



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SOFTWARE WONDERSHARE FILMORA PADA PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI NILAI MUTLAK KELAS X DI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PADA MASA COVID-19
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Yulia Anggraeni¹, Zainal Arifin², Dydik Kurniawan³, Tri wahyuningsih⁴
Universitas Mulawarman, Universitas Mulawarman, Universitas Mulawarman
Universitas Mulawarman, Universitas Mulawarman
*Corresponding author: Anggraeniyuli126@gmail.com

ABSTRAK

Urgensi dari penelitian ini merupakan alternatif sebagai solusi yang dapat digunakan untuk pembelajaran di masa pandemik covid 19. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengetahui kelayakan media video pembelajaran dengan menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada pelajaran matematika materi nilai mutlak di kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 20 Samarinda. Penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Subjek penelitian yaitu 4 ahli media, 1 guru matematika dan 10 siswa kelas X. Objek penelitian yaitu Pengembangan media pembelajaran dan kelayakan video pembelajaran Matematika. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, dan angket. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh: 1) Proses pengembangan video pembelajaran matematika materi nilai mutlak adalah menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada *Software Wondershare Filmora*, 2) Perolehan hasil angket dari 4 ahli validasi media didapatkan nilai sebesar 62 kategori sangat layak dan hasil angket dari 1 ahli validasi materi didapatkan nilai sebesar 69 kategori sangat layak serta hasil angket yang diberikan kepada 10 siswa didapatkan nilai sebesar 59,7 kategori sangat layak. Dapat disimpulkan pengembangan video pembelajaran dengan *Software Wondershare Filmora* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan pada pembelajaran matematika materi nilai mutlak kelas X Multimedia 1 di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 20 Samarinda Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Nilai Mutlak, Wondershare Filmora 8.0.0.*

ABSTRACT

The urgency of this study is an alternative as a solution that can be used for learning during the covid 19 pandemic. This study aims to develop and determine the feasibility of learning video media using Wondershare Filmora Software in absolute value mathematics lessons in class X Multimedia 1 SMK Negeri 20 Samarinda. This research uses Research and Development. The research subjects were 4 media experts, 1 mathematics teacher, and 10 class X students. The object of the research was the development of learning media and the feasibility of learning mathematics videos. Data collection techniques with interviews, and questionnaires. The data analysis technique is descriptive qualitative and quantitative analysis. The results obtained: 1) The process of developing an absolute value mathematics learning video using the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) on Wondershare Filmora Software, 2) Obtaining the results of a questionnaire from 4 experts media validation obtained a value of 62 very feasible categories and the results of the questionnaire from 1 material validation expert obtained a value of 69 very feasible categories and the results of the questionnaire given to 10 students obtained a score of 59.7 very feasible categories. It can be concluded that the development of learning videos with Wondershare Filmora Software is included in the category of very suitable for use in mathematics learning material for class X Multimedia 1 absolute value at State Vocational High School 20 Samarinda for the 2020/2021 Academic Year.

Keywords: Learning Video, Absolute Value Material, Wondershare Filmora 8.0.0.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam masa darurat penyebaran Covid-19 saat ini layanan pembelajaran masih mengikuti SE Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 yang diperkuat dengan SE Sesjen Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Tujuan dari Pelaksanaan Belajar Dari Rumah ini adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama masa Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19. Kegiatan Belajar Dari Rumah dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum serta difokuskan pada Pendidikan kecakapan hidup, anatar lain mengenai pandemic Covid-19.

Pendidikan jarak jauh lebih menekankan penggunaan teknologi dan informasi. Dalam penyebaran Covid-19 saat ini, sekolah-sekolah di Indonesia sudah menerapkan pembelajaran pendidikan jarak jauh khususnya SMK Negeri 20 Samarinda. Saat ini di SMK Negeri 20 Samarinda telah menerapkan pendidikan jarak jauh dengan cara menggunakan media pembelajaran *google classroom*. Melalui *google classroom* siswa akan diberikan materi pelajaran oleh guru lalu kemudian diarahkan untuk mengerjakan latihan soal yang telah dibuat oleh guru pelajaran tersebut. Dilihat dari penejelasan mengenai pendidikan jarak jauh maka teknologi sangat berperan penting dalam pendidikan ini. Pemanfaatan teknologi akan memberikan kesempatan bagi guru dan sekolah untuk melakukan berbagai macam efisiensi dan teknologi dengan aplikasi dalam membuat suatu media pembelajaran yang tepat.

