

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN TRANSMISI TENAGA LISTRIK KELAS X TJTL DI SMKN 1 PERCUT SEI TUAN

Anjas Pratama Sinaga¹; Baharuddin²

Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan

Email : Anjaspratama916@gmail.com

Abstract

The problem in this study is that the existence of media in schools is less practical and difficult to carry and students tend to be able to because teachers explain theoretically and do not optimize technology in media. Wondershare Filmora9-based interactive learning media has never been used by teachers. The objectives of this study are (1) to determine the design process of learning media development wondershare Filmora 9 in the subject of Electric Power Transmission, (2) to determine the feasibility of learning media used in the learning process. The research model used in this study consists of Analysis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE). The subjects of this study were students of class XI TJT SMKN 1 Percut Sei Tuan, while the validators of media assessment were UNIMED lecturers and homeroom teachers of class XI TJTL to assess the material and media. The results of this study show that interactive learning media based on Filmora 9 is classified as "Excellent". Based on the results of the assessment the validator got the category "Very Worthy" with details from the media expert validator got a percentage score of 92% with the category "Very Worthy". In the media assessment by material experts, a percentage score of 93.5% was obtained with the category "Very Worthy". Based on the four validators, it can be concluded that interactive learning media based on Filmora 9 is suitable for use for class XI students of TJTL SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Key Words: *Media Filmora 9, feasibility, electric power transmission*

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah keberadaan media di sekolah kurang praktis serta sulit untuk dibawa dan siswa cenderung bisan karena guru menjelaskan secara teoritik dan kurang mengoptimalkan teknologi dalam media. Media pembelajaan interaktif berbasis *Wondershare Filmora9* belum pernah digunakan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui proses rancangan pengembangan media pembelajaran *Wondershare Filmora 9* pada mata pelajaran Transmisi Tenaga Listrik, (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari *Analysis, design, development, implementation, evaluation*(ADDIE). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TJT SMKN 1 Percut Sei Tuan, sedangkan validator penilaian media yaitu dosen UNIMED dan guru wali kelas XI TJTL untuk menilai materi dan media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* tergolong pada kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil dari penilaian validator mendapat kategori “Sangat Layak” dengan rincian dari validator ahli media mendapat skor persentase 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada penilaian media oleh ahli materi diperoleh skor persentase 93,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan dari keempat validator dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* layak digunakan untuk siswa kelas XI TJTL SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Kata Kunci: *Media Filmora 9, kelayakan, transmisi tenaga listrik*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sudah melekat pada kehidupan manusia. Pendidikan sudah menjadi kebutuhan pokok untuk memenuhi kehidupan manusia dimasa yang akan datang. Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler.

Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi

sosial, dan kompetensi profesional. (UU RI No. 14 Tahun 20015 tentang Guru dan Dosen). Termasuk didalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian guru SMK khususnya guru pendidikan teknik elektro harus mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan disemua mata pelajaran termasuk Transmisi. Proses pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, namun masih sering pendidik yang merasakan media tersebut terlalu rumit dan banyak memakan waktu dalam proses pembuatannya, selain itu tidak mampu bertahan lama

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan, bahwa mata pelajaran Transmisi masih sukar dipahami para siswa karena pembelajaran yang hanya menjelaskan secara teoritik, tidak interaktif dan kurang mengoptimalkan teknologi dalam media pembelajaran. Guru masih menerapkan proses belajar konvensional dimana hanya berpusat pada guru. Maka, media pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan oleh guru agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam mata pelajaran Transmisi. Melalui observasi tersebut penulis melihat sebagian besar siswa sudah menggunakan *smartphone*. Namun, hanya sedikit siswa yang menggunakan *smartphone* untuk belajar. Siswa cenderung menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain game dan sosial media seperti *instagram*, *facebook*, *line*, dan sebagainya.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu upaya agar siswa dapat memahami pelajaran menjadi lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran yang sangat mendukung dalam pembelajaran agar meningkatnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. *Filmora* atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful. *Filmora video editing* untuk belajar video editing dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja *filmora* juga sangat sederhana dan mudah dipelajari. Meskipun tampilannya sederhana, kualitas *filmora* editor video tetap terjamin. Penerapan media audio visual menggunakan *filmora* ini merupakan cara alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dan sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai alat penyalur pesan atau penyampaian informasi/pengetahuan seperti penggunaan media video dalam pembelajaran oleh guru kepada siswa untuk membantu terjadinya proses belajar mengajar dengan efisien dan efektif sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang sedang berlangsung, meningkatkan daya pikir dan gagasan siswa,

mampu menggugah penerimaan siswa, meningkatkan imajinasi siswa, dan memudahkan siswa untuk memahami isi pelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran akan sangat bermanfaat apabila media pembelajaran yang digunakan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik pada proses belajar mengajar akan membantu guru dalam membangkitkan keinginan siswa dan mendorong motivasi serta merangsang siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Kelebihan Wondershare Filmora

Kelebihan aplikasi *Wondershare Filmora* menurut Wondershare (2015):

1. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
2. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
3. Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
4. Mudah dioperasikan, bahkan untuk pemula sekalipun.
5. Memiliki ratusan fitur seperti *font*, *transition*, *filter*, dan *overlay* yang sangat keren

Kekurangan Wondershare Filmora

Selain kelebihan yang dimiliki media berbasis *Wondershare Filmora*, terdapat kekurangan seperti: jika ingin menggunakan semua fitur harus membayar biaya tambahan, serta efek terbaru hanya dapat diakses pada paket yang berbayar.

