

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
PROGRAM *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII SMP NEGERI 1 LILIRILAU KABUPATEN SOPPENG**

Adri Sahrul

1241041023

Program Studi Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Jl. Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

adrisahrul@gmail.com

ABSTRAK

Untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS Kelas VII.1 SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Model rancangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Dengan subjek Penelitian berjumlah 22 Siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik Pengumpulan data dengan menggunakan Teknik Wawancara, dan Angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa Hasil evaluasi ahli isi/materi media pembelajaran menunjukkan bahwa isi/materi media berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba perorangan berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi baik. Hasil uji tanggapan guru berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan aplikasi *Wondershare Filmora* dalam membantu pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII.1 SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.

Kata kunci : Video, Filmora, IPS, dan ADDIE

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar dengan cara mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan di papan tulis sudah mulai berubah, karena proses belajar yang hanya berorientasi pada guru tersebut dianggap monoton dan membosankan. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Proses pembelajaran yang realistik dan kongkrit akan mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak dapat tercapai. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar mengajar, maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung selain belajar secara konvensional atau tatap muka di dalam kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah dirancang untuk membantu proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Secara umum media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut John D. Latuheru dalam Endah Tri priyanti (2010) menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide sehingga ide atau pendapat yang dikemukakan itu bias diterima oleh penerima.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya

sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Ahmad (2007: 6) mengartikan media pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar selain itu juga media pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Secara umum tidak dapat dipungkiri bahwa untuk mencapai proses pembelajaran yang berkualitas sangat penting mempertimbangkan pemilihan baik metode, strategi, dan model pembelajaran yang tepat digunakan. Demikian halnya sangat penting pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, hal ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan termasuk sekolah menengah pertama (SMP).

Sekolah menengah pertama atau yang disingkat SMP menurut KEMDIKNAS (2015) merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat). Sekolah menengah

pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Saat ini sekolah menengah pertama menjadi program wajib belajar 9 tahun (SD, SMP).

Pendidikan di SMP menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan, yaitu daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa atau komunikasi, dan sosial. SMP merupakan wahana pendidikan yang fundamental dalam memberikan kerangka untuk berkembang dan terbentuknya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan juga keterampilan pada anak. Pendidikan di SMP akan menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Mata Pelajaran IPS dalam lembaga penjaminan mutu (2015), merupakan pembelajaran teoritis, focus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosial, geografis, serta aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan.

Pada dasarnya siswa memiliki minat (*sense of interest*) dan dorongan ingin melihat kenyataan (*sense of reality*). Mengingat materi pembelajaran IPS lebih banyak memuat informasi maka upaya mengembangkan kedua potensi siswa tersebut, guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar.

Dalam hal menjelaskan setiap materi atau metode ceramah siswa cenderung susah menangkap materi yang ada, sehingga untuk mengatasi agar siswa mudah memahami materi maka guru perlu membuat media pembelajaran.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio

visual adalah media yang mengandalkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Arsyad (2011: 49) menyatakan bahwa :

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Salah satu *software* yang sering digunakan untuk mengedit video adalah *Wondershare Filmora*.

Wondershare Filmora merupakan sebuah *software* keluarga *Wondershare* yang dapat digunakan untuk melakukan editing video secara simple. *Interface* yang ditawarkan sangat menarik dan cocok untuk kita yang ingin belajar memulai melakukan *rendering* skala kecil. Dengan *software* ini, lebih mudah dalam membuat media video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena media dengan tampilan menarik lebih mudah dimengerti serta merangsang dan membuat siswa termotivasi untuk belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan; Bagaimanakah *Prototype* media video pembelajaran yang di kembangkan dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten

Soppeng. Apakah media video pembelajaran yang dikembangkan valid dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.? Apakah media video pembelajaran yang dikembangkan praktis dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu; Menghasilkan *prototype* media video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng. Mengembangkan media video pembelajaran yang valid dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng. Mengembangkan media video pembelajaran yang praktis dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. John D. Latuheru dalam Endah Tri Priyanti (2010) menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide sehingga ide atau pendapat yang dikemukakan itu bisa diterima oleh penerima.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan

isi pelajaran pada saat ini. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru sebagai komunikator ke siswa sebagai komunikan agar tercipta suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

2.2 Video Pembelajaran

Video merupakan media non cetak yang memungkinkan sinyal audio yang dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu-kewaktu.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2.3 *Wondershare Filmora*

Wondershare Filmora merupakan sebuah software yang digunakan untuk melakukan editing video secara simpel.

