

PELATIHAN MENYUSUN DESAIN PEMBELAJARAN INOVATIF BERBANTU FILMORA BAGI GURU DI SMA NEGERI 1 GELUMBANG

Deskoni¹, Firmansyah², Dian Eka Amrina³

¹Universitas Sriwijaya. Email: deskoni1974@gmail.com

²Universitas Sriwijaya. Email: firman0807@gmail.com

³Universitas Sriwijaya. Email: dianekaa@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

This activity was carried out at SMA Negeri 1 Gelumbang, with a target audience of 21 teachers of various subjects. The activity model used is a mentoring model with technical assistance methods in the preparation of innovative learning designs assisted by the Filmora Application which is carried out by socializing the nature of innovative learning to technical design preparation and making learning videos with the Filmora application which is carried out for two days through zoom meetings. The purpose of this activity is to produce a product in the form of an innovative learning video with the Filmora application. Activity evaluation is carried out by testing and product assessment. The results of the initial knowledge test regarding the nature of innovative learning were an average of 7.04, increasing to an average of 8.96 on the final knowledge test. The increase in test results is 0.43 in the medium category. The product assessment made by the target audience shows that the product made is in the good category with a value of 77.42%. With this service activity, it is hoped that in the future it can contribute to teachers in the form of knowledge and skills in the preparation of innovative learning designs with learning applications.

Keywords: Learning design, Innovative Learning, Filmora

ABSTRAK

Pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gelumbang, dengan khalayak sasaran yang berjumlah 21 orang guru berbagai mata pelajaran. Model pengabdian yang digunakan adalah model pendampingan dengan metode pendampingan teknis dalam penyusunan desain pembelajaran inovatif berbantu Aplikasi Filmora yang dilakukan dengan cara sosialisasi mengenai hakikat pembelajaran inovatif sampai pada teknis penyusunan desain dan Pembuatan video pembelajaran dengan Aplikasi filmora yang dilakukan selama dua hari melalui zoom meeting. Tujuan pengabdian adalah menghasilkan produk berupa video pembelajaran inovatif dengan Aplikasi Filmora. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan tes dan penilaian produk. Hasil tes pengetahuan awal mengenai hakikat pembelajaran inovatif yaitu rata-rata 7,04, meningkat menjadi rata-rata 8,96 pada tes pengetahuan akhir. Peningkatan hasil tes sebesar 0,43 dengan kategori sedang. Penilaian produk yang dibuat oleh khalayak sasaran menunjukkan bahwa produk yang dibuat termasuk dalam kategori baik dengan nilai sebesar 77,42%. Dengan kegiatan pengabdian ini diharapkan ke depannya dapat memberikan kontribusi bagi para guru berupa pengetahuan dan keterampilan dalam penyusunan desain pembelajaran inovatif dengan Aplikasi pembelajaran.

Kata Kunci: Desain pembelajaran, Pembelajaran inovatif, Filmora

PENDAHULUAN

Rancangan pembelajaran adalah suatu prosedur sistematis yang terdiri dari beberapa komponen menjadi satu kesatuan yang saling terkait dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu secara konsisten dan teruji. Rancangan pembelajaran inovatif dalam hal ini dimaknai sebagai aktivitas persiapan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur pembelajaran terbaru di abad 21 dan terintegrasi dalam komponen maupun tahapan pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Unsur-unsur pembelajaran terbaru yang dimaksud, antara lain; *TPACK (technological, pedagogical, content and knowledge)* sebagai kerangka dasar integrasi teknologi dalam proses pembelajaran (Farikah & Al Firdaus, 2020), pembelajaran berbasis *Neuroscience*, pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)*, *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Tuntutan Kompetensi Abad 21 atau *4C (Comunication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity)* (Redhana, 2019), kemampuan literasi, dan unsur-unsur lain yang terintegrasi dalam komponen maupun tahapan rencana pembelajarannya (Wahyuningsih, 2021)

Penerapan unsur-unsur terbaru dalam komponen RPP terletak pada: Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), Tujuan Pembelajaran, Kegiatan Pendahuluan, Inti, dan Penutup Pembelajaran, serta Penilaian Pembelajaran. Hal itu sejalan dengan rencana penguatan karakter siswa pada kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2018). Guru di era industri 4.0 abad 21 dituntut mampu menjadi agen pembaruan. Pembaruan tersebut bisa dimulai dari aktivitas perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, evaluasi hingga tindak lanjutnya. Oleh karena itu, guru perlu memahami beberapa karakteristik rancangan pembelajaran inovatif abad 21 yang akan di terapkan dalam RPP. Pelatihan menyusun desain pembelajaran inovatif ternyata bukan merupakan sesuatu yang asing bagi guru SMA Negeri 1 Gelumbang. Sebagian guru sudah ada yang melakukannya. Namun, pada kenyataannya pemahaman mengenai aplikasi yang digunakan masih belum ada keseragaman dan pengetahuan untuk membuatnya.

Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan permintaan mitra yaitu untuk mengadakan pendampingan dalam pembuatan desain pembelajaran inovatif khususnya dengan penggunaan Aplikasi Filmora. Atas dasar kebutuhan tersebut, dosen-dosen Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya untuk berbagi pengalaman dalam mengadakan pendampingan dalam Pembuatan desain pembelajaran inovatif dengan bantuan Aplikasi filmora.

Aplikasi Filmora adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat film rumahan, memudahkan kita membuat video sendiri dengan memberikan *built-in template*, dipenuhi fitur mode yang mengatur adegan dan mengedit video (2019). Video pembelajaran yang akan dibuat dalam kegiatan ini menggunakan software Filmora karena Aplikasi ini dapat mengolah video, gambar dan animasi menjadi satu kesatuan. Selain itu kita dapat memasukkan media di template yang ada. Muslim dan Setiadi (2018) Melakukan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat menyatakan bahwa belajar Aplikasi Filmora dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta membantu guru pelajaran TIK dalam hal menanamkan siswa terhadap Aplikasi tertentu. Aplikasi

Filmora mempunyai fasilitas yang simpel yang dapat digunakan dengan mudah dan mampu menghasilkan video yang menarik seperti efek, music, suara, font, transisi, filter, overlay, dan elemen yang dapat menghasilkan video yang menarik (Tea, 2019).

Tujuan dari kegiatan ini adalah menghasilkan video pembelajaran inovatif dengan Aplikasi filmora. Sedangkan manfaat dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran inovatif, khususnya dengan Aplikasi Filmora. Upaya mencapai tujuan kegiatan ini telah dilakukan dengan metode kegiatan, antara lain: 1) Menjelaskan tentang desain pembelajaran inovatif bagi Guru di SMA Negeri Kecamatan Gelumbang; 2) Melakukan pendampingan menyusun desain dengan mengoperasikan aplikasi Filmora yang dapat digunakan untuk editing video pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Model kegiatan pengabdian yang dilaksanakan adalah pendampingan. Metode kegiatan yang digunakan adalah pendampingan teknis dengan memberikan pelatihan pembuatan desain pembelajaran inovatif dengan Aplikasi Filmora. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Laboratorium Komputer SMA Negeri 1 Gelumbang melalui *zoom meeting* pada tanggal 3-4 Desember 2020, yang dilaksanakan dari pukul 09.00 WIB sampai dengan 13.00 WIB. Khalayak sasaran yang hadir pada kegiatan ini adalah semua guru mata pelajaran di SMA Negeri 1 Gelumbang yang berjumlah 21 orang guru dari berbagai disiplin ilmu. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, sesuai dengan analisis kebutuhan dari sekolah yang membutuhkan pelatihan menyusun desain pembelajaran inovatif.

Kegiatan ini awali dengan melakukan studi pendahuluan ke SMA Negeri 1 Gelumbang. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2020 dengan mengunjungi sekolah tersebut. Hal ini dilakukan berdasarkan permintaan mitra yang diwakilkan oleh wakil kepala sekolah untuk mengadakan pelatihan menyusun desain pembelajaran inovatif untuk semua guru mata pelajaran.