METODE

Model Pengembangan Produk Yang Digunakan

Menurut Sugiyono (2009), penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang efektif, dinamis, dan efisien. Model Pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan/fase pengembangan yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Jl. Kolam No.3 Kenangan Baru Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara pada siswa kelas XI TJTL semester 1 tahun ajaran 2022/2023. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sekitar bulan Oktober sampai dengan November 2022.

Sasaran Produk Yang Dihasilkan

Sasaran produk yang dihasilkan adalah siswa kelas XI TJTL dengan jumlah 28 siswa pada mata pelajaran Transmisi Tenaga Listrik di SMKN 1 Percut Sei Tuan pada tahun ajaran 2022/2023. Sasaran penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Filmora* dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran

Metode Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan metode *Reach and Development (R&D)* model ADDIE yang terdiri dari Analisis (*analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evalutions*).



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data Kualitatif

1. Dokumentasi
2. Wawancara

Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif

1. Kuesioner/Angket
 - A. Angket Ahli Materi

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek kelayakan isi	4
2	Sistematika penulisan	3
3	Aspek kelayakan penyajian	3
Jumlah		10

B. Angket Ahli Media

Tabel 2. Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Kemudahan aplikasi untuk dioperasikan	2
2	Desain sampul media pembelajaran	3
3	Desain isi media pembelajaran	3
Jumlah		8

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan memenuhi syarat kelayakan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk data kualitatif berupa uraian kritik dan saran dari masing-masing ahli media, dan ahli materi.

Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Filmora* melalui angket penilaian yang diberikan kepada penilaian ahli media, dan ahli materi.

- a. Angket penilaian oleh ahli materi dan ahli media dapat dihitung dengan langkah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah item}}$$

- b. Menghitung rata-rata penilaian setiap aspek kriteria yang dinilai:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* pada mata pelajaran transmisi tenaga listrik kelas XI TJTL yang valid praktis dan layak untuk digunakan. Dari tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan telah dihasilkan produk yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* yang divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari 2 ahli media yaitu dosen dari Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Medan yaitu ahli media pertama Bapak Dr. Arif Rahman, M.Pd, dan ahli media kedua dosen Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Medan Ibu Dr. Rosnelli, M.Pd. Dan ahli materi pertama yaitu dosen dari Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Medan Bapak Dr. Sukarman Purba, S.T., M.Pd dan ahli materi kedua (praktisi) guru wali kelas XI TJTL SMKN 1 Percut Sei Tuan Bapak Fauza Indrawan Lubis, S.Pd dengan menggunakan instrument penilaian.

Berdasarkan penilaian yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi sebagai validator, maka media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak dibuktikan dengan nilai keseluruhan rata-rata ahli media yaitu 92% sehingga dikategorikan “**Sangat layak**” dan nilai keseluruhan rata-rata ahli materi yaitu 93,5% sehingga dikategorikan “**Sangat layak**”.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* pada mata pelajaran transmisi tenaga listrik ini telah melalui beberapa tahapan; a) Tahapan analisis (*analysis*), b) Tahapan perancangan (*Design*), c) Tahapan pengembangan (*Development*), d) Tahapan Implementasi (*Implementation*), dan e) Tahapan Evaluasi (*Evaluation*). Hal ini sesuai dengan tujuan pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* pada mata pelajaran transmisi tenaga listrik kelas XI TJTL di SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Media pembelajaran berbasis *Filmora 9* pada mata pelajaran transmisi tenaga listrik kelas XI TJTL SMKN 1 Percut Sei Tuan dikatakan layak berdasarkan hasil evaluasi ahli media pembelajaran, tingkat persentase 92% dengan rata-rata 3,7% menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Hasil evaluasi ahli materi, tingkat persentase 93,5% dengan rata-rata 3,75 menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kualifikasi baik.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* tersebut dapat mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa serta dapat mengulang materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Filmora 9* pada mata pelajaran transmisi tenaga listrik kelas XI TJTL dapat meningkatkan kreativitas anak dengan pembelajaran yang lebih mudah diakses dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar.2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Falahudin, E., Yusra,R.AL.2019. *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran*. (Diakses 29-03-2022).
- Hermawan, Maris. 2017. *Pengembangan Media Video Wondershare Pada Praktik Kayu Pembuatan Kusen Pintu Kelas XI TKK SMKN 2 Trenggalek*. Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan, Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.
- Mulyatiningsih, Endang.2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Rufii, R. 2015. *Developing Module on Constructivist Learning Strategies ToPromote Students Independence and Performance International Journal Of Education*.
<https://doi.org/10.5296/ije.v7i1.675>
- Sadiman, S.Arif, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.

- Suryani, Nunuk, dkk. 2008. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahidin, U.2018. *Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran*.<https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>
- Yudhi, Munadi. 2008. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press: Ciputat