Tampilan antar muka yang ditawarkan sangat menarik dan cocok bagi pemula untuk memulai melakukan rendering skala kecil.

Tidak hanya simpel, semua keunggulan aplikasi *Wondershare Filmora* dikemas dan dilengkapi banyak fitur seperti transisi, *efek*, *titles*, dan *element grafis*. Aplikasi ini memudahkan dalam mengedit video, dengan berbagai macam fitur *editing* video yang telah tersedia dalam aplikasi tersebut. Tidak hanya mampu mengedit video, bahkan lebih mengagumkan lagi dari *Filmora* yaitu mampu membuat video dari kumpulan foto atau gambar yang kamu miliki. *Wondershare Filmora* mampu menghasilkan video bagus berkualitas karena didukung dengan berbagai fitur yang mengagumkan.

Adapun pilihan efek yang dapat digunakan demi memperindah setiap tampilan atau gambar dalam video tersebut, beberapa diantaranya yaitu puluhan efek transisi untuk melakukan perpindahan antar gambar pada video yang diedit, lalu ada juga efek *colour* untuk memberi nuansa yang lebih dalam pada video, efek kontras, efek *lighting* agar cahaya dalam video dapat membuat video tersebut lebih menarik, dan efek *blur* atau pemudaran dalam gambar atau video

2.4 Pembelajaran IPS

IPS merujuk pada kajian yang terpusat pada aktivitas kehidupan manusia, seperti aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.

IPS juga menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Interaksi antar individu dalam ruang lingkup lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukunwarga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia.

Sedangkan menurut Sapriya (2009), mengemukakan bahwa tujuan IPS adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasarkan sejarah dan ilmu sosial, serta banyak hal termasuk humaniora dan sains.

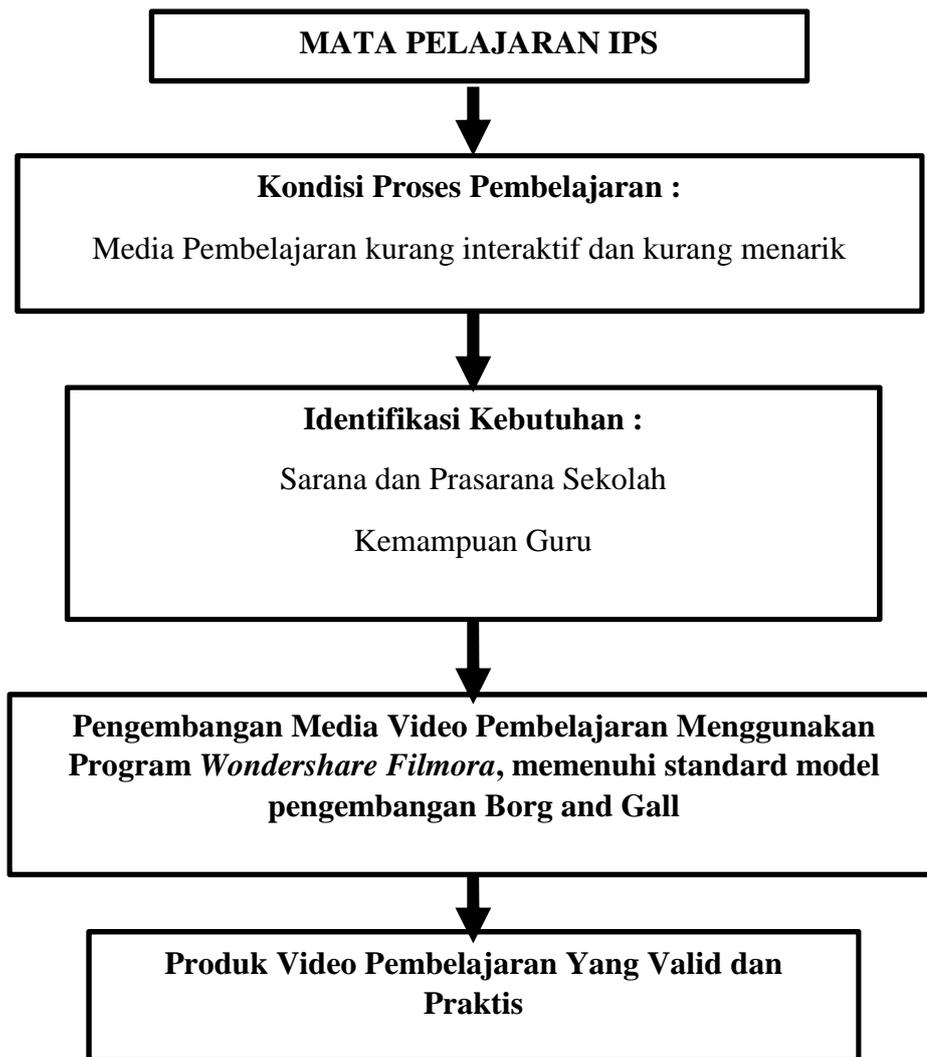
Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan mempelajari IPS yaitu memberikan pemahaman bagi siswa bagaimana bersosialisasi dalam masyarakat.