Pada tanggal 3 sampai dengan 4 Desember 2020, dilaksanakan kegiatan pelatihan yang bertempat di Laboratorium Komputer SMA Negeri 1 Gelumbang pada pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB melalui *zoom meeting*. Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yaitu :

- 1) Registrasi peserta pada pukul 09.00 WIB dan pengisian daftar hadir melalui link *google form* dan pemberian tes awal melalui Aplikasi google form.
- 2) Pemandu acara oleh mahasiswa yang di lanjutkan penyampaian kata sambutan dari tim PPM dan oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum, yang kemudian pembacaan doa oleh mahasiswa.
- 3) Pada pukul 09.30 WIB tim PPM menyampaikan materi pelatihan yang terdiri dari :
 - a. Hakikat pembelajaran inovatif yaitu mengenai konsep dasar pembelajaran inovatif yang meliputi definisi, fungsi, manfaat dari pembelajaran inovatif oleh Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd
 - b. Sistematika desain pembelajaran inovatif oleh Bapak Firmansyah, S.Pd., M.Si

- c. Pendampingan pembuatan desain pembelajaran inovatif dengan Aplikasi Filmora oleh Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd
- 4) Melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dibahas. Peserta terlihat antusias dalam memberikan pertanyaan mengenai pembuatan desain pembelajaran inovatif.
 - 5) Pemberian *ice breaking* oleh tim yaitu Bapak Firmansyah, S.Pd., M.Si
 - 6) Pemberian tes akhir melalui Aplikasi *Google Form* untuk mengetahui pemahaman khalayak sasaran setelah mendapatkan materi pelatihan
 - 7) Pemberian tugas yaitu membuat desain pembelajaran inovatif berbentuk video pembelajaran yang akan di kumpulkan pada tanggal 4 Desember 2020 melalui email.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diiringi dengan kegiatan evaluasi guna mengukur ketercapaian pelaksanaan kegiatan. Evaluasi yang dilakukan meliputi tes pengetahuan terhadap materi yang diberikan dan penilaian produk yang khalayak sasaran kerjakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Tes

Penguasaan materi mengenai desain pembelajaran inovatif diketahui dari hasil tes pengetahuan awal dan tes pengetahuan akhir yang diberikan kepada khalayak sasaran. Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Hasil tes awal dan tes akhir khalayak sasaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1

Hasil Tes Pengetahuan Materi mengenai Hakikat Pembelajaran Inovatif

Tes	N	SKOR	RATA-RATA	N MIN	N MAX
AWAL	21	190	7,04	4	6
AKHIR	21	242	8,96	9	10

Dari tabel 1 tersebut dapat terlihat bahwa ada perbedaan antara skor pengetahuan sebelum pelatihan dengan skor setelah pelatihan yaitu selisih sebesar 52 atau selisih rata-rata nilai sebesar 1,92. Sedangkan peningkatan yang terjadi dari hasil tes awal ke tes akhir dapat dihitung dengan rumus *n-gain* dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 2.

Dari perhitungan *n-gain*, peningkatan pengetahuan khalayak sasaran mengenai hakikat pembelajaran inovatif rata-rata sebesar 0,43 dengan kategori sedang. Jika dilihat dari persentase kriteria yang diperoleh oleh khalayak sasaran, 26,67% khalayak sasaran termasuk dalam kategori peningkatan yang rendah, 53,33% termasuk kedalam peningkatan yang sedang dan yang termasuk kedalam kategori peningkatan tinggi sebesar 20% dari khalayak sasaran. Peningkatan pengetahuan per individu khalayak

sasaran sangat bervariasi, dimulai dari yang tidak ada peningkatan sehingga tergolong peningkatan kategori rendah, ada yang mendapatkan peningkatan dengan kategori sedang dan beberapa lagi mengalami peningkatan dengan kategori tinggi salah satunya dari khalayak sasaran yang bernomor urut 18 dengan peningkatan pengetahuan yang paling besar.

Tabel 2
N-Gain Pemahaman Materi Pembelajaran Inovatif

N	SKOR n-gain	RATA- RATA	KRITERIA		
			Rendah	Sedang	Tinggi
21	11,68	0,43	8	16	6

B. Data Penilaian Produk

Penilaian produk dilakukan untuk mengetahui kemampuan khalayak sasaran dalam membuat desain pembelajaran inovatif dengan Aplikasi Filmora. Produk hasil buatan khalayak sasaran dikumpulkan pada tanggal 4 Desember 2020. Penilaian ini dilakukan berdasarkan 3 indikator penilaian yang terjabar dalam 10 deskriptor penilaian yaitu :

