

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MENGGUNAKAN SOFTWARE WONDERSHARE
FILMORA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3
PALEMBANG**



SKRIPSI
Oleh
Fama Gala Tea
NIM: 06041381520052
Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan dan Sosial
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2019

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SOFTWARE *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3
PALEMBANG**

Skripsi

Fama Gala tea

NIM 06041381520052

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

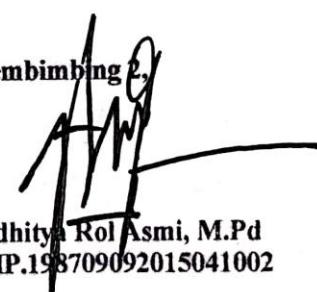
Disetujui,

Pembimbing 1,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP 198411302009121004**

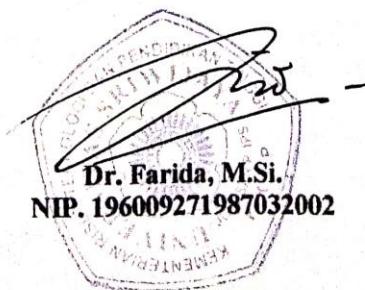
Pembimbing 2,



**Adhitya Roli Asmi, M.Pd
NIP.198709092015041002**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SOFTWARE WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3
PALEMBANG**

SKRIPSI

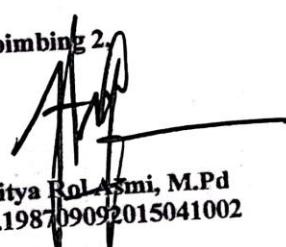
Oleh
Fama Gala Tea
NIM: 06041381520052
Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

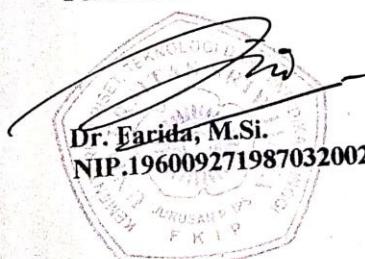

Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP 198411302009121004

Pembimbing 2,


Adhitya Rola Asmi, M.Pd
NIP.198709092015041002

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



**Koordinator Prodi
Pend. Sejarah,**


Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SOFTWARE WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fama Gala Tea

NIM: 06041381520052

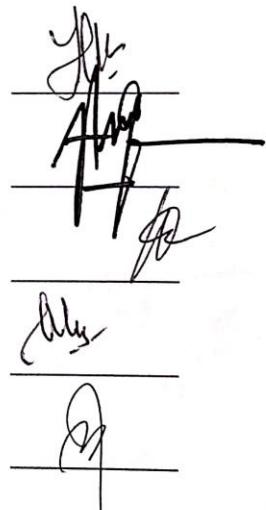
Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari/Tanggal: Sabtu, 20 Juli 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd
2. Sekretaris : Adhitya Rol Asmi, M.Pd
3. Anggota : Dr. Hudaidah, M.Pd
4. Anggota : Drs. Alian Sair, M.Hum
5. Anggota : Dra. Sani Safitri, M. Si



Palembang, 20 Juli 2019
Mengetahui,
Koordinator Prodi Pend. Sejarah,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Software Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang

Disusun oleh : Fama Gala Tea
Nomor Induk Mahasiswa : 06041381520052
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah disetujui dalam Seminar Hasil Penelitian Pada Tanggal, 17 bulan Mei tahun 2019 dan dinyatakan layak untuk dilanjutkan.

Pembimbing 1,

Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP 19841302009121004

Pembimbing 2

Adhiya Rei Asmi, M.Pd
NIP. 98709092015041002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP 19841302009121004



Scanned with
CamScanner

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fama Gala Tea

NIM : 06041381520052

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiridan saya tidak melakukan penjiplakanpengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor17 Tahun2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apa bila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi inidan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksiyang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 01 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan



Fama Gala Tea

NIM. 06041381520051

Halaman Pengesahan

Segala Puji bagi Allah SWT, sholawat beriring salam semoga tercurah kepada rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan Skripsi ini kepada:

