

BAB II

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI PERMASALAHAN SOSIAL

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Suhartono (2019:70) Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang membantu dalam proses belajar mengajar dalam hal ini untuk menyampaikan informasi. Media dirancang dan diciptakan untuk mempermudah proses belajar mengajar, bagi guru maupun siswa. Secara umum media pembelajaran suatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media merupakan wadah dari pesan yang diperoleh dari sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran dan perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Media pendidikan sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar, mempunyai ciri-ciri umum sebagai berikut (Asyad, 2015:6) : (1) media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenalkan sebagai *Hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indra, (2) media pendidikan mempunyai pengertian non fisik yang dikenal sebagai perangkat *Software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang disampaikan kepada siswa, (3) penekanan media pendidikan terdapat pada visual audio, (4) media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun di luar kelas, (5) media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran, (6)

media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil(misalnya modul, *computer*, *radio tipe/kaset*, *Video recorder*) dan (7) sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat berdampak pada perkembangan media pendidikan. Para ahli menggolongkan media dari sudut pandang yang berbeda. Pergolongan media menurut Sanjaya (2008: 172-173) “media digolongkan dalam tiga kelompok, yaitu: dilihat dari sifatnya, dilihat dari kemampuan jangkauannya, dan dilihat dari cara tau teknik pemakaiannya”. Sedangkan menurut Arsyad (2015: 31) “media pembelajaran dibagi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, media hasil gabungan teknologi dan komputer”.

Pandangan dari beberapa ahli tersebut memberikan gambaran yang cukup jelas bahwa pengembangan media pembelajaran akan beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga akan mengikuti tuntutan dan kebutuhan sesuai dengan kondisi yang ada serta tren pada isu-isu pembelajaran dimasa yang akan datang.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sanjaya (2008: 170-171) menjelaskan bahwa” media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat untuk: (1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu; (2) memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu;(3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa. seiring dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan, maka manfaat media adalah: (1) pengajaran akan lebih mudah menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;(2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang baik;(3) metode mengajar akan

lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kat-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan dosen tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran; dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain Sudjana dan Rivai (Arsyad.2015:8) Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media adalah memperlancar interaksi antara siswa dan tenaga pengajar dalam belajar agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

4. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Borg dan Gall (1989: 775) menjelaskan bahwa “*research and development is a powerful strategy of improving practice. It is a process used to develop and validate educational products*”. Hal tersebut berarti bahwa peneliti dan pengembangan merupakan strategi yang ampuh untuk meningkatkan proses pelatihan. Penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Rancangan penelitian menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and, Evaluate*). ADDIE adalah model pengembangan berorientasi kelas. Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan system pembelajaran. proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat dilakukan untuk pengembangan tahap berikutnya Amir Hamzah (2019:33). Adapun tahapan ADDIE adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi).

a. Analysis

Analysis berkaitan dengan kegiatan atau mengidentifikasi apa saja permasalahan yang ditemukan dalam lingkungan tertentu sehingga muncul ide atau gagasan dalam menentukan produk yang akan dikembangkan.

Langkah-langkah dalam tahap analisis:

- 1) Menganalisis kebutuhan guru melalui wawancara terbuka
- 2) Menganalisis *Hardware* dan *Software* guna untuk mendukung proses belajar mengajar

b. *Design*

Design adalah tahap untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap Desain ini adalah Membuat *storyboard*

c. *Development*

Development merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap development ini adalah:

- 1) Menghasilkan konten dapat dilihat dari media pembelajaran berdasarkan desain sistem, dimasukan kedalam aplikasi *filmora* sehingga dapat menjadi media pembelajaran berbasis Video Interaktif
- 2) Memilih atau mengembangkan media pendukung yaitu adalah Video yang diediting dengan aplikasi *Filmora*
- 3) Melakukan revisi media pembelajaran yang telah dibuat
- 4) Melakukan uji coba media pembelajaran agar tidak terjadi kesalahan saat digunakan

d. *Implementation*

- 1) Bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa.
- 2) Pada tahap ini diperlukan persiapan produk dan memasarkan ke target pembelajar

e. *Evaluation*

- 1) *Evaluation* merupakan kegiatan untuk mengevaluasi dan menilai dari setiap langkah yang telah dilakukan supaya dapat tercapai produk yang sesuai spesifikasi yang ditetapkan.
- 2) Tujuannya mengukur kualitas kualialitas yang telah dikembangkan.