1. Pembuatan desain pembelajaran inovatif
 - a. Kesesuaian format penulisan yang digunakan
 - b. Kesesuaian judul yang digunakan
 - c. Sistematika desain pembelajaran inovatif yang digunakan
2. Substansional desain pembelajaran inovatif
 - a. Setting desain pembelajaran inovatif
 - b. Lokasi yang dipilih
 - c. Objek yang dipilih
 - d. Siklus yang dipilih
3. Pembuatan Video Pembelajaran Filmora
 - a. Kesesuaian Gambar/Foto dalam video
 - b. Tampilan Suara dalam video
 - c. Tampilan tulisan dalam video

Tabel 3 menampilkan rekapitulasi skor penilaian produk khalayak sasaran berdasarkan setiap deskriptor. Deskriptor pertama sampai dengan ketiga termasuk kedalam indikator pembuatan desain pembelajaran inovatif. Dimulai dari deskriptor yang pertama yaitu 93,3 % khalayak sasaran mengenai kesesuaian format dengan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa khalayak sasaran telah memahami konsep desain pembelajaran inovatif. Untuk deskriptor penggunaan simbol, 46,7% khalayak sasaran terkategori baik dan sangat baik. Pada deskriptor ini masih terlihat besar dan jenis format yang digunakan belum sesuai dengan penggunaannya. Pada deskriptor

yang ketiga, 50% khalayak sasaran terkategori baik dan 46,7% terkategori sangat baik. Khalayak sasaran sudah dapat menyusun desain pembelajaran inovatif.

Tabel 3
Rekapitulasi Data Penilaian Produk Per Deskriptor

Deskriptor	KRITERIA			Jumlah skor
	1	2	3	
1	1	1	28	87
2	2	14	14	72
3	1	15	14	73
4	1	17	12	71
5	4	12	14	70
6	7	12	11	64
7	11	12	7	56
8	13	16	1	48
9	10	14	6	56
10	0	19	11	71
SKOR TOTAL				668

Keterangan:

1 : Kurang Baik

2 : Baik

3 : Sangat Baik

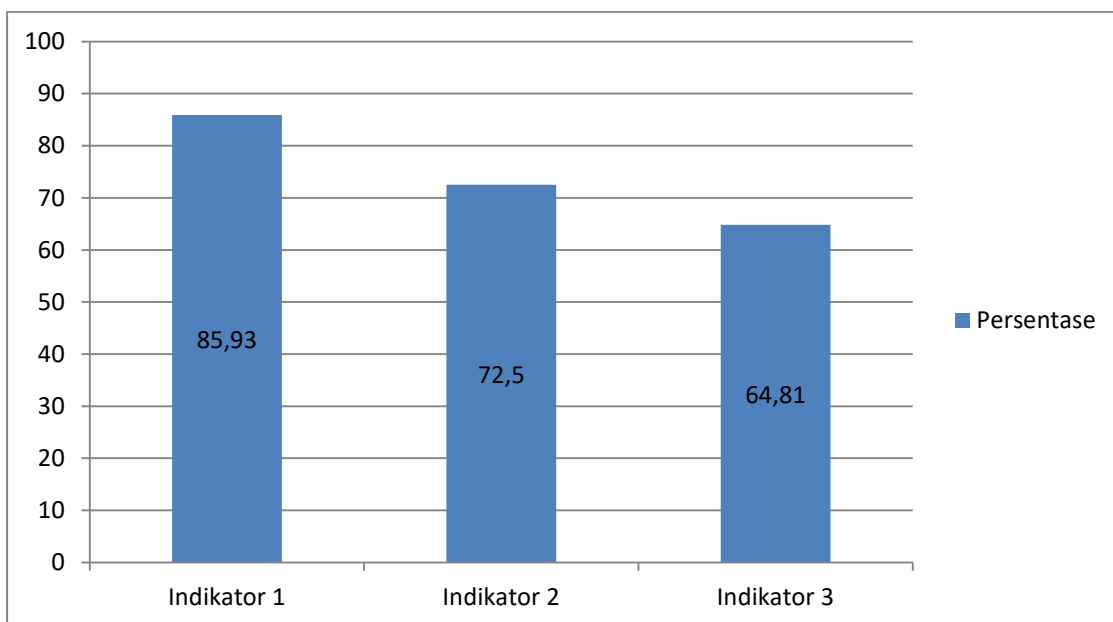
Deskriptor keempat sampai dengan ketujuh merupakan penjabaran dari indikator kedua yaitu mengenai sistematika desain pembelajaran inovatif. Pada deskriptor keempat, 56,7% khalayak sasaran sudah menampilkan dengan baik tujuan dan indikator pembelajaran pada slide mereka dan 40% nya terkategori sangat baik karena telah menampilkan materi secara lengkap dalam slide. 46,7% khalayak sasaran telah memuat materi pembelajaran sangat baik karena materi dipaparkan secara lengkap dan tersaji dalam poin-poin atau peta konsep. 40% nya terkategori baik karena penyajian sintaks pembelajaran yang akan dilakukan kurang lengkap dan masih disajikan dalam bentuk penjelasan konsep.