- ❖ Almarhuma ibu ku tercinta Nurlela.s yang selama ini mengajari ku banyak hal tentang kehidupan dan berjuang
- ❖ Ibuku saat ini Yeni Trimurti dan Ayahanda ku Khairul Saleh yang saya cintai dan saya sayangi yang telah menjadi sosok penyemangat, yang mendoakan, membimbing dan menyerahkan seluruh jiwa dan raganya untuk keberhasilanku.
- ❖ Untuk adikku Firta Gian Sera yang aku sayangi dan aku kasih: terimakasih telah menjadi penyemangatku.
- ❖ Untuk Kajut ku yang terkasih Nurpah yang telah menjadi sosok nenek yang sangat menyayangi cucunya, merawat dan membimbing cucunya selama beberapa waktu perkuliahan.
- ❖ Pembimbingku bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd dan Adhitya Rol Asmi, M.Pd: terimakasih waktu, bimbingan serta arahan yang telah bapak berikan selama perkuliahan dan proses pembuatan skripsi.
- ❖ Kepada semua dosen dan guru-guru ku yang terkasih terima kasih banyak untuk semua ilmu dan pengetahuan yang telah bapak iu berikan.
- ❖ Para sahabatku yang terbaik yang aku sayangi, yang menjadi semangat dan motivasi serta pengalaman hidup yang tak tergantikan Noni Dwi Yunita, Dea Lestari, Desi Elyana Silaban, Arma Mita, Tiara Apriliani, Helen Susanti yang telah bersama berjuang dalam proses yang begitu menyenangkan, yang mewarnai hari-hari ku diperkuliahan.
- ❖ Teman-teman dari Komunitas RASS (Relawan Anak Sumatera Selatan) Yeyen, eisu Wildasari, Ubayu Anggara, Anan, Andri serta Jemmy dan teman-teman lainnya yang menjadi semangat disela-sela perkuliahan.

- ❖ Teman-teman SMK Negeri 7 Palembang yang masih sampai saat ini setia menemani, menyemangati serta mengisi hari-hari.
- ❖ Teman-teman seangkatan Sejarah 2015 Palembang dan Indralaya serta kakak tingkat yang telah menjadi pembimbing dan mengarahkan selama proses skripsi.
- ❖ Untuk Almamater yang aku banggakan.

Motto:

1. Semoga Allah menjadi alasan dan Tujuan hidupku.
2. Tiada mudah jalan tanoa restu orang tua tercinta.
3. Sebuah kemudahan tidak pernah datang begitu saja melainkan berasal dari memudahkan orang lain, begitu juga sebuah kebaikan tidak pernah datang melainkan dari berbuat baik kepada orang lain.

PRAKATA

Skripsi dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Software Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Syarifuddin, M.Pd dan Adhitya Rol Asmi, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Soefendi, M.A., Ph. D., Dekan FKIP Unsri, DR. Farida, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Sosial, Dr. Syarifuddin, M. Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang ditujukan kepada Dr. Hudaibah. M.Pd, Drs. Alian Sair, M.Hum dan Dra. Sani Safitri, anggota penguji yang telah banyak memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak memberikan bantuannya selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang khususnya kelas X IPS, dalam mengembangkan Media Pembelajaran.

Palembang, 01 Agustus 2019

Penulis

Fama Gala Tea

DAFTAR ISI

HALAMAN

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar	10
2.2 Pengertian Pembelajaran	11
2.3 Pembelajaran Sejarah	12
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah.....	12
2.3.2 Sejarah Lokal	13
2.3.3Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Sejarah.....	14
2.3.4 Situs Prasejarah Gua Harimau	15
2.4 Hasil belajar	16
2.5.Teori Konstruktivisme.....	17
2.6 Hakikat Media Pembelajaran	18
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	18
2.6.2 Manfaat Media pembelajaran	21
2.6.3Jenis-jenis Media	22
2.7 Video	23
2.8 <i>Wondershare Filmora</i>	23
2.8.1 Pengertian <i>Wondershare Filmora</i>	23
2.8.2 Kelebihan <i>Wondershare Filmora</i>	25
2.8.3 Kelemahan <i>Wondershare Filmora</i>	26
2.8.4 Fitur-fitur <i>Software Wondershare Filmora</i>	27
2.9 Penelitian Pengembangan	30

