

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGUNAKAN SOFTWARE WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH

P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Url Jurnal: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/2006>

DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2006>

Naskah Dikirim: 2022-07-15

Naskah Direview: 2022-11-30

Naskah Diterbitkan: 2022-12-29

Fama Gala Tea

Universitas Sriwijaya
tya05fama@gmail.com

Syarifuddin

Universitas Sriwijaya
syarifuddin@fkip.unsri.ac.id

Adhitya Rol Asmi

Universitas Sriwijaya
adhityarolasmii@unsri.ac.id

Abstract: *The study discusses "Development Of Learning Videos Using Wondershare Filmora Software In History Subject Class X State Senior High School 3 Palembang". The purpose of this study was to determine the stages of development of video learning media using Wondershare Filmora Software and to determine the effect of the effectiveness of video media developed using Wondershare Filmora Software. This type of research is Research and Development (R&D) with the Alessi and Trollip development model. The research was conducted at state Senior High school 3 Palembang. The conclusion of the study shows that; (1) Video media using Wondershare Filmora Software in class X history of State High School 3 Palembang can be said to be valid if it has been tested through the validity of 3 expert reviews and with input from experts, and field tests to determine the practicality of the media and efficient media. (2) There is an increase in student learning outcomes by 24.66%, so the value obtained from Ngain is 0.46 which is in the medium category.*

Keywords: *Development, Wondershare Filmora, History*

Abstrak: Penelitian ini membahas mengenai "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh efektivitas media video yang dikembangkan menggunakan Software Wondershare Filmora. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Allesi dan Trollip. Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa; (1) Media video menggunakan Software Wondershare Filmora pada mata sejarah kelas X sekolah menengah Atas Negeri 3 Palembang, dapat dikatakan valid bahwa telah diuji melalui validitas 3 review ahli serta dengan masukkan dari para ahli dan uji coba lapangan (*fieldtest*) untuk mengetahui kepraktisan media dan efektif sebuah media. (2) Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 24,66%, sehingga nilai yang diperoleh dari *Ngain* sebesar 0,46 yang masuk dalam kategori sedang.

Kata kunci: Pengembangan, Wondershare Filmora. Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah jalan yang harus dilalui oleh individu ketika menuntut ilmu di sekolah yang mampu merubah individu dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan serta pemahaman, meningkatkan cara berpikir, mengubah pola perilaku menjadi baik dan memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan individu menghadapi



Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

realita dunia. Menurut undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 tahun 2003 bab 2 pasal 3 tentang: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar mampu memecahkan masalah yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun diluar sekolah" (Suyono & Hariyanto, 2015).

Permasalahan di era modern ini yang dipikirkan guru adalah media yang mampu mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran, tetapi tidak terlalu memikirkan bagaimana tampilan dari media tersebut. Media yang mudah, media mampu memberikan akses tercepat dalam penyampaian materi dari guru ke peserta didik (Ahmad & Widodo, 2007). Namun, menarik atau tidaknya sebuah media menjadi sesuatu yang berguna pada kegiatan belajar, selain itu juga media pada era modern diharapkan mampu menyajikan pembelajaran secara langsung. Peserta didik dapat merasakan jenjang pengalaman langsung yang dibuat dalam bentuk kerucut pengalaman belajar, bentuk penyajian media yang diberikan semakin nyata maka akan semakin konkrit pengalaman belajar. Pengalaman pembelajaran sejarah yang dialami peserta didik dilihat ketika peneliti melaksanakan melaksanakan P4 (Pengembangan dan Penerapan Perangkat Pembelajaran) di SMA Negeri 3 Palembang kelas X, salah satu peserta didik kelas X mengatakan bahwa mereka menginginkan beberapa media yang menarik di setiap pembelajaran sejarah yang dirasa bahwa pembelajaran sejarah hanya monoton seperti menghafal dan mencatat materi yang diberikan. Peserta didik tersebut mengatakan guru hanya sesekali saja menampilkan media yang menarik, berupa video, kuis dan game interaktif. Karakteristik peserta didik kelas X memiliki minat belajar yang hampir sama, mereka senang dengan media yang berbentuk visual, memiliki musik, dimana ketika di kelas mereka lebih senang belajar sambil mendengarkan music.