Pada deskriptor yang ke enam tentang menyajikan permasalahan atau kasus yang membimbing siswa untuk berdiskusi, 40% khalayak sasaran telah menyajikan permasalahan dengan baik, 36,7 terkategori sangat baik dalam menyajikan permasalahan sesuai dengan capaian pembelajaran, dan sisanya 23,3% kurang baik

dalam menyajikan permasalahan atau kasus yang akan dibahas dalam pembelajaran karena tugas yang diberikan hanya pertanyaan pengetahuan dan kurang merangsang siswa untuk berdiskusi atau berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada deskriptor yang ketujuh, 40% khalayak sasaran terkategori baik dalam menyajikan evaluasi dalam pembelajaran dan 36,7% nya terkategori kurang baik dalam menyajikan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena khalayak sasaran tidak membuat soal untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Deskriptor kedelapan, sembilan dan sepuluh termasuk kedalam indikator ketiga yaitu Pembuatan video pembelajaran inovatif dengan Aplikasi filmora. 53,3% khalayak sasaran terkategori baik dalam menyusun foto atau gambar dalam video pembelajaran yang dibuat, 43,3% terkategori kurang baik karena memilih gambar yang tidak ada hubungannya dengan materi pembelajaran. Deskriptor kesembilan mengenai suara dalam video pembelajaran, 46,7% khalayak telah mengatur suara *background* dan suara penjelasan materi pembelajaran dengan kategori baik dan 33,3% terkategori kurang baik. Hal tersebut disebabkan mereka kurang terampil menyesuaikan suara *background* dengan penjelasan materi dalam video pembelajaran tersebut. Deskriptor yang terakhir mengenai tampilan tulisan atau penjelasan materi pada slide, 63,3% khalayak sasaran terkategori baik dalam penggunaan tulisan pada slide terlihat dari besar huruf, warna tulisan dan jenis tulisan yang digunakan, dan 36,7% sudah terkategori sangat baik dalam pembuatan tulisan dalam video pembelajaran.

Jika dilihat rekapitulasi per indikator, penilaian produk desain pembelajaran inovatif dengan Aplikasi Filmora dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1 Diagram Batang
Persentase Penilaian Produk Desain Pembelajaran Inovatif

Jika dilihat berdasarkan indikator penilaian produk desain pembelajaran inovatif, Indikator pertama yaitu mengenai penggunaan metode mendapatkan

persentase yang paling tertinggi yaitu 85,93% dengan kategori sangat baik. Hal ini menandakan bahwa khalayak sasaran sudah dapat mengaplikasikan platform yang telah didapat mengenai pembuatan desain pembelajaran inovatif.

Pada indikator kedua, mengenai penggunaan langkah tindakan dapat dikategorikan baik dengan persentase sebesar 72,5%. Hal tersebut terjadi karena beberapa khalayak sasaran ada yang belum menyajikan materi secara lengkap dan penyajian masalah atau kasus yang akan dibahas dalam pembelajaran yang kurang tepat.

Indikator terakhir mengenai video pembelajaran dengan Aplikasi Filmora mendapatkan persentase terkecil yaitu sebesar 64,81% dengan kategori baik. Hal tersebut terlihat dari belum banyaknya khalayak sasaran yang dapat menguasai dengan sangat baik pembuatan video pembelajaran dengan Aplikasi Filmora. Dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan penilaian produk desain pembelajaran inovatif dengan Aplikasi Filmora ini sebesar 74,22%. Ini diperoleh dari :

$$\begin{aligned} \text{Skor Akhir} &= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= 668/900 \times 100\% \\ &= 74,22 \% \end{aligned}$$