2.10 Model-Model Pengembangan	30
2.10.1 Model AlessidanTrollip	30
2.11. KerangkaBerpikir	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.1.1 Tempat Peneltian.....	34
3.1.2. Waktu Penelitian	34
3.2 Tujuan Penelitian	34
3.3 Karakteristik Model yang Dikembangkan	35
3.4. Pendekatan dan Metode Penelitian	35
3.5 Langkah-Langkah Pengembangan Model AlessidanTrollip	36
3.5.1. Perencanaan	37
3.5.2 Desain (<i>Design</i>)	37
3.5.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	38
3.6.Teknik Pengumpulan Data	42
3.6.1 Analisis kebutuhan	42
3.6.2 Observasi	42
3.6.3 Wawancara	42
3.6.4 Tes	42
3.6.5 Studi Pustaka.....	42
3.7 Validitas.....	43
3.8 Teknik Analisis Data.....	44
3.8.1 Validitas Audiens	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HasilPenelitian	47
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Pengembangan Media.	47
4.1.2 HasilPerencanaan	48
4.1.3 TahapanPerancangan (<i>Design</i>)	49
4.1.3.1 MendesainTujuaninstruksional	50
4.1.3.2MenentukanTopik dalam media video menggunakan <i>Software Wondershare Filmora</i>	51
4.1.3.3 Desain Penyusunan Naskah	51

4.1.3.4 Desain Peta Materi	51
4.1.3.5 Desain Flowchart	52
4.1.3.6 Membuat <i>Storyboard</i>	52
4.1.4 Pengembangan (<i>Development</i>)	53
4.1.4.1 Uji Alpha	54
4.1.4.2 Uji Coba lapangan.....	63
4.1.5 Evaluasi Penilaian	71
4.1.5.2 Simulasi (<i>Simulation</i>)	72
4.1.5.3 Pretest	72
4.1.5.5 Posttest.....	72
4.2 Pembahasan	72

BAB VKESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	80
Daftar Pustaka	82
Lampiran.....	88

DAFTAR TABEL

2.1 Fitur dan fungsi yang terdapat pada <i>Software Wondershare Filmora</i>	28
3.1 Tabel kategori nilai validasi	41
3.2 Tabel kategori Tingkat Validitas Media.....	44
3.3 Tabel Kriteria Tinggi rendahnya <i>Ngain</i>	44
4.1 Tabel Cuplikan Gambar <i>Storyboard</i> media video menggunakan <i>Software Wondershare Filmora</i>	54
4.2 Tabel Perbaikan Pada Tahap Pengembangan.....	54
4.3 Tabel Hasil Validasi Desain	55
4.4 Tabel Validasi Ahli Materi.....	56
4.5 Tabel Validasi Ahli Media	56
4.6 Tabel Validasi Ahli soal Mata Pelajaran Sejarah	58
4.7 Tabel saran Ahli (Expert)	57
4.8 Perbaikan Pada tahap <i>expertreview</i>	61
4.9 Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>) peserta Didik	63
4.10 Tabel Perbandingan hasil nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
4.11 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> peserta didik	71
4.12 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> peserta didik	71

DAFTAR GAMBAR

2.1	Tampilan Awal <i>Software Wondershare Filmora</i>	24
2.2	Tampilan Penuh <i>Software Wondershare Filmora</i>	24
2.3	Kerangka Berpikir	33
3.1	Langkah-langkah Pengembangan Model Alessi dan trollip.....	36
4.1	Peta Materi	52
4.2	Desain Flowchart.....	52
4.3	Tingkat Validitas Hasil dari Uji Alpha	59
4.4	Pembagian Soal Pretest.....	64
4.5	Pelaksanaan Pretest di kelas X IPS 3.....	64
4.6	Pembukaan proses Pembelajaran	65
4.7	Pelaksanaan Proses Pembelajaran	65
4.8	Proses pelaksanaan <i>Posttest</i>	65
4.9	Grafik Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

1. <i>Storyboard</i>	88
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	120
3. Dokumentasi.....	142
4. Berkas-berkas	146