Selain *google classroom*, salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat penerapan pendidikan jarak jauh adalah menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora 8.0.0*. Adapun kelebihan dari *Wondershare Filmora 8.0.0* yaitu aplikasi yang ringan, pengoperasiannya sangat mudah, proses editing bias lebih cepat, banyak efek yang tersedia. Berdasarkan kelebihan yang dimiliki *Wondershare Filmora 8.0.0*, maka media ini cocok digunakan sebagai media video pembelajaran khususnya pada pelajaran Matematika materi Nilai Mutlak yang pembelajarannya membutuhkan perhatian khusus, dengan *Wondershare Filmora 8.0.0* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami lebih lanjut materi Nilai Mutlak.

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk pelajaran Matematika pada kelas X Multimedia di SMK Negeri 20 Samarinda. Pembelajaran melalui video pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora 8.0.0* mengingat tentang Pendidikan Jarak Jauh yang masih diterapkan di Indonesia terkait penyebaran Covid-19 saat ini agar dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan *Software Wondershare Filmora* Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 20 Samarinda Pada Masa Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada pelajaran Matematika materi nilai mutlak di Kelas X Multimedia SMK Negeri 20 Samarinda?
2. Bagaimana kelayakan dari menggunakan media video pembelajaran dengan menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada pelajaran Matematika materi nilai mutlak di Kelas X Multimedia SMK Negeri 20 Samarinda?

Tujuan Pembelajaran

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada pelajaran matematika materi nilai mutlak di kelas X Multimedia SMK Negeri 20 Samarinda.
2. Kelayakan media video pembelajaran dengan menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada pelajaran matematika materi nilai mutlak di kelas X Multimedia SMK Negeri 20 Samarinda.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru.
2. Bagi Guru
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pilihan sumber belajar pada pelajaran matematika materi nilai mutlak.
3. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan memperbaiki proses belajar mengajar dengan memaksimalkan media pembelajaran.
4. Bagi Peneliti
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian perbandingan, serta referensi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dikemudian hari mampu mengembangkan aplikasi media pembelajaran yang lebih inovatif lagi.

KAJIAN TEORI

1. Belajar
Asis Saefuddin (2015: 8), dalam dunia pendidikan belajar merupakan suatu proses yang menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga tahap akhirnya akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran. Hasil dari proses belajar tersebut diindikasikan dengan prestasi dan hasil belajar. Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar di sekolah adalah proses yang sifatnya kompleks, menyeluruh, dan berkesinambungan. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Oleh karena itu, guru dituntut mampu mengelola pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga ia mau belajar, karena peserta didik merupakan subjek utama dalam belajar. Permendikbud RI Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar

dan Menengah menyatakan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Jadi, belajar merupakan suatu usaha sadar individu dalam suatu proses kegiatan untuk mencapai tujuan manusia berkembang menjadi lebih baik.

2. Media Pembelajaran

Menurut Sukiman (2012 : 29), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Kustandi dan Suptijono (2013 : 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Sudjana dan Rivai (2015 : 2) menyatakan bahwa media pembelajaran itu dapat mempertinggi proses belajar siswa dan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Selain itu, media pengajaran juga memiliki banyak manfaat, sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan tidak hanya menggunakan komunikasi verbal;
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya sekedar mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi nilai mutlak. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena tampilan yang menarik, bervariasi, dan lebih mudah dipahami sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Video Sebagai Media Pembelajaran

Kata video berasal dari bahasa latin *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) atau dapat melihat. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi.

Dapat disimpulkan video adalah gambar hidup (bergerak) yang dalam pembuatannya dan penayangannya melibatkan teknologi. Sebagai media audiovisual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran.

4. Video Animasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Sedangkan menurut pendapat yang lain animation atau animasi adalah pembuatan gambar film dari gambar statis dengan cara *stop motion* untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar.

5. Wondershare Filmora

Menurut Asiah, Muhamad (2018) *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*. *Wondershare Filmora* Video Editing memberi solusi bagi yang ingin 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, *filmora* editor video tidak mengesampingkan fitur, sehingga tidak perlu khawatir dengan kualitas hasil editannya. *Wondershare Filmora* Video Editor adalah sebuah *software* atau program yang dibuat khusus untuk memproses pengeditan video dengan mudah dan sederhana akan tetapi *software* ini memiliki kualitas dan hasil edit yang cukup baik.

Kelebihan dari aplikasi *wondershare filmora* yaitu sebagai berikut:

- a. Aplikasi ringan
- b. Pengoperasiannya sangat mudah
- c. Proses editing bisa lebih cepat
- d. Banyak efek yang tersedia

Kekurangan dari aplikasi *wondershare filmora* yaitu sebagai berikut:

- a. Tidak leluasa mengedit sesuai yang diinginkan, seperti mengedit menggunakan Adobe Premiere.
- b. Karena ukuran programnya kecil, maka perlu mengunduh terlebih dahulu fitur efek yang diinginkan.

6. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi nilai mutlak dimana Nilai mutlak atau nilai absolut merupakan materi matematika kelas x untuk mata pelajaran matematika wajib di kurikulum 2013. *Secara geometris, nilai mutlak suatu bilangan yaitu jarak antara bilangan itu dengan nol pada garis bilangan real*. Nilai Mutlak dilambangkan “|...|”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*). Sugiyono (2017 : 30) menyatakan pengertian *Research & Development* merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Ali, Mohammad (2014 : 105) Pengembangan atau *Research & Development* merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.

Dalam pengembangan ini dibutuhkan penelitian yang berguna untuk menganalisis kebutuhan yang dapat dipenuhi dengan adanya media ini. Media ini perlu dilakukan pengujian untuk melihat apakah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Menurut Tegeh dan Kima (2014) model ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu:

a. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi kompetensi yang dituntut pada peserta didik. Menganalisis tentang bagaimana proses belajarnya, pengetahuan serta sikap peserta didik. Melakukan analisis terkait dengan kompetensi atau materi yang dipakai di sekolah. Untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang nantinya menjadi sasaran pengguna media pembelajaran tersebut. Analisis selanjutnya berupa analisis materi berupa materi-materi pokok.

b. Perancangan (*Design*)

Dalam proses perancangan model/metode pembelajaran desain memiliki 2 tahap perancangan yaitu pertama merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran (media), merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Untuk rancangan yang kedua adalah rancangan berupa media pembelajaran. Setelah proses desain media selesai selanjutnya media akan diperlihatkan ke dosen pembimbing untuk divalidasi terlebih dahulu apakah media tersebut layak untuk digunakan sebagai media penelitian. Rancangan media pembelajaran yang sudah divalidasi ini masih bersifat konseptual dengan kata lain belum sempurna karena belum diuji langsung pada proses penelitian selanjutnya.

c. Pengembangan (*Development*)

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dari buku atau modul tersebut kepada dosen pembimbing dan mendapatkan validasi rancangan media.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi rancangan media pembelajaran berbasis video tutorial yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi pelajaran disampaikan sesuai dengan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan. Setelah penerapan media tersebut kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media tersebut untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifitas dan efisiensi pembelajaran bagi peserta didik.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media video pembelajaran. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan. Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran.

Analisa data dilakukan menggunakan pedoman skala *likert*, dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media.

Nilai	Interval Skor	Kriteria
5	$\bar{X} > 4,08$	Sangat Layak
4	$3,36 < \bar{X} \leq 4,08$	Layak
3	$2,64 < \bar{X} \leq 3,36$	Cukup Layak
2	$1,92 < \bar{X} \leq 2,64$	Tidak Layak
1	$\bar{X} \leq 1,92$	Sangat Tidak Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk akhir yang telah dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah video pembelajaran pada pelajaran matematika yang dapat digunakan dalam proses belajar pembelajaran, dikarenakan sebelumnya belum ada video yang menggunakan *wondershare filmora* 8.0.0 dalam kegiatan belajar pembelajaran matematika. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 5 tahap dan kelima tahap ini diantaranya adalah (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi).

Proses pengembangan ini diawali dengan dilakukannya analisis. Pada ada tahap *analysis* ini peneliti mendapatkan informasi melalui wawancara bahwa pembelajaran matematika materi nilai mutlak di SMK Negeri 20 Samarinda dilakukan dengan cara mengirimkan materi melalui *google classroom* dan membuat sebuah video yang berisi tulisan tangan guru tersebut, kemudian video diberikan kepada siswa untuk dipelajari. Video pembelajaran ini dikembangkan untuk menambah variasi dalam pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Dengan adanya video pembelajaran ini pada pelajaran matematika materi nilai mutlak menggunakan *wondershare filmora* 8.0.0 saat masa covid-19 diharapkan siswa dapat melakukan proses pembelajaran *online* dengan aktif.

Pada tahap kedua yaitu *design*, pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal video pembelajaran dengan mempersiapkan materi, *background*, *backsound*, perancangan *flowchart* dan *storyboard*, serta aplikasi *wondershare filmora* 8.0.0. Materi pembelajaran yang diangkat oleh peneliti adalah nilai mutlak yang dimana materi tersebut didapatkan dari buku paket siswa dan kebutuhan materi selebihnya didapatkan dari berbagai sumber yang ada pada internet.

Pada tahap ketiga yaitu *development* dilakukan pembuatan video pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap perancangan (*design*). Pada penelitian dan pengembangan ini digunakan aplikasi pengembang *wondershare filmora* 8.0.0. Proses tahapan ini diawali dengan pembuatan *interface* video pembelajaran yang terdiri dari halaman awal, halaman kelas dan judul materi, halaman pengenalan, halaman kompetensi dasar, halaman tujuan pembelajaran, halaman sub materi persamaan nilai mutlak, halaman sub materi pertidaksamaan nilai mutlak, halaman akhir. Setelah itu peneliti memasukan materi pembelajaran yang didapatkan dari buku paket matematika untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas X bagian 1. Materi akan ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, audio dan latihan soal pada video pembelajaran yang diolah dengan aplikasi pengembang. Peneliti melakukan rekaman audio dengan menggunakan bantuan aplikasi perekam suara.