Media pembelajaran adalah rangsangan bagi peserta didik yang disajikan berupa media seperti, adanya hubungan aktivitas antara manusia, kenyataan, gambar (yang bergerak maupun tidak bergerak), tulisan dan serta adanya suara yang direkam, digunakan untuk menyalurkan pesan pada pembelajaran (Aliyah, 2017) Media juga terdiri dari beberapa jenis yaitu, visual yang berupa gambar, peta. Media suara (audio) seperti rekaman kaset, radio. Sedangkan media audio visual berupa yang berbentuk berupa suara dan gambar yang berupa gambar yang memiliki suara, kartun, televisi dan video (Hamid et al., 2020).

Peneliti akan mengembangkan media video menjadi hal yang lebih menarik lagi dengan menyajikan video dan gambar yang tersaji dalam bentuk video pembelajaran, selain itu juga peneliti akan menambahkan suara, musik serta menambahkan sedikit animasi pada video pembelajaran sejarah. Video pembelajaran yang akan dibuat dengan materi peninggalan situs Prasejarah Gua Harimau. Pengalaman belajar secara langsung akan disajikan dalam bentuk media video dimana proses pembuatan media pembelajaran berbentuk video kita dapat menggunakan *Software* yaitu *Wondershare Filmora*.

Wondershare Filmora adalah *Software* yang dipakai untuk membuat film rumahan, memudahkan kita dalam membuat video sendiri dengan memberikan berbagai *built-in template*, dipenuhi *fitur mode* yang dilengkapi dengan semua *timeline*, bisa anda sesuaikan dengan berbagai fitur untuk mengatur adegan dan mengedit video (Rubiyah et al., 2020).

Software Wondershare Filmora banyak digunakan oleh kalangan youtuber maupun untuk dijadikan video komersil, namun pada penelitian ini peneliti akan menyajikan sebuah video dalam bentuk pembelajaran yang berupa video. *Software Wondershare Filmora* mempunyai fasilitas yang simple yang dapat digunakan dengan mudah dan mampu menghasilkan video yang menarik seperti, efek, musik, suara, font, transisi, filter, *overlay* dan elemen yang dapat menghasilkan hasil video yang menarik dengan fitur *Green Screen* yang mampu menghasilkan video yang menarik, selain itu juga video yang diambil dalam keadaan tidak stabil dapat menggunakan *fitur* video stabilitas yang akan menstabilkan gerakan video yang tidak stabil (Rike, 2017).

Penelitian ini relevan dengan penelitian oleh M. Yusuf tahun 2018 yang berjudul "*Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Mendukung Mental Calculation Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosial*" yang menggunakan *Wondershare Filmora*. Penelitian ini diterapkan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama dalam mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian tersebut didapat tingkat efektivitas *N-gain* sebesar skor 0,35, serta tingkat keberhasilan peserta didik dengan peningkatan rata-rata sebesar 67,73 yang berarti memiliki dampak yang potensial yang baik terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil dan valid (Meryansumayeka et al., 2018).

Penelitian yang berhasil dan valid juga dilakukan oleh Orina Isnaini Al Aliyah tahun 2016 yang berjudul "*Pengembangan Media Video Slide Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017*" menggunakan *Wondershare Filmora*. Kemudian dari hasil yang didapat yaitu rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 84,6 yang berarti termasuk dalam kategori "sangat baik". Penelitian ini juga hanya diterapkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mengembangkan media audio visual untuk media pembelajaran (Aliyah, 2017).