ABSTRACT

This study is entitled "Development of Learning Videos Using Wondershare Filmora Software for History Subject of Grade of Public Senior High School 3 Palembang", containing the data of the Prehistoric Site of Tiger Cave, Baturaja of OKU District. The formulation of the research problem was how video media was developed using Valid, practical and efficient Wondershare Filmora Software and finding out the effectiveness of the developed video media. This study aimed to develop valid, practical and efficient video media and find out its effectiveness. It was conducted in grade X of social Science 1 of Public Senior High School 3 of Palembang. The development study used Allesi and Trollip development model. The validity of the video media was assessed by 3 experts. Two experts, namely, material expert and learning design expert, each scored 4.75 and 4.64 with very valid category. A media expert scored 4.17 with valid category. Overall, the average score of the video media using Wondershare Filmora software was shown by the result of the field test evaluation of 24.66% resulting in the value obtained from Ngain as much as 0.46. This indicates that the Video Media Using the Wondershare Filmora Software with the Prehistoric Site of Tiger Cave material was valid, effective and practical.

Keywords: development, video media, validity, effectiveness and practicality.

Approved by

Advisor 1,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 19841302009121004

Advisor 2,



Adhiya Rol Asmi, M.Pd
NIP. 198709092015041002

Acknowledged by,

Coordinator of study Program of History Education



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 19841302009121004

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang" memuat data mengenai Situs Prasejarah Gua Harimau, di Baturaja Kabupaten OKU. Rumusan masalah penelitian ini Bagaimana mengembangkan media video menggunakan Software Wondershare Filmora valid, praktis dan efisien serta mengetahui pengaruh efektivitas media video yang dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media Video yang valid, praktis dan efisien dan memiliki dampak efektivitas Penelitian ini dilakukan dan telah diterapkan di X Ilmu Pengetahuan Sosial 1 SMA Negeri 3 Palembang, penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Allesi dan Trollip. Kevalidan media video telah dinilai oleh 3 pakar yaitu ahli materi dengan kevalidan 4,75 dengan kategori sangat valid, ahli desain pembelajaran 4,64 dengan kategori sangat valid dan ahli media 4,17 dengan kategori valid. Secara keseluruhan media video ini memiliki nilai rata-rata 4,52 yang termasuk kategori sangat valid. Efektivitas media video menggunakan Software Wondershare Filmora dapat dilihat dari hasil *field test evaluation* sebesar 24,66%, sehingga nilai yang diperoleh dari *Ngain* sebesar 0,46. Hal ini menunjukkan Media Video Menggunakan Software Wondershare Filmora dengan materi situs Prasejarah Gua Harimau menunjukkan hasil yang valid, efektivitas dan praktis.

Kata Kunci: pengembangan, media video, kevalidan, efektivitas dan praktis.

Disetujui

Pembimbing 1,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP 19841302009121004

Pembimbing 2,



Adhitya Rol Asmi, M.Pd
NIP.198709092015041002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP 19841302009121004

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

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 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 bermatabat 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”

Dunia pendidikan yang terdapat proses belajar serta pengalaman belajar secara cukup dapat dilihat dari adanya peralihan tingkah laku peserta didik yang menjadi ukuran pencapaian yang akan berhasil bila peserta didik dapat menerima pengalaman belajar secara optimal. Pada pengalaman belajar pemakaian teknologi berkedudukan penting dalam dunia pendidikan (Tirtahardja dan Sulo, 2012: 41). Pendidikan tidak dapat dijauhkan dari teknologi pada masa modern kini dan telah menjadi ukuran kemajuan pendidikan.

Teknologi menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Teknologi memberikan akses kemudahan dalam dunia pendidikan. kini individulah yang akan menjadi objek peneliti yang menghasilkan teknologi bukan teknologi yang menghasilkan kemudahan, namun teknologi yang memperbarui individu itu sendiri (Suriasumantri, 1988: 16). Pernyataantersebut jika dikaitkan dengan dunia pendidikan dapat dianalisis bahwa pendidikan yang akan menjadi objek penelitian dari teknologi bukan lagi pendidikan yang menghasilkan sebuah kemajuan teknologi.