Hasil menunjukkan bahwa produk yang dibuat oleh khalayak sasaran termasuk kedalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi pelatihan dapat dipahami dan diaplikasikan oleh khalayak sasaran yang diwujudkan dalam bentuk produk desain pembelajaran inovatif dengan Aplikasi Filmora. Dari hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat Sugianto, Utami, dan Abeng (2018), menunjukkan bahwa 2 dari 9 guru mampu melaksanakan atau mengoperasikan aplikasi Filmora dengan baik yaitu 15 langkah dalam mengoperasikan Wondershare Filmora dan menghasilkan media pembelajaran secara sederhana. Jika pendidik sudah mampu mengoperasikan atau membuat media pembelajaran dengan Aplikasi Filmora diharapkan pembelajaran akan berjalan dengan baik dan berkualitas. Sesuai dengan hasil penelitian (Nida, 2019), proses penyampaian materi antara pendidik dan peserta didik lebih efektif dan menjadikan suasana kelas lebih aktif. Pendidik menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik berupa video dengan bantuan Aplikasi Filmora. Pada akhirnya, pembelajaran abad 21 harus dapat memanfaatkan teknologi, tidak semata-mata Teknologi berbasis computer namun semua teknologi yang memudahkan peserta didik belajar. Pemanfaatan Teknologi harus dapat membantu peserta didik belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemudahan akses pemahaman (Dasna).

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan bagi guru SMA Negeri 1 Gelumbang dapat memberikan pengetahuan kepada khalayak sasaran tersebut dalam menghasilkan produk desain pembelajaran inovatif, yang terlihat dari peningkatan pengetahuan dari

tes pengetahuan awal ke tes pengetahuan akhir sebesar 11,68, rata-rata 0,43 dengan kategori peningkatan sedang. Peningkatan pengetahuan tersebut juga didukung oleh hasil penilaian produk yaitu sebesar 74,22% yang berarti bahwa desain pembelajaran inovatif dengan Aplikasi Filmora yang dibuat khalayak sasaran termasuk dalam kategori baik.

Kegiatan pengabdian ini dengan model pendampingan dan metode pendampingan teknis dalam membuat desain pembelajaran inovatif, membutuhkan perencanaan yang matang khususnya ketika pelaksanaan tutorial praktik pembuatan desain pembelajaran inovatif. Tim PPM perlu berkolaborasi dengan dosen fasilkom dalam tutorial pembuatan desain pembelajaran inovatif, sehingga pelaksanaan tutorial dapat berjalan lancar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Bapak Rektor Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dana hibah Pengabdian Pada Masyarakat Tahun 2020 melalui LPPM Universitas Sriwijaya. Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru-Guru di SMA N 1 Gelumbang atas partisipasinya sehingga terselenggaranya kegiatan pengabdian ini dengan baik dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Wondershare Filmora*. (2019). Retrieved from Panduan Pengguna Wondershare Video Editor: <http://id.wondershare.com/video-editor/guide.html>
- Kemendikbud. (2018). *Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah* (Vol. 1).
- Muslim, B., & Setiadi, D. (2018). *Pelatihan Aplikasi Editing Video dengan Filmora*. Retrieved from Researchgate: https://www.researchgate.net/publication/336871046_LAPORAN_PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PELATIHAN APLIKASI EDITING VIDEO DENGAN FILMORA
- Farikah, & Al Firdaus, M. M. (2020). Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK): The Students' Perspective on Writing Class. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 190-199.
- Tea, F. G. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Nida, H. H. (2019). *Penerapan Model POE2WE dalam Pembuatan Video Pembelajaran Fisika dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Psikomotor Siswa*. Retrieved from osf.io: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cad=rja>

&uact=8&ved=2ahUKEwjdia3C4L3vAhWwIbcAHebBBO4QFjAHegQICRAD&url=https%3A%2F%2Fosf.io%2F6tnv2%2Fdownload&usg=AOvVaw1a47OzcUzek3TSoarpCtiv

Wahyuningsih , A. (2021). *Pembelajaran Inovatif Abad 21*. Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/8238/1/3-Arsita.pdf>

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2239-2253.

Sugianto, R., Utami, A., & Abeng, A. T. (2018). Pembuatan media Pembelajaran Berbasis Vidio untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* , 196-201.

Dasna, I. W. (n.d.). *Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*. Retrieved from Repository UT: <http://repository.ut.ac.id/4324/1/MPDR5203-M1.pdf>