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *Software Wondershare Filmora* juga pernah dilakukan oleh Erwan Santosa dan Kiswoyo pada tahun 2017 dengan judul penelitian "*Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondershare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Kompetensi Guru dan Menulis Deskripsi Siswa Kelas 3*". Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Dondong 04, Cilacap dengan nilai peserta didik rata-rata 53 atau tuntas. *N-Gain* 0,3 yaitu sedang, yang berarti hasil penelitian ini menghasilkan media yang baik (Santosa & Kisyoowo, 2018).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, dianggap perlu penelitian tentang pengembangan video pembelajaran

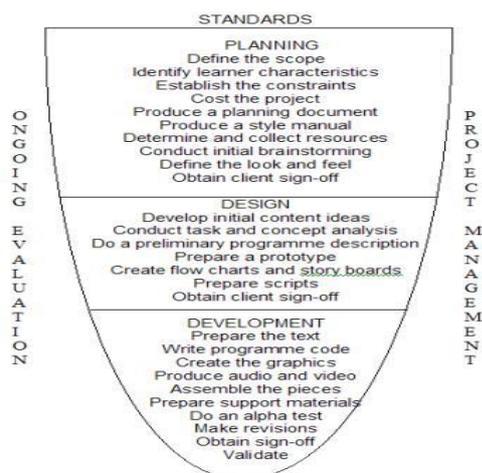
menggunakan *software wondershare filmora* untuk diterapkan pada Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang dalam rangka proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran video menggunakan *Software Wondershare Filmora* (2) Untuk mengetahui pengaruh efektivitas media video yang dikembangkan menggunakan *Software Wondershare Filmora dengan menggunakan* penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Allesi dan Trollip. Model pengembangan Allesi dan Trollip memiliki 3 tahapan dan di tiga tahapan tersebut terdapat sub-sub tahapan lainnya, model Allesi dan Trollip ini merupakan model yang banyak dikembangkan oleh para peneliti dengan tahapan yang pertama yaitu *Planning* yang meliputi identifikasi masalah dan identifikasi kebutuhan peserta didik, *Design* (Desain) dimana tahap ini peneliti merancang pembelajaran, media dan instrumen yang akan digunakan, *Development* (Pengembangan) membuat produk yang telah didesain sebelumnya, Implementasi (Uji Coba) dimana tahap ini produk akan diuji cobakan pada peserta didik dan evaluasi.

METODE

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian *Research* dan *Development*. *Research* yang diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu Penelitian dan *Development* yang memiliki arti Pengembangan. secara simpul *Research* dan *Development* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dilakukan dengan sengaja, sistematis, memiliki tujuan/arah untuk penemuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur yang unggul, baru, efektif dan bermakna.

Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai proses untuk menemukan pengetahuan baru dan pengembangan dengan langkah-langkah yang sistematis dan terarah serta bertujuan untuk merumuskan, mengembangkan sebuah produk seperti metode belajar, media, strategi belajar dan yang lainnya. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip. Model pengembangan dan desain multimedia ini mempunyai tiga atribut (*three attributes*) dan tiga fase (*three phases*). Tiga atribut tersebut adalah *standards*, *ongoing evaluation*, dan *project management*.

Sedangkan tiga fasenya adalah *planning*, *design*, dan *development*. Penelitian ini yang ditunjuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *Software Wondershare Filmora* dan dikemas dalam bentuk video pembelajaran. Berikut bagan dari langkah-langkah model pengembangan Alessi dan Trollip.



Gambar 1. Tahapan Model Allesi dan Trollip
 sumber: (Admadja & Marpanaji, 2016)

Penelitian ini menggunakan berbagai sumber data penelitian, berupa sumber daya manusia (SDM) dan fasilitas. Penelitian ini menggunakan SDM yang terdiri dari kurang lebih 30 Peserta Didik, 1 Guru, 2 orang ahli, dan 3 orang validator instrumen. Penelitian ini menggunakan fasilitas ruang kelas dan Infocus di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang. Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu analisis kebutuhan, observasi, wawancara, tes, studi pustaka, dan validitas.