B. Video

Darmanto (2016:104) Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Media Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan Video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu guru dalam penyampaian materi yang dinamis. Suatu materi yang telah direkam dalam bentuk Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah maka teknologi Video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan.

1. Keunggulan Video

Menurut Daryanto (2016:108) keunggulan media Video yaitu ukuran tampilan Video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

2. Pengertian Media Video Interaktif

Menurut Daryanto (2016:106) media Video adalah segala sesuatu sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video adalah rekaman gambar hidup yang dikombinasikan dengan audio visual. Arsyad (2015:141) media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau, materi audio dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Menurut Tyas (Maruliana, 2019) Video interaktif adalah bagian dari media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar disekolah. Suatu sistem penyampaian pembelajaran yang

menggunakan Video rekaman, disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya melihat Video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif, sehingga respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi pelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran pada Video tersebut.

C. Materi Permasalahan Sosial

1. Definisi Permasalahan Sosial

Permasalahan sosial merupakan masalah yang timbul akibat interaksi sosial. Hal itu berkisar pada ukuran nilai, adat istiadat, ideology, dan tradisi yang ditandai dengan suatu proses sosial yang disasosiatif. Masalah sosial juga dapat timbul akibat perkembangan masyarakat. bahkan perkembangan berlangsung dengan cepat, dapat mengakibatkan guncangan dimasyarakat. Guncangan ini dapat berupa guncangan budaya (*cultural shock*) atau kesenjangan budaya (*cultural lag*). Contohnya pemanfaatan teknologi saat pembelajaran daring masa pandemic disuatu kawasan terpencil dapat mengakibatkan terjadi *cultural lag*. Salah satu permasalahan sosial yang terjadi dimasyarakat yaitu Homo Seksual dan Lesbian.

Homo seksual dan lesbian Secara sosiologis, homoseksual adalah seseorang yang cenderung mengutamakan orang dengan jenis kelamin sama sebagai mitra seksual. Adapun homoseksual lebih mengarah pada pria. Sedangkan lesbian merupakan sebutan bagi Wanita. Para pelaku homoseksual dan lesbian menderita konflik batin yang menyangkut identitas diri dan bertentangan dengan identitas sosial mereka. Akibat dari konflik batin tersebut, terdapat cenderung mengubah karakteristik seksualnya.

Homoseksual dapat digolongkan dalam tiga kategori, yaitu

1. Golongan yang secara aktif mencari mitra kencan
2. Golongan pasif yaitu golongan yang bersifatnya menunggu

3. Golongan situasi yaitu golongan yang mungkin besikap pasif atau aktif melakukan Tindakan tertentu.

Pada taraf tertentu perilaku hubungan sesama jenis dapat dikategorikan sebagai transeksual dan transgender. Transeksual terjadi pada perilaku hubungan sesama jenis yang mengubah alat kelaminya menjadi alat kelamin lawan jenisnya. Sementara itu transgender terjadi pada perilaku hubungan sesama jenis yang tidak mengubah alat kelaminya, tetapi perilakunya cenderung seperti lawan jenisnya.

Pandangan-pandangan sosiologis menyatakan bahwa homoseksualitas merupakan suatu peranan. Walaupun derajat keterikatannya pada aspek seksualitas berbeda-beda, homoseksualitas merupakan permasalahan sosial karena menunjukkan pelanggaran norma sosial.

D. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media yang masih terbatas. Hal ini didasari oleh keterkaitan media dengan pengalaman belajar siswa. memberikan pengalaman belajar baik bagi siswa serta sebagai penghubung informasi antar guru dan siswa, sesama siswa dan dengan para ahli maka disinilah peran suatu media pembelajaran. Media yang digunakan pun bervariasi sesuai dengan gaya belajar yang telah diterapkan. Selain itu, media yang digunakan dapat menyamakan persepsi yang berbeda antar individu. Oleh karena itu media dapat dikembangkan sendiri oleh guru atau siswa supaya tercipta yang tepat perancangan dan sesuai dengan kebutuhan. (Asyhar, 2012:93-94).