3. KERANGKA FIKIR

Pengembangan media pembelajaran Video Pembelajaran memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini media Video Pembelajaran, yang di mana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Guru diharapkan mampu mengajarkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Guru sebagai penggerak utama pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan. Skema kerangka pikir pengembangan media pembelajaran program video pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut :



4. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium,

tetapi bias juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat di aplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Hasil Produk Pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk memperoleh

pengetahuan lebih dalam terhadap materi yang disajikan.

Salah satu media yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan system pembelajaran yaitu: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implentation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Beberapa alasan pemilihan metode ADDIE antara lain; Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel. Model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

4.1 Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Tahapan dalam uji coba produk: (a) Uji ahli atau Validasi dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran serta ahli isi atau materi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk, memberikan masukan untuk perbaikan. (b) Analisis konseptual (c) Revisi I (d) Uji coba perorangan dan Uji coba kelompok kecil, atau uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk serta tanggapan guru mata pelajaran. (e) Revisi II (f) Produk Akhir.

4.2 Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan. Setiap tahapan memerlukan subjek yang sesuai. Subjek validasi isi yaitu ahli isi bidang study sebanyak 1 orang dan ahli media dan desain sebanyak 1 orang. Subjek tanggapan guru bidang studi IPS sebanyak 2 orang dan subjek uji keefektifan murid SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng Kelas VII Sebanyak 22 Orang.

4.3 Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu : (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/ materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, (3) data hasil uji coba kelompok kecil dan (4) Tanggapan guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil review ahli media dan desain pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara (format A), hasil review uji coba perorangan melalui angket tanggapan (format B), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C), hasil review guru Pembina/ mata pelajaran IPS melalui angket tanggapan (format D). sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui identifikasi kebutuhan dan angket.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran berbasis program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Potensi sumber daya alam Indonesia yang valid praktis dan layak untuk digunakan.

Media video pembelajaran berbasis program *Wondershare Filmora* dikatakan Valid dan Layak apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi media pembelajaran dan ahli desain dan media pembelajaran telah dinyatakan Valid. sehingga multimedia pembelajaran memiliki kelayakan untuk digunakan dan serta telah melalui uji coba perorangan berjumlah tujuh orang, uji kelompok kecil berjumlah dua puluh dua orang yang terbagi menjadi empat kelompok dan Hasil penilaian guru dengan hasil menunjukkan kualifikasi baik pula. maka media video pembelajaran dinyatakan valid dan praktis.

Uji validasi oleh ahli media pembelajaran yaitu media video pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli media pembelajaran Dr. Abdul Hakim, M.Si. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 84%, berada pada kualifikasi baik, tetapi masih perlu ditambahkan identitas video, seperti tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian.

Pada uji validasi oleh ahli isi atau materi media pembelajaran diuji cobakan kepada seorang ahli isi atau materi pelajaran Dr. Widya Karmila Sari A., S.Pd., M.Pd, Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 93,34%, berada pada kualifikasi sangat baik. Media video pembelajaran dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan, tetapi masih perlu ditambahkan penyajian visual potensi kehumanan, perikanan dan terumbu karang dengan penggambaran peta pada video pembelajaran.

Pada uji coba perorangan yang diambil sebagai subjek dari uji coba perorangan ini adalah peserta didik SMPN 1 Lilirilau kabupaten Soppeng yang berjumlah 6 orang. 6 orang tersebut terdiri dari 2 orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 2 orang peserta didik dengan prestasi belajar sedang, dan 2 orang peserta didik dengan prestasi belajar

rendah. Pada uji coba perorangan rerata persentase media pembelajaran Program Media Video sebesar 86.71% berada pada kualifikasi baik, sehingga program media video pembelajaran tidak perlu direvisi.

Pada uji coba kelompok kecil yang diambil 22 orang peserta didik. Uji coba kelompok kecil didapat hasil rerata persentase media pembelajaran Program Media Video sebesar 84.25 % berada pada kualifikasi baik.