HASIL

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Allesi dan Trollip. Model pengembangan Allesi dan Trollip memiliki 3 tahapan dan di tiga tahapan tersebut terdapat sub-sub tahapan lainnya, model Allesi dan Trollip ini merupakan model yang banyak dikembangkan oleh para peneliti dengan tahapan yang pertama yaitu *Planning* yang meliputi identifikasi masalah dan identifikasi kebutuhan peserta didik, *Design* (Desain) dimana tahap ini peneliti merancang pembelajaran, media dan instrumen yang akan digunakan, *Development* (Pengembangan) membuat produk yang telah didesain sebelumnya, Implementasi (Uji Coba) dimana tahap ini produk akan diuji cobakan pada peserta didik dan evaluasi.

Pada tahap awal yang dilakukan peneliti adalah mengetahui identifikasi masalah yang dimiliki peserta didik dalam proses pengembangan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada ruang lingkup penelitian pengembangan yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang di kelas X IPS mengenai Situs Prasejarah Gua Harimau di Baturaja. Peneliti melakukan observasi dan mengamati proses pembelajaran sejarah untuk mengetahui identifikasi masalah dan identifikasi kebutuhan di sekolah saat sedang melakukan P4 (Pengembangan dan Penerapan Perangkat Pembelajaran)

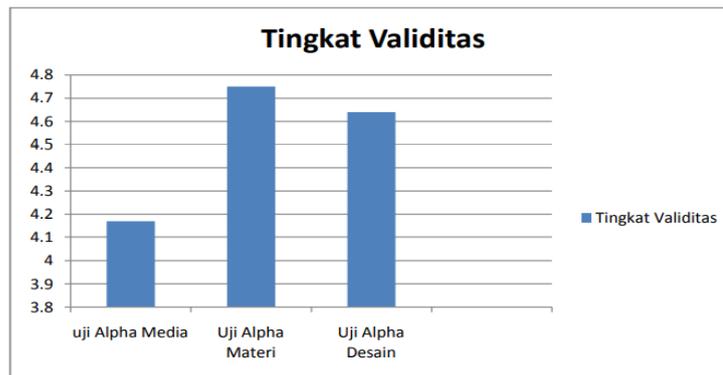
untuk mengetahui identifikasi kebutuhan peserta didik dan peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan wawancara yang dilakukan sebelum dilakukannya uji coba di kelas dikarenakan untuk data yang valid.

Pada tahapan konsep desain untuk produk. Pada tahap ini mulai dibuat rancangan media video yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya yaitu dengan mengembangkan ide, membuat *Flowchart* dan *Storyboard*, kemudian menentukan kegiatan instruksional (pembelajaran) yaitu berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran peneliti menentukan Kompetensi Dasar berdasarkan Silabus dimana, peneliti mengambil Kompetensi Dasar berdasarkan KD 3.3 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu) dengan Indikator Kompetensi 3.3.3 Mengetahui Kehidupan Manusia Purba.

Tahap awal dari membuat tampilan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* ini merupakan tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini peneliti membuat tampilan awal dari media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* yang telah dikembangkan.

Langkah yang dilakukan peneliti selanjutnya adalah uji Alpha yaitu validasi oleh pakar. Tahap validasi pakar ini merupakan tahapan wajib dalam kegiatan *Research and Development* dimana pengembangan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora*. Pada tahap ini produk akan dinilai oleh pakar yang memiliki kemampuan dalam bidang tertentu untuk melihat produk yang akan dikembangkan sudah memiliki kevalidan dan kelayakan atau belum untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Validasi ahli merupakan penilaian yang berupa materi, media, dan desain instruksional (RPP) dan seorang validator haruslah ahli dibidangnya.

Hasil rerata yang didapatkan dari validasi yang telah dilakukan pada lembar validasi menunjukkan aspek penilaian ahli desain mendapatkan nilai 4,64 dengan kategori valid, aspek penilaian ahli materi mendapatkan nilai 4,75 dengan kategori sangat valid dan aspek penilaian ahli media mendapatkan nilai 4,17 dengan kategori sangat valid dan validasi soal dengan hasil 8 soal reliabilitas dan 12 soal reliabilitas menunjukkan 20 soal layak untuk diuji cobakan. Berikut gambaran grafik dari hasil uji validasi.