Asyhar (2012:81) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang baik terdapat kriteria sebagai berikut: (1) memiliki konten yang jelas dan penataan yang rapi, (2) tampilan yang bersih sehingga dapat menarik perhatian, (3) cocok untuk tujuan, (4) Relevan dengan subjek pengajaran, (5) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, (6) praktis, fleksibel, dan tahan, (7) memiliki kualitas yang bagus, dan (8) ukuran sesuai dengan lingkungan belajar

Arsyad (2012:82) juga mendeskripsikan prinsip pemilihan media secara umum, yaitu:

1. Prinsip kesesuaian, yang berarti bahwa media pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian juga berdasarkan pada relevansi, yaitu relevansi media dengan materi dan relevansi materi dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, media pembelajaran banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari dapat mempermudah siswa memahami isi materi.
2. Kejelasan sajian, bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran harus jelas. Dalam beberapa media yang sudah ada hanya dibuat pada ruang lingkup materi pembelajaran dengan penyajian yang sulit untuk dicerna. Hal ini dapat menyulitkan siswa dalam mempelajari dalam memahami materi yang disajikan. Oleh karenanya, kemudahan sajian media sangat penting, seperti contohnya adalah penggunaan bahas yang banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari dapat mempermudah siswa memahami isi materi.
3. Kemudahan akses, hal ini dikatkan bahwa apakah media tersebut mudah di akses dan di manfaatkan oleh murid dan juga apakah perangkat pendukungnya juga tersedia. Seperti contohnya adalah media pembelajaran Interaktif berbasis Android yang tersedia dalam bentuk aplikasi bisa dishare melalui link tautan atau playstore dll.
4. Keterjangkauan, berkaitan dengan aspek biaya. Media memerlukan biaya besar memungkinkan sekolah dan guru tidak mampu mengadakannya, namun biaya itu bisa dihitung dengan aspek pemanfaatannya.
5. Ketersediaan, mengandung arti bahwa sebelum memulai pembelajaran maka perlu mengecek ketersediaan media tersebut. Ketersediaan perangkat yang mendukung media media juga factor yang perlu dilakukan pengecekan.
6. Kualitas, artinya dalam pemilihan media harus memperhatikan kualitas media. Seperti halnya media berbasis visual dan audio, dimana bentuk

tulisan, gambar, suara, dan konten lainnya harus jelas sehingga menghasilkan kualitas media yang bagus.

7. Interaktifitas, artinya media mengandung unsur yang memungkinkan interaksi yang digunakan atau menyediakan komunikasi dua arah. Dewasa ini banyak tersedia jenis media interaktif seperti Cd Interaktif. Yang didalamnya terdapat tombol-tombol yang memungkinkan interaktifitas pengguna dengan media tersebut.
8. Berorientasi siswa, bahwa media yang dibuat perlu memberikan kemudahan dan keuntungan kepada siswa setelah menggunakannya.

Arsyad (2017:74) mengemukakan pendapat bahwa media memiliki peran secara keseluruhan dalam pembelajaran. Oleh karena itu disebut beberapa kriteria dalam memilih media yaitu: (1) tepat, mengandung arti sebagai media pembelajaran perlu memperhatikan ketepatan isi pelajaran baik itu bersifat konsep ataupun fakta. (2) media seharusnya tidak terbatas waktu, tempat, dan ruang karena lebih mudah untuk dipindahkan sehingga media bersifat, luwes, dan bertahan. (3) terakhir, media yang dibuat harus memperhatikan mutu teknis, seperti contohnya adalah penyajian visual yang jelas berdasarkan persyaratan teknik grafika.

Sedangkan Walker & Hess (1984:206) memberikan kriteria kualitas penilaian media pembelajaran, seperti dikutip oleh Azhar Arsyad (2017) yaitu: kualitas isi dan tujuan, yaitu berkaitan dengan isi tujuan yang sesuai dengan pembelajaran. Yang termasuk dalam kriteria ini adalah aspek-aspek seperti: (1) aspek ketepatan yang mencakup ketepatan materi dengan media pembelajaran, tujuan, dan kurikulum, (2) aspek kepentingan yang merupakan sebesar tingkat media pembelajaran menjadi penting, (3) aspek kelengkapan mencakup kelengkapan konten dan materi, dan (4) dirancang dengan menyesuaikan situasi siswa. dampak pada kualitas memotivasi dalam pembelajaran, integrasi dengan program pembelajaran lain, kualitas penyajian tes dan penilaiannya, serta membawa manfaat pada siswa, guru dan pembelajaran.

