidikan, Budaya Sekolah, Citra Sekolah Terhadap Kepuasan Orang Tua. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1).
- Virdyna, N. K. (2020). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., . . . Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuniari, N. M., & Juliari, I. I. (2021). Instructional Video Using Wondershare Filmora 9 in the Interpretive Reading Course for English Language Education Students. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(3), 550-557.
- Yunita, S. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press.
- Yusnan, M., & Safiuddin. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Dengan Menggunakan Wondershare Filmora Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1-5.
- Yusuf, A. A., Faelasofi, R., & Rahayu, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(2), 615-624.
- Yusuf, A. A., Faelasofi, R., & Rahayu, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(2), 615-624.

- Zahro, A., & Hasanudin, C. (2022). *Strategi Membuat Media Pembelajaran Inovatif pada Era Society 5.0*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Zulmiyetri, Safaruddin, & Nurhastuti. (2020). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.