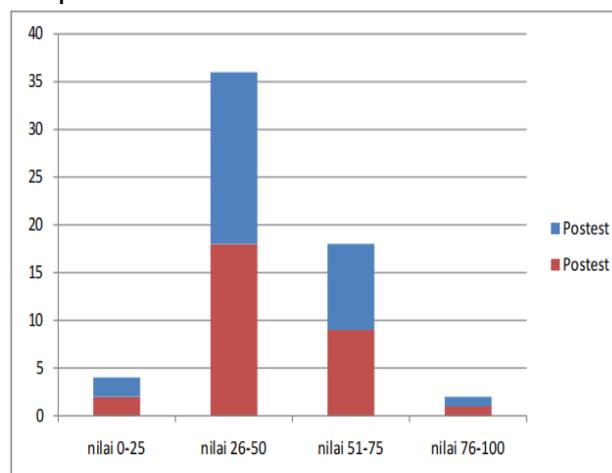


Gambar Grafik 4.3. Tingkat validitas hasil dari uji Alpha
(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2019)

Gambar 2. Tingkat validitas hasil dari uji Alpha
(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2019)

Implementasi atau uji coba lapangan yang bertujuan untuk melihat dampak efektivitas penggunaan video dengan menggunakan *Software Wondershare Filmora*. Implementasi atau uji coba lapangan dilakukan di Sekolah menengah Atas Negeri 3 Palembang pada hari Jumat, 03 Mei 2019 di kelas X.IPS 3 selama 3 jam pelajaran (2x45 menit) pada jam (07.45. WIB – 09.45. WIB). Pada tahap awal dilakukan tes awal (*pretest*) dengan membagikan lembar soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal kepada peserta didik X IPS 3 yang berjumlah 30 peserta didik. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik.

Setelah dilakukannya *pretest*, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu memulai proses pembelajaran dengan menerapkan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora*. Pada proses pelaksanaan pembelajaran peneliti melakukan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Proses Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan kurikulum K13. Dan langkah terakhir yang dilakukan peneliti adalah melakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik.



Gambar 3. Grafik Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*
(Sumber: Pengolahan Data Pribadi, 2019)

Berdasarkan gambar grafik di atas yang menunjukkan nilai rata-rata yang telah dicapai oleh peserta didik pada saat tes awal (*pretest*) yaitu 46,5 dengan kategori rendah, pada hasil tes akhir (*posttest*) peserta didik pada uji coba lapangan dengan menggunakan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* dengan materi pokok Situs Prasejarah Gua Harimau peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 71,16 yang mengalami peningkatan sebesar 24,66%.

Berdasarkan dari data perhitungan *N-gain* diatas berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* didapat *N-gain* dengan nilai 0,46 yang dapat disimpulkan jika indeks *ngain* $0,7 > 0,46 > 0,3$ maka indeks *Ngain* termasuk kedalam kategori sedang. Hal tersebut dikarenakan ketika peneliti melakukan uji coba media ada beberapa peserta didik yang tidak terlalu memperhatikan ketika peneliti menerangkan materi pembelajaran bersama media selain itu juga ada peserta didik yang tidak terlalu serius dalam mengerjakan soal *Pretest* dan *Posttest* ada yang sambil bermain Gadget dan berbicara dengan teman sebangkunya. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada dengan materi Situs Prasejarah Gua Harimau memiliki dampak efektivitas jika dilihat dari nilai hasil belajar peserta didik yang sedang setelah diberikan materi Situs Prasejarah Gua Harimau menggunakan media video.

PEMBAHASAN

Model pengembangan Allesi dan Trollip memiliki 3 tahapan prosedur yaitu, perencanaan dimana tahap ini untuk mengetahui analisis kebutuhan dan identifikasi masalah peserta didik, desain(*design*) dimana tahap ini mulai mendesain tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan dikembangkan, pengembangan (*development*) mulai membuat produk yang akan dikembangkan kemudian membuat tampilan awal, uji Alpha oleh pakar ahli.