Teknologi berpengaruh besar terhadap orang banyak secara luas dan terkhususnya pada peserta didik (Naidu, 2003: 271). Teknologi telah menciptakan sebuah bentuk pengaruh berupa efek yang menjurus pada lingkup pendidikan, hal tersebut dapat merubah cara mengajar dan belajar serta cara berpikir peserta didik (Inoue and Suzanne, 2006: x). Kurikulum 2013 menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai alat atau media pembelajaran, salah satu tuntutan ideal Kurikulum 2013 adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terintegrasi dengan semua mata pelajaran sebagai sarana dan media pembelajaran (Winda, 2016: 87)

Pembelajaran adalah bentuk komunikasi serta terjadi dengan cara khusus, maka sebuah media menduduki tempat yang begitu penting dan salah satu bagian penting pada proses pembelajaran (Daryanto, 2010: 7). Menurut Resnick (dalam Kozma, 1991: 195) bagian penting dari pembelajaran sekolah adalah memperoleh pemahaman mengenai hubungan antara berbagai bentuk simbol dari pembelajaran yang diberikan terhadap kenyataan yang dihadapi. Namun, peserta didik sering tidak dapat menghubungkan antara simbolis yang mereka dapatkan dari pembelajaran di sekolah dengan keadaan sebenarnya. Memperoleh pemahaman dapat menghubungkan pembelajaran yang diberikan dengan keadaan dunia yang sebenarnya dan tersaji dalam bentuk media, dimana media merupakan sarana yang menyajikan pembelajaran yang bersifat secara langsung.

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai akan berdampak jikarancangan pembelajaran oleh gurudapat membantu peserta didik, dimana guru menentukan pokok materi belajar, metode, startegi belajar, alat, media dan sumber materi yang akan menentukan tujuan yang berhasil bagi pembelajaran itu sendiri (Sanjaya, 2008:123). Penyajian media menjadi sesuatu yang berguna dalam melakukan proses pembelajaran, dimana semakin menarik dan semakin bagus penyajian media yang ditampilkan membuat peserta didik paham dan mengalami proses pengalaman belajar secara langsung secara langsung.

Pengalaman belajar menjadi hal yang diperhitungkan dalam proses pembelajaran serta hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Pengalaman belajar didapat dari alat indera peserta didik, maka dibutuhkan adanya dorongan berupa informasi yang menimbulkan respon apa yang disampaikan di dalam proses belajar. Guru tidak hanya merancang proses pembelajaran tetapi diperlukan adanya sebuah kreativitas dalam merancang proses pembelajaran (Zhang, Dkk., 2006: 16).

Belajar adalah bentuk kegiatan dari prosedur dari individu tersebut yang bertujuan memperoleh suatu pengetahuan, memajukan keterampilan, mengubah perilaku, sikap, dan memantapkan karakter yang berasal dari hasil yang didapat dari perjalanan hidup (Suyono dan Hariyanto, 2015: 9). Belajar menjadi suatu proses yang begitu berarti bagi peserta didik, hal tersebut dapat didapatkan melalui organisasi, perguruan tinggi dan pelatihan belajar berupa bimbel, dapat dilihat bahwa sebuah pengalaman belajar menjadi hal yang penting untuk keberhasilan peserta didik. Kimble dan Garmezy (dalam Ronald dkk, 1995: 2). Proses belajar tentunya tidak dilaksanakan dengan sembarangan, dan harus berdasarkan teori belajar.

Teori belajar yang tepat untuk penelitian yang diterapkan pada penelitian ini teori belajar konstruktivis dimana dikatakan bahwa pengembangan belajar merupakan suatu proses bologi, alami, dan telah ada dalam pada individu dengan keadaan tanpa melihat jenis kelamin, kelas, ras, atau konteks social atau yang menjadi langkah-langkah belajar dan pengalaman hidup yang berlangsung (Yaumi, 2013: 43). Konstruktivis merupakan sebuah langkah pengetahuan peserta didik berdasarkan konsep yang diyakini benar adanya sehingga pengetahuan awal peserta didik berkembang menjadi suatu konstruk yang akan menjadi lebih besar lagi (Widodo, 2007: 98).

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. 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 oleh Edgar Dale, bentuk penyajian media yang diberikan semakin nyata maka akan semakin kongkrit pengalaman belajar.

Pengalaman pembelajaran sejarah yang dialami peserta didik dilihat ketika peneliti melaksanakan pelaksanakan 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, quis 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 dikelas mereka lebih senang belajar sambil mendengarkan musik. .

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 (Rusman, Deni dan cepi, 2012:60). 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.