Kualitas teknis, berkaitan dengan media pembelajaran itu sendiri. Kriteria ini meliputi indikator yaitu kualitas keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampil media, kualitas soal, jawaban, dan kualitas serta dokumentasinya disamping itu Thorn (1995) mengategorikan beberapa aspek mendasar dalam mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas suatu media, yaitu: (1) Ease Of Use and Navigation, (2) Cognitive Load, (3) Knowledge Space and Information Presentation, (4) Media Integration, (5) Aesthetics dan (6) Funtionality. Ease of use and navigation atau kemudahan penggunaan produk. Oleh karena itu suatu produk harus sederhana, sehingga pengguna tidak sulit dalam pengoprasian produk. Oka (2017:59) menyebut bahwa dalam konteks navigasi harus memiliki unsur visual, ketepatan fungsi menu, dan memperhatikan tata letak pada suatu halaman. *Cognitif* load berkaitan dengan hubungan antar produk yang dikembangkan pola pikir pengguna. Dalam proses belajar, pengguna perlu memahami isis isis, struktur dan pilihan respon. Maka produk tersebut sesuai dengan pola pikir dan kebiasaan pengguna. Knowledge Space and Information Presentation dijelaskan bahwa produk atau media yang dikembangkan harus menyajikan materi yang relevan dengan sumber-sumber pengetahuan yang ada dan terbukti dalam produk yang dikembangkan tersebut perlu adanya integrasi atau kombinasi dari unsur-unsur multimedia untuk menghasilkan keseluruhan efektif. Selanjutnya Aesthetic atau keindahan diperlukan dalam suatu produk media, karena dapat menambah suasana belajar efektif. Hal ini berkaitan dengan kemenarikan tampilan, kerapian, dan grafis antarmuka yang ada dalam produk media. Ismail, dkk (2017:342) menjelaskan bahwa grafis merupakan elemen yang paling penting dalam sebuah aplikasi.

Penggunaan grafis seperti gambar dan background bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam belajar. Selain itu, dalam penggunaan teks, ukuran, jenis, dan warna teks merupakan bagian yang penting. Terakhir, kriteria *overall functionality* berarti produk media perlu menyediakan pembelajaran dengan cara yang diharapkan pengguna. Produk media harus

dapat membuat pengguna memahami suatu pembelajaran setelah menggunakan produk media tersebut.

Berdasarkan penjelasan teori dari beberapa teori tentang kriteria kualitas media, dapat peneliti simpulkan bahwa kriteria tentang media pembelajaran dapat dikategorikan dalam dua aspek yaitu aspek isi atau materi atau aspek media. Aspek materi dapat ditinjau dari segi kesesuaian, kualitas isi dan tujuan, dan segi kualitas instruksional. Sedangkan aspek media dapat ditinjau dari segi kemudahan pengguna dan navigasi, segi aesthetic atau keindahan, segi integrasi media, dan segikualitas teknis. Selanjutnya kualitas atau kelayakan media pembelajaran diukur dari pengalaman pengguna dalam menggunakannya, yang dapat ditinjau dari segi kemudahan pengguna dan navigasi, kejelasan sajian, aesthetic atau keindahan dan segi kualitas instruksional.

E. Storyboard

Storyboard adalah sebuah Teknik/metode yang digunakan untuk memvisualisasikan antarmuka (*interface*) sebelum memulai implementasi system. Menurut Indah Rahmawati (2011:72) *Storyboard* adalah rangkaian gambar ilustrasi yang berusaha menjelaskan bahan tulisan scenario kedalam Bahasa visual. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu dalam tahap perancangan multimedia.

F. Aplikasi Wondershare Filmora

1. Pengertian Aplikasi Wondershare Filmora

Filmora merupakan salah satu aplikasi edit Video untuk PC terbaik yang pernah ada. Aplikasi editing Video pada saat ini semakin banyak berkembang mulai dari yang mudah digunakan sampai dengan yang beragam fitur yang ditawarkan yang digunakan para professional Editor Video. Mungkin kamu pernah mendengar aplikasi editing Video seperti Adobe Premiere, Sony Vages ut Pro (untuk Mav Os), Pienapple. Semua aplikasi tersebut memang banyak digunakan oleh editor Video untuk para professional Editor. sebenarnya pemula juga bisa belajar menggunakan aplikasi tersebut, tetapi membutuhkan waktu cukup lama

dalam proses belajarnya. Berbeda dengan aplikasi filmora yang sangat mudah digunakan untuk para pemula dalam editing Video. Filmora Video Editing yang sangat mudah digunakan untuk para pemula dalam editing Video. Filmora Video Editing memberikan solusi bagi yang ingin belajar Video editing dengan waktu cepat, karena selain programnya yang ringan jika dibandingkan editor Video lainnya, tampilan kerja filmora juga sangat sederhana dan mudah dipelajari.