Pada tahapan analisis kebutuhan peneliti melakukan observasi ketika sedang melaksanakan P4 (Pengembangan dan Penerapan Perangkat Pembelajaran) di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang di kelas X IPS dimana pada saat itu peneliti mengajar di kelas X IPS dimana peneliti menanyakan proses pembelajaran Sejarah yang dilakukan di kelas X IPS, kemudian menanyakan proses pembelajaran seperti apa yang diinginkan oleh peserta didik, serta hambatan yang terjadi.

Pada tahap kedua peneliti melakukan perancangan media pembelajaran sejarah dengan menentukan tujuan pembelajaran dan elemen yang terkandung dalam media pembelajaran seperti, gambar, *background*, warna, ukuran tulisan, animasi, instrumen musik dan suara. Setelah itu peneliti juga membuat desain peta materi, *flowchart* dan *Storyboard*.

Setelah tahap perancangan selesai tahap berikutnya adalah tahap pengembangan yaitu pembuatan tampilan, uji Alpha dimana uji Alpha adalah Validasi pakar atau penilaian terhadap media media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* diawali dengan melakukan

penilaian sendiri yang dilakukan peneliti dan dibantu dengan rekan sesama mahasiswa untuk mengetahui kekurangan terhadap media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* yang telah diproduksi yang bertujuan untuk melakukan beberapa perbaikan pada media pembelajaran.

Selanjutnya penilaian media pembelajaran dilakukan dengan para pakar untuk dilakukan penilaian dengan media pembelajaran yang dilakukan dengan tiga aspek yaitu, aspek desain dengan bapak Dr. Yamanto Isa, M.Pd dari UNBARA Baturaja yang didapatkan nilai sebesar 4,64 dalam kategori valid, selanjutnya yaitu aspek materi dengan ibu Dr. Endang Rochmiatun, M. Hum selaku dosen Universitas Islam Negeri Palembang dengan nilai yang didapatkan 4,75 dalam kategori sangat valid, dan penilaian terakhir dari aspek media dengan bapak Andy Harry Kusuma, M.Pd mahasiswa S2 lulusan Pasca Sarjana UNSRI fakultas Teknologi Pendidikan sekarang menjadi Guru di Sekolah Menengah Atas Srijaya negara didapatkan nilai 4,17 dalam kategori valid.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator tersebut dapat diketahui bahwa produk media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* memiliki nilai rata rata, 4,52 dengan kategori sangat valid dan layak untuk di uji cobakan dengan beberapa revisi sesuai dengan saran validator.

No	Tampilan sebelum diperbaiki	Tampilan sesudah diperbaiki
	Tampilan sebelum diperbaiki belum ada cuplikan persembahan	 <p data-bbox="810 1310 1219 1355">Setelah diperbaiki pesere bahan dan diiringi <i>backsound</i></p>
	 <p data-bbox="491 1585 799 1657">Tampilan sebelumnya hanya sebuah gambar yang dijadikan videodan bukan video.</p>	 <p data-bbox="810 1624 1219 1668">Tampilan setelah ditambah video mengenai Situs Prasejarah Gua Harimau</p>

No	Tampilan sebelum diperbaiki	Tampilan sesudah diperbaiki
	 <p>Tampilan sebelum dicantumkan sumber video, gambar, animasi</p>	 <p>Tampilan setelah mencantumkan sumber video, gambar, animasi</p>
	 <p>Tampilan durasi sebelum ditambah materi dan video Situs Prasejarah gua Harimau yang berdurasi 06:40:01</p>	 <p>Tampilan durasi sebelum ditambah materi dan video Situs Prasejarah gua Harimau yang berdurasi 10:05:19</p>
	 <p>Tampilan sebelum diberi teks closing pada penutup video</p>	 <p>Tampilan setelah diberi teks closing pada penutup video</p>
	 <p>Tampilan background sebelum diedit menjadi kontras</p>	 <p>Tampilan background setelah diedit menjadi kontras</p>