Video adalah rekaman gambar dan suara dalam satu penyajian video sehingga menciptakan gambaran nyata di lingkungan sekitar dengan mengolah presfektif ruang dan waktu dimana dapat memanipulasi durasi yang dibutuhkan dalam melihat suatu kejadian serta mampu mengubah ruang dan waktu disajikan dalam media, video, foto dan gambar (Asyhar, 2015:75). 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.

Materi peninggalan situs Prasejarah Gua Harimau di Baturaja merupakan materi yang difokuskan oleh peneliti dalam penyajian media video yang akan dijadikan media pembelajaran, materi yang disampaikan tidak hanya sekedar ceramah tetapi guru menciptakan adanya pengalaman belajar secara langsung dan terciptanya proses pembelajaran yang aktif adanya timbal balik informasi yang disampaikan dan yang ditangkap, dimana peserta didik seakan-akan di tempat tersebut, sehingga peneliti berkeinginan membuat media berbentuk video yang akan menghasilkan pengalaman belajar secara langsung.

Pengalaman belajar secara langsung akan disajikan dalam bentuk media video dimanaproses pembuatan media pembelajaran berbentuk videokita dapat menggunakan *Software* atau aplikasi yang disesuaikan untuk pembuatan media pembelajaran, ada banyak *Software* yang diciptakan untuk kebutuhan komersial manusia dan ternyata dapat diubah menjadi media pembelajaran. Salah satu *Software* yang akan peneliti gunakan yaitu *Wondershare Filmora*. Setelah mempelajari pembuatan media pembelajaran pada *Software Wondershare Filmora* peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan efektif dan efisien.

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(Wondershare, 2019). *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.

Video pembelajaran kali ini akan menggunakan *Software Wondershare Filmora* dikarenakan dapat mengolah video, gambar dan animasi menjadi satu kesatuan. sehingga kita dapat memasukkan media di *template* yang ada. *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 *Greenscreen* yang mampu menghasilkan video yang menarik, selain itu juga video yang diambil dalam keadaan tak stabil dapat menggunakan *fitur* video stabilitas yang akan menstabilkan gerakan video yang tidak stabil(Rike, 2017).*Software Wondershare Filmora* banyak digunakan untuk kebutuhan komersial, seperti iklan produk, untuk pembuatan video Vlog dan serta dikembangkan untuk penelitian pendidikan yang menghasilkan media pembelajaran yang telah banyak digunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu.

Peneliti-peneliti terdahulu telah menggunakan *Software Wondershare Filmor*a untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Peneliti terdahulu yang menjadi Meryansumayeka, M. Yusuf dan Vina Amilia Suganda 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.

Penelitian yang berhasil dan valid juga dilakukan oleh Orina Isnaeni Al’aliyah 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 matapelajaran Bahasa Indonesia dan mengembangkan media audio visual untuk media pembelajaran.

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *Software Wondershare Filmora* juga pernah dilakukan oleh Erwan Santosa dan Kiswoyo 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.

Media yang baik merupakan media yang valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran. ketiga penelitian terdahulu yang melakukann penelitian valid, namun hanya dilakukan di tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama, maka dari itu peneliti ingin mencoba melakukan penelitian yang berbeda yaitu di tingkat Sekolah Menengah Atas. Selain itu, ketiga penelitian terdahulu hanya menerapkan penelitian mereka pada keterampilan menulis deskripsi, mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. peneliti akan menerapkan penelitiannya pada mata pelajaran Sejarah

Mata Pelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting di sekolah untuk menumbuhkan identitas bangsa dan jiwa nasionalis, namun mata pelajaran sejarah sering dianggap sebelah mata, yang dikenal hanya mencatat, menghapal dari buku saja. Mata pelajaran sejarah dianggap monoton dikarenakan disajikan hanya dalam bentuk buku, power point, yang mewajibkan peserta didik mencatat dan mengingat peristiwa serta tanggal kejadian. Peneliti akan menerapkan penelitiannya pada mata pelajaran sejarah peminatan. Pada penelitian ini peneliti akan menyajikan mata pelajaran sejarah dalam bentuk video yang menarik dan akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 palembang.