Wondershare Filmora Video Editor adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan Video dengan mudah dan sederhana tetapi memiliki kualitas yang cukup powerful. Software Video Editing ini compatible dengan semua format populer Video, gambar dan audio sehingga pengguna dapat menambahkan media di hampir semua proyek. Filmora memiliki ratusan efek transisi dan share media sosial terkenal, jadi jika kamu menyelesaikan edit Video kamu bisa langsung ekspor dan langsung bisa kirim ke akun media sosial. Kelemahan aplikasi ini adalah dibagian kesederhanaannya membuat pro editing susah untuk mengembangkan proyek yang dimulai. Aplikasi Filmora menyediakan dua mode editing Video yaitu Full Feature Mode Easy Mode setiap mode memiliki perbedaan. Easy mode ini dapat digunakan untuk user yang baru menggunakannya, sedangkan Full Feature Mode ini ditunjukkan untuk user professional namun tetap mudah dalam penggunaannya.

2. Fitur Filmora

Berikut ini adalah beberapa fitur filmora windsshare editing Video:

a. Add Media File

Fitur ini berfungsi untuk menambahkan file yang akan kita edit. file ini bisa berupa file gambar maupun format Video.

b. Select Theme

Fitur ini berfungsi untuk memilih tema untuk Video yang akan di edit. Filmora juga menyediakan beberapa tema yang dapat di download.

c. Select Music

Fitur ini berfungsi untuk menambahkan file music sesuai dengan music yang kita miliki didalam Videoyang akan diedit. Fimora sendiri juga menyediakan music bawaan dari aplikasi Filmora yang bisa langsung diaplikasikan.

d. Effect Store

Didalam filmora terdapat beberapa fitur efet store dimana yang menarik untuk mendung Video kamu bisa mendapatkan di efek store ini.

e. Gambar

Dalam gambar (PIP) sepeti hal Video editor lainnya dalam filmora juga memiliki fitur lapisan beberapa klip Video menggunakan gambar dalam bentuk trek.

f. Privity

Didalam fitur preview kita akan melihat hasil dari file yang telah kita edit sebelumnya. Dan di fitur ini kita juga dapat memberikan Opening Title dan Closing Title, seperi mempersembahkan untuk Opening dan Terima Kasih utuk Closing

3. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Filmora

Ketika Video pembelajaran sudah di buat atau diedit menggunakan Filmora, maka selanjutnya kita dapat menggunakan Video pembelajaran. penggunaan media pembelajaran berbasis Filmora dapat digunakan dalam kelas di perbantuan dengan Laptop dan LCD proyektor, atau guru dapat mengirimkan materi Video pembelajaran melalui *E-mail*, classroom atau sosial media seperti grub *Whatapps* hal ini memungkinkan siswa dapat mengulas kembali pembelajaran dimanapun dan kapanpun sehingga pembelajaran tak terbatas oleh ruang dan waktu.

Kelebihan dari aplikasi wondershare filmora menurut Asiah, Muhammad (2018) yaitu sebagai berikut:

- a. Aplikasi Ringan
- b. pengoprasian sangat mudah
- c. proses editing lebih cepat
- d. banyak fitur efek yang tersedia

Kekurangan dari aplikasi wondershare filmora yaitu sebagai berikut:

- a. Tidak leluasa mengedit yang diinginkan, seperti mengedit menggunakan Adobe Premiere
- b. karena ukuran programnya kecil, maka perlu menunduh terlebih dahulu fitur efek yang di inginkan.