Gambar 4. Hasil Review Expert

Kemudian tahapan selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan (*field test*) di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang pada hari Jumat, 3 Mei 2019 kepada peserta didik kelas X IPS 3 yang berjumlah 30 orang peserta didik. Pada tanggal 3 Mei 2019 peneliti melakukan uji lapangan dengan penerapan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* Dengan materi situs Prasejarah Gua Harimau yang berlangsung selama dua jam pelajaran yaitu pada pada pukul 08.00 – 09.30 WIB. Pada saat uji coba lapangan peneliti terlebih dahulu melakukan tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik mengenai materi situs Prasejarah Gua Harimau dengan

memberikan 20 soal pilihan ganda. Nilai rata-rata peserta didik kelas X.IPS 3 pada saat *pretest* adalah 46,5%. Setelah melakukan *pretest* selanjutnya peneliti menerapkan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* dengan materi situs Prasejarah Gua Harimau pada proses pembelajaran sejarah, peneliti juga melakukan penjelasan mengenai materi situs Prasejarah Gua Harimau.

<p>Tampilan</p> 	<p>Narasi: Suara yang berbunyi: GuaHarimau ditemukan pada tahun 2008 berdasarkan informasi dari penduduk lokal Desa Padang Bindu bernama ferdi. Para Arkeolog mulai melakukan Ekskavasi pada tahun 2010 dan hingga pada tahun 2014 individu yang ditemukan berjumlah 78. Kemudian pada tahun 2016 individu yangditemukan bertambah menjadi 81 individu.</p>
<p>Keterangan Tampilan: Gambar dan Teks</p>	<p>Keterangan animasi, gambar dan musik: teks, suara dan gambar yang diiringi music Little Maps - Eddie</p>

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2019)

Gambar 5. Cuplikan Gambar *Storyboard* Media Video Menggunakan *Software Wondershare Filmora*

No	Rancangan Media	Prototipe
	 <p>Tampilan awal video merupakan identitas video</p>	 <p>Tampilan berupa animasi dengan ukuran yang cukup, antara teks dan background sudah kontras serta tulisan judul yang diperbesar</p>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer (2019)

Gambar 6. Perbaikan Tahap Pengembangan

Setelah semua proses selesai pada proses akhir peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) kepada peserta didik kelas X IPS 3 dengan nilai rata-rata sebesar 71,16%. Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan nilai peserta didik mengalami peningkatan sebesar 24,66% dengan *Ngain* 0,46 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan yang terjadi pada peserta didik pada proses akhir pembelajaran dengan melakukan *posttest* setelah menerapkan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* bahwa peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang baik, terjadinya peningkatan dikarenakan pada *pretest* peserta didik tidak disajikan materi menggunakan video dan meningkat setelah diberikan materi menggunakan video, peserta didik menganggap

bahwa media video adalah media yang menyenangkan dan dapat memotivasi dalam belajar.

Kelebihan dari penelitian ini dimana, video pembelajaran yang dihasilkan lumayan menarik, dengan perpaduan animasi, audio, gambar, dan animasi teks yang dapat bergerak, sehingga menambah kemenarikan dalam pembelajaran selain itu juga, hasil Ngain yang lumayan menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil ketika diterapkan. Kekurangan dari penelitian ini hanya mengukur evaluasi dari hasil test berupa *Pretest* dan *Posttest* dimana yang seharusnya menggunakan evaluasi sumatif untuk lebih menghasilkan data yang lebih akurat lagi.

Media menjadikan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara mendalam. Selain itu juga manfaat media yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dimana pembelajaran akan tampak menarik sehingga timbulnya motivasi belajar, bahan ajar akan lebih jelas sehingga mudah dipahami dan dapat menguasai tujuan pembelajaran yang tepat. Dengan kata lain, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* dengan materi Situs Prasejarah Gua Harimau dapat memberikan informasi dan konsep baru dalam pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk menciptakan informasi dan konsep baru dalam diri peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Pengertian Teori Belajar Konstruktivisme adalah pemikiran pembelajaran berdasarkan kesimpulan bahwa dengan memperbaiki pengalaman dapat meningkatkan, memperbaiki pengetahuan yang kita ketahui mengenai dunia tempat kita tinggal (Suyono & Hariyanto, 2015), yang berarti dengan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* dengan materi Situs Prasejarah Gua Harimau peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang langsung sehingga mampu memperbaiki pengetahuan yang awalnya hanya abstrak menjadi *real* dengan melihat situs Prasejarah Gua Harimau yang disajikan tayangan video.