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang berlokasi di Jalan Jendral Sudirman KM. 3,5 Palembang memiliki fasilitas sekolah yang telah memadai setiap kelas sudah memiliki Proyektor yang dapat menyambung ke laptop dan memiliki satu ruangan komputer disertai internet. Hal tersebut menjadi alasan peneliti memilih sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang sebagai tempat dilakukannya penelitian pengembangan media video. Objek penelitian yang akan diteliti yaitu kelas X IPS 1 dikarenakan kelas X IPS terdapat materi pelajaran

mengenai kehidupan praaksara yang membahas mengenai manusia purba, cocok dengan materi yang akan ditampilkan di video yaitu situs Prasejarah Gua Harimau di Baturaja. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian yang akan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul “*Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang*”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada mata pelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang yang valid, praktis dan efisien?
2. Bagaimana pengaruh efektivitas media video yang dikembangkan menggunakan *Software Wondershare Filmora* terhadap peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran video menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada mata pelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang
- 2.Untuk mengetahui pengaruh efektivitas media video yang dikembangkan menggunakan *Software Wondershare Filmora* terhadap peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Peserta didik

Peserta didik menjadi memahami materi yang diberikan guru melalui media video menggunakan *Software Wondershare Filmora* dapat menambah ilmu pengetahuan tentang situs Prasejarah Gua Harimau di Baturaja sehingga menimbulkan minat dan kecintaan terhadap mata pelajaran sejarah

2. Bagi Guru

Guru menjadi sosok yang kreatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien terutama dalam kajian situs peninggalan prasejarah Gua Harimau.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah sebagai upaya masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Abdurrahman, Dudung. 1999. *Metode Penelitian Sejarah*. Jakarta: Logos Wacana
- 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), 173-183
- Akbar, Sa'dun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- AL Aliyah, O. I., dan Rohaedi, D. W. 2017 *Pengembangan Media Video Slide Ber- basis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017*. BAPALA, 4(1).
- Ali, Moh. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LkiS.
- Amin, S. 2010. *Pewarisan Nilai Sejarah Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah Jalur Formal dan Informal Pada Siswa SMA di Kudus Kulon* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).
- Aritonang, K. T. 2008. *Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Asyhar, Rayandra. 2014. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Beamish, P., dan Berdrow, I. 2003. *Learning from IJVs: The unintended Outcome*. *Long Range Planning*, 36(3), 285-303.
- Bomteknik. 2017. *Fitur-fitur aplikasi Wondershare Filmora*. <https://bomteknik.blogspot.com/2017/06/fitur-fitur-aplikasi-filmora-wondershare.html> diakses tanggal 24 Jli 2019.
- Calandra, B., Brantley-Dias, L., Lee, J. K., dan Fox, D. L. 2009. *Using Video Editing to Cultivate Novice Teachers' Practice*. *Journal of Research*

- on technology in Education, 42(1), 73–94.
doi:10.1080/15391523.2009 .10782542
- Christensen, R. 2002. *Effects of technology integration education on the attitudes of teachers and students. Journal of Research on technology in Education*, 34(4), 411-433.
- Costa, C., Tyner, K., Henriques, S., dan Sousa, C. 2018. *Game Creation in Youtg Media and Information Literacy Education. International Journal of Game-Based Learning*, 8(2), 1–13.doi:10.4018/ijgbl.2018040101
- Crocco, M. S., dan Marino, M. P. 2017. *Promoting inquiry-oriented teacher preparation in social studies through the use of local history. The Journal of Social Studies Research*, 41(1), 1–10.
doi:10.1016/j.jssr.2015.11.001
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: NuansaDaryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Firdawati, C., Andaini, S. K., Kom, M., Muhsetyo, G., & UM, D. M. 2011. *Pengembangan media interaktif berbasis komputer pada materi luas permukaan dan volume tabung dan kerucut untuk siswa SMP kelas IX. Online Journal UM*.
- Gasong, Dina. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Glen, Bull, dkk. 2008. *Connecting Informal and Formal Learning Experiences in the Age of Participatory Media. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, Vol. 8(2), hal.100-107.
- Hu, Paul Jen-Hwa, Theodore H.K. Clark dan Will W. Ma . 2003. *Examining technology acceptance by school teachers: a longitudinal study. Information & management*, 41(2), 227-241
- Hwang, A., dan Arbaugh, J. B. 2009. *Seeking feedback in blended learning: competitive versus cooperative student attitudes and their links to learning outcome. Journal of Computer Assisted Learning*, 25(3), 280-293.