Media video pembelajaran kemudian dinilai oleh Guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng oleh bapak Burhanuddin, S.Pd Aspek penilaian dalam angket adalah Aspek Efektif, Aspek Interaktif, Aspek Menarik dan Aspek Kreatif yang meliputi kemudahan penyampaian tujuan pelajaran, kemudahan operasional, keaktifan siswa dalam pembelajaran, kesesuaian karakteristik siswa, kesesuaian dan kejelasan materi, kualitas tampilan. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran 91,25% menunjukkan bahwa media video pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik.

5.1 Kevalidan Media Pembelajaran

Produk berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kategori valid berdasarkan hasil penilaian oleh dua dosen validator. Media Video pembelajaran dengan menggunakan program *wondershare Filmora* memenuhi kriteria valid. Kriteria valid yang diperoleh menunjukkan bahwa bahan ajar telah sesuai dengan teori-teori atau validasi isi seperti yang dikatan oleh Nieven (1999 :127) “bahan ajar dikatakan valid apabila sesuai dengan teorinya”.

Pada tahap validasi diperoleh penilaian bahan ajar dari dua dosen ahli sebagai validator. Data hasil penilaian kemudian dianalisis dan dihitung skor kevalidannya. Hasil kevalidan dari Ahli Desain Media Pembelajaran dengan

kriteria baik, kemudian dari ahli isi/materi dengan kriteria sangat baik.

Media pembelajaran dianggap valid dan layak untuk digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi media pembelajaran dan ahli desain, dan skor kevalidan dari validator ahli mendapatkan skor minimal baik. Berdasarkan skor kevalidan yang diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dihasilkan valid dan layak untuk digunakan.

5.2 Kepraktisan Media Pembelajaran

Ujicoba dilakukan pada siswa kelas VII.1 SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng. Ujicoba dilaksanakan setelah produk diperbaharui sesuai dengan kritik dan saran Validator. Analisis kepraktisan bahan ajar ditinjau dari tanggapan guru, uji perorangan siswa, dan uji kelompok kecil dari siswa, Praktis menurut Nieven (1999 : 127) dapat diartikan bahwa “perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu dan memberikan kemudahan bagi penggunaanya”.

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang ditinjau dari uji respon guru adalah sangat baik, uji perorangan berada pada kriteria baik, kemudian uji kelompok kecil dengan kriteria baik.

Media pembelajaran dianggap praktis dan layak untuk digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil tanggapan guru, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba perorangan, kemudian skor kepraktisan ditinjau dari penilaian guru dan respon siswa mencapai kriteria minimal baik. Berdasarkan hasil skor kepraktisan yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan praktis dan layak untuk digunakan.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

(a) *Prototype type A* Media Video pembelajaran dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* dihasilkan pada proses penelitian pengembangan di tahap *Development*, dengan berpedoman pada *Script* yang telah dibuat sebelumnya dan RPP. *Prototype* media video pembelajaran ini kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitasnya, setelah diuji validitas oleh validator *ptototype* tadi direvisi kembali dan menghasilkan *prototype type B* yang siap diujikan. (b) Media Video Pembelajaran dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng dikatakan valid berdasarkan hasil evaluasi ahli desain media pembelajaran, tingkat persentase menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi baik. Hasil evaluasi ahli isi/materi media pembelajaran, tingkat persentase menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik. (c) Media Video Pembelajaran dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng dikatakan praktis berdasarkan hasil uji coba perorangan, Rerata persentase media video pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba kelompok kecil, Rerata persentase media video pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Hasil tanggapan guru mata pelajaran IPS terhadap media video pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik.

6.2 Saran

(Windows V4.8+). USA:
Wondershare

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan: (a) Bagi siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran disekolah maupun dirumah. (b) Bagi guru untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media, terkhusus media berbasis multimedia seperti video pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Namun perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa. (c) Bagi Kepala Sekolah untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran yang berbasis multimedia seperti, video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anditiawan Rangga. 2013. *Fotografi untuk pemula dan orang awam*: Jakarta: Dunia Komputer
- Arsyad, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta
- Endah Tri Priyanti. 2010. *Keterampilan Menggunakan Media Pembelajaran*. Malang: UPT PPL UNM
- Permana Erik dan Parapaga E. 2013. *A-Z Otodidak Dslr & Mirrirless*: Yogyakarta: Cemerlang Publishing
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buku Ajar* (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wondershare. 2015. *User Manual of Wondershare Video Editor*