



PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS FILMORA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMPIT CAHAYA HATI

Afiliasi : Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi^{1,2}

Febrianto[✉] (1), Supriadi(2)

Cp: febriantosilitonga5521@gmail.com¹, supriadi@iainbukittinggi.ac.id²

First Received: (12 Juli 2022)

Final Proof Received: (01 September 2022)

ABSTRAK

Generasi saat ini termasuk melenial cara dominan belajar itu berbasis kinestetik, dalam pembelajaran new normal maka media video merupakan salah satu dari media audio-visual, di mana media ini menggabungkan dari beberapa indra manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut. Hasil wawancara dengan Ustazah Dila tanggal 19 April 2021 beliau mengatakan dalam proses pembelajaran beliau masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan kelompok. Media