Pada tahap ke empat yaitu *implementation* dilakukan validasi atau penialaian oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Pelaksanaan tahapan ini dilakukan peneliti dengan menemui ahli media dan ahli materi untuk menyerahkan video pembelajaran dan angket yang harus divalidasi, peneliti juga mengirimkan link video pembelajaran dan angket digital kepada ahli media dan siswa secara *online*, serta dilakukannya video *meeting* sesuai persetujuan dengan para ahli. Kemudian peneliti menunggu respon dari para ahli dengan hasil validasi serta saran. Data dari validasi tersebut kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan video pembelajaran.

Pada tahap akhir yaitu *evaluation* dilakukan proses perbaikan berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media serta perhitungan data hasil validasi yang diberikan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran. Kelayakan video pembelajaran *wondershare*

filmora 8.0.0 ini dilakukan melalui penilaian atau validasi oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek manfaat. Sedangkan untuk aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi aspek visual, aspek media, dan aspek manfaat. Serta untuk aspek yang dinilai oleh siswa meliputi aspek manfaat, aspek kemudahan, aspek tampilan, dan aspek tulisan.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil berupa (1) Aspek Pembelajaran memiliki rata-rata skor sebesar 42 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak, (2) Aspek Materi memiliki rata-rata skor sebesar 13 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak, dan (3) Aspek Manfaat memiliki rata-rata skor sebesar 14 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak. Pada ahli media didapatkan hasil berupa (1) Aspek Visual memiliki rata-rata skor sebesar 44 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak, (2) Aspek Media memiliki rata-rata skor sebesar 4,75 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak, dan (3) Aspek Manfaat memiliki rata-rata skor sebesar 13,25 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak. Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa didapatkan hasil berupa (1) Aspek Manfaat memiliki rata-rata skor sebesar 9 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak, (2) Aspek Kemudahan memiliki rata-rata skor sebesar 9,2 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak, dan (3) Aspek Tampilan memiliki rata-rata skor sebesar 22,3 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak, serta (4) Aspek Tulisan memiliki rata-rata skor sebesar 19,2 yang berarti masuk pada kategori Sangat Layak.

Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa kemudian dianalisis secara kumulatif menjadi satu. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kumulatif tersebut didapatkan skor rata-rata ahli materi yaitu 69 dengan kategori "**Sangat Layak**", skor rata-rata ahli media yaitu 62 dengan kategori "**Sangat Layak**" dan skor rata-rata dari siswa yaitu 59,7 dengan kategori "**Sangat Layak**". Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan siswa maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dengan aplikasi *wondershare filmora* 8.0.0 pada materi nilai mutlak kelas X multimedia di SMK Negeri 20 Samarinda dinyatakan Sangat Layak. Video pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare filmora* 8.0.0 juga dapat dikatakan menunjang dalam pelaksanaan proses belajar pembelajaran dalam masa Covid-19 sekarang ini, karena video pembelajaran yang dikembangkan sudah mampu menampilkan dan menyajikan materi-materi serta soal yang sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar pelajaran matematika materi nilai mutlak. Komponen video pembelajaran seperti animasi, audio dan *interface* dibuat sendiri oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan. Video pembelajaran ini dibuat sederhana sehingga memudahkan dalam memahaminya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan:

1. Pengembangan video pembelajaran menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan bantuan aplikasi *wondershare filmora* pengembangan yang dilakukan dengan menambahkan penjelasan baik berupa tulisan dan audio untuk memperkuat penjelasan pada materi nilai mutlak.
2. Hasil dari 4 ahli media, 1 ahli materi, dan 10 siswa dari aspek visual, aspek media, diperoleh *wondershare filmora* 8.0.0 ini "**Sangat Layak**" untuk digunakan sebagai video pembelajaran di SMK Negeri 20 Samarinda.

DAFTAR PUSTAKA

Agustania, Anindita. 2014. *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di Smk Negeri 1 Pengasih*. Yogyakarta.

- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Oemar, Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sagala, Saiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama.
- Sardirman, A.M. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sinaga, Bornok. 2017. *Matematika-Studi dan Pengajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Pedagogia.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Jakarta: Depdiknas.

- Suriyani, Indah. 2016. *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Model Problem Solving Berbantu Wondershare Pada Materi Statistika Di SMP*. Semarang.
- Tea, Fama Gala. 2019. *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Softwarewondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang*. Sumatra Selatan.