G. Aplikasi *Edpuzzle*

1. Pengertian *Edpuzzle*

Menurut Amaliah (Achmad et al., 2021) *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis Video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semarik mungkin, Video bisa diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy*, dan *Crash Course* kemudia Video dimasukan kedalam aplikasi *Edpuzzle* dan guru bisa memberikan beberapa pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton Video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu, *Edpuzzle* memungkinkan penggunanya untuk mengimport video dari youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Silverajah (Achmad et al., 2021) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* memiliki potensi yang baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri peserta didik dan dalam mendukung pembelajaran, *Edpuzzle* memberikan sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran *lowachievers* agar tidak ditinggal seara akademik, yang merupakan praktik biasa dikelas. kemudian hasil penelitian Sirri (Sundi et al., 2020) dikemukakan bahwa peserta didik senang menggunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran dan hal yang harus diperhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan mental siswa dalam menerima pelajaran dan tentu saja persiapan matang

siswa, mulai dari perencanaan, pembuatan Video pembelajaran, editing dan sampai tahap evaluasi.

2. Kelebihan Media Video Pembelajaran Berbasis *Edpuzzle*

Menurut (Qadriani et al., 2021) ada beberapa kelebihan dari *Edpuzzle* diantaranya;

- a. Siswa tidak dapat melewati atau skip Video pembelajaran,
- b. Video pada *Edpuzzle* dapat diambil dari beberapa aplikasi online lainnya seperti Youtube, Khan Academy, dan beberapa situs yang lainnya.
- c. pertanyaan berkaitan materi pembelajaran tidak dibatasi dalam media online *Edpuzzle*.
- d. guru dapat mengetahui durasi menonton dan statistic pencapaian soal-soal yang sudah dikerjakan oleh siswa.
- e. guru dapat memberikan respon timbal umpan balik kepada siswa.
- f. pada bentuk soal pilhan ganda, siswa dapat mengetahui nilai akhir yang diperoleh pada Video pembelajaran setelah siswa menonton Video pembelajaran di *Edpuzzle*

3. Kekurangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Edpuzzle*

Menurut (Sirri & Lestari, 2020) mengungkapkan bahwa salah satu kekurangan *Edpuzzle* adalah kesiapan siswa untuk menyiapkan akun *Edpuzzle*. Sebelum menggunakan *Edpuzzle* setiap siswa harus membuat akaun untuk bergabung menyaksikan Video interaktif yang telah dibuat oleh guru.

H. Penelitian Relevan

1. Muhammad Tomi (2022), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMPN 3 Bengkayang. Hasil penelitian uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media diperoleh nilai skor rata-rata kelayakan sebesar 87 dengan kriteria “Sangat Baik”, ahli materi sebesar 85,43 dengan kriteria “Sangat Layak”, dan uji skala kecil dengan skor 85,43 dengan kriteria “Sangat Layak”, dan respon siswa dengan skor 81,1 dengan kriteria “Sangat Layak”.

2. Asise (2022), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif untuk Guru Mata Pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Mempawah”. Hasil validasi oleh dua orang media dan dua orang ahli materi bahwa media pembelajaran berbasis Video interaktif pada mata pelajaran IPS telah teruji kelayakan oleh ahli media diperoleh keseluruhan 79,41% dengan kategori “Layak”. sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keeseluruhan sebesar 97,16% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil respon terhadap media pembelajaran berbasis android didapatkan skor akhir 85,56 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
3. Khairul (2022), dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Ploblem Solving melalui Aplikasi Edpuzzle pada materi Perbandingan untuk siswa kelas VII SMP”. Hasil penelitian ini layak digunakan dengan nilai validasi sebesar 85,15%.
4. Eliswatis (2021), dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora” Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 94,4% yang dibuat dari hasil validasi empat validator. Hasil praktikalis produk Video pembelajaran juga sangat praktis, dengan rata-rata persentase 94,72% yang didapat dari angket respon siswa.
5. Laksono (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem”. Hasil penelitiann ini yaitu ahli materi memperoleh skor rata-rata 24 dengan presentase 93% ini merupakan hasil yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan dari angket validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 41, 5 dengan presentase sebesar 97% dikategorikan sangat layak. Dengan ini maka media pembelajaran Video interaktif pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem.
6. Fitria (2013), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Serice Mata Pelajaran Tata Hidang di SMKN 1 Sewon.

Hasil penelitian kelayakan oleh ahli materi 93,81% (sangat layak), ahli media 94,40% (sangat layak), penilaian siswa 80,81% layak digunakan sebagai media pembelajaran.