Belajar menurut Surya merupakan proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh karakter yang baru, merupakan bentuk dari pengalaman individu tersebut dalam berkegiatan dengan orang sekitarnya, setiap hasil yang diperoleh adalah pengalaman dari individu tersebut baik didapat melalui pengalaman sendiri atau pengalaman milik orang lain (Rusman et al., 2012).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini mengacu pada teori Konstruktivisme dengan diterapkannya media video *Software Wondershare Filmora* dengan materi Situs Prasejarah Gua Harimau pada pembelajaran sejarah dengan pokok bahasan Situs Prasejarah Gua Harimau yang bertujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan yang baru dan rasa ketertarikan peserta didik sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar yang telah dituliskan dalam tujuan pembelajaran K13, dimana peserta didik mampu menemukan pengetahuan yang baru, mendapatkan pengalaman belajar yang secara langsung, menambah minat peserta didik untuk menggali lebih dalam mengenai sejarah lokal

yang ada di wilayah Sumsel serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada mata pelajaran sejarah kelas X sekolah menengah Atas Negeri 3 Palembang dapat dikatakan valid apabila telah diuji melalui validitas 3 review ahli serta dengan memasukkan dari para ahli, dan uji coba lapangan (*field test*) untuk mengetahui kepraktisan media dan efisien sebuah media. Hasil validitas dapat dilihat dari lembar validasi yang dinilai oleh para ahli, yaitu ahli desain pembelajaran dengan nilai sebesar 4,64, ahli materi dengan nilai sebesar 4,75 dan ahli media dengan nilai sebesar 4,17. Hasil dari validitas para ahli mendapatkan nilai rata-rata 4,52 yang masuk dalam kategori sangat valid kemudian efisiensi dan kepraktisan media dapat dilihat dari *Field test* dimana penggunaan media tidak membutuhkan biaya yang banyak, tenaga yang banyak serta dalam penggunaan media tidak membutuhkan waktu yang terlalu panjang.

Hasil dari uji coba lapangan dimana menunjukkan efektivitas media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* dengan materi situs Prasejarah Gua Harimau Dapat diukur dari hasil belajar peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest* dan serta angket *Field test* yang dibagikan kepada peserta didik. Nilai rata-rata pada saat *pretest* peserta didik sebesar 46,5 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,16. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 24,66%, sehingga nilai yang diperoleh dari *Ngain* sebesar 0,46 yang masuk dalam kategori sedang. Setelah mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik dapat diketahui bahwa pengembangan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran praktik individu instrumen pokok dasar siswa SMK di bidang keahlian karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.8107>
- Ahmad, A., & Widodo, S. (2007). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Aliyah, O. I. Al. (2017). Pengembangan Media Video Slide Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017. *BAPALA*, 4(1), 1–9.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, & Juliana. (2020). Media Pembelajaran - Google Books. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Meryansumayeka, M., Yusuf, M., & Suganda, V. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Mendukung Mental Calculation Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosial. *Jurnal Elemen*.

<https://doi.org/10.29408/jel.v4i2.634>

- Rike, M. (2017). *Penggunaan wondershare Filmora lengkap dengan penjelasan fitururnya*. Wwww.Rikemaharaa.Blogspot.Com.
- Rubiyah, S., Dasmo, D., & Suhendri, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe dan AVS Video Editor Untuk Siswa Kelas X SMK Mahadhika 2 Jakarta Timur. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(2), 107–118. <https://doi.org/10.30998/sch.v1i2.3140>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Infromasi dan Komunikasi*. Raja Grafindo.
- Santosa, E., & Kisyowo. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondershare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Kompetensi Guru dan Menulis Deskripsi Siswa Kelas 3. *Seminar Nasional PGSD 2017.*, 320–331.
- Suyono, & Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.