- Inoue, Yukiko dan Suzanne Bell. 2006. *Teaching With Educational Technology in the 21st Century*. London: Integrated Book Technology.
- Irwanto, Dedi dan Alian Sair. 2014. *Metodelogi dan Historiografi Sejarah*. Yogyakarta: Eja_publisher.
- Krisnawati, T. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2)
- _____.2018. Mengenal Filmora, Aplikasi Video Editing yang Ringan dan Powerfulhttps://www.luwungdesain.com/2018/03/mengenal-filmora-aplikasi-video-editing.html
- Kozma, R. B. 1991. *Learning With Media. Review of educational research*, 61(2),179-211. https://doi.org/10.3102/00346543061002179.
- Laurillard, Diana. 2002. *Rethinking University Teaching*. London: Routledge Falmer.
- Lorensia, D., dan Mayasari, S. T. 2017. *Keberadaan Situs Gua Harimau di KawasanPerbukitan Karts Padang Bindu, Sumatera Selatan*. In Proceeding, Seminar Nasional Kebumian Ke-10 Peran Penelitian Ilmu Kebumian Dalam Pembangunan Infrastruktur di Indonesia 13–14 September 2017; GrhaSabha Pramana.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maribe, Robert. B.2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*.USA:Springer
- Meryansumayeka, Moh. Yusuf dan Amalia. V. 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI Untuk Mendukung Mental Calculation Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosial*. DOI:10.29408/jel.v4i2.634http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel.
- Naidu, Som. 2003. *Learning and Teaching With Technology*. London: Koga Page.
- Ozdilek, Z., dan Robeck, E. 200). *Operational priorities of instructional designers analyzed within the steps of the Addie instructional design*

- model. Procedi -Social and Behavioral Sciences, 1(1), 2046–2050.* doi:10.1016/j.sbspro.2009.01.359
- Pribadi, A. Benny. 2099. Model Desain sistem pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat
- Putra, Nusa. 2011. Research nd Development. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rike, Mahara. 2017. *Penggunaan wondershare Filmora lengkap dengan penjelasanfitururnya*,<http://rikemaharaa.blogspot.com/2017/06/penggunaan-wondershare-filmora-lengkap.html>. diakses 12 januari2019.
- Ronald, Sims Serbrenia Sims.1995. *The Importance Of Learning Styles*. London : Greenwood Press.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis TeknologiInfromasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Postekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Pesada.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: SafiaInsania Press.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Siemens, G. 2008. *Connectivism: A learning theory for the digital age*.
- Sickel, J. L. 2019. *The Great Media Debate and TPACK: A Multidisciplinary Examination of the Role of Technology in Teaching and Learning*. *Journal of Research on Technology in Education*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/15391523.2018.1564895>
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sjamsuddin, Helius. 2007. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak

- Suardi, Moh. dan Sofrianisda. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Subakti, Y. R. 2010. *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. *Jurnal SPPS*, 24(1), 31-53.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri. 2018. Wondershare Filmora. <http://kabarglobal.com/wondershare-filmora/> diakses: 24 Juli 2019
- Supardi. 2006. *Pendidikan Sejarah Lokal Dalam Konteks Multikulturalisme*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, (1).
- Suparman, Atwi. 2014. *Desain Instructional Modern*. Jakarta: Erlangga
- Suriasumantri, J. S. 1988. *Filsafat ilmu*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, Made, Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirtarahardja, Umar dan La Sulo. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Truman, dkk. 2017. *Berpetualang ke Gua Harimau*. Depok: Komunitas Bambu.
- Widodo, Ari. 2007. *Konstruktivisme dan Pembelajaran Sains*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 064, Universitas Pendidikan.
- Winda, Novia. 2016. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1).
- Welty, G. 2013. *The design phase of the program improvement model. Quality Assurance*, 109–135. doi:10.1533/9781908818621.2.109
- Wondershare Filmora, 2019, *Wondershare Video Editor sekilas*

<http://id.wondershare.com/video-editor/guide.html>, diakses 12 januri 2019).

- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., dan Nunamaker Jr, J. F. 2006. *Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. Information & management*, 43(1), 15-27.
- Zimmerman, B. J. 1990. *Self-regulated learning and academic achievement: An overview. Educational psychologist*, 25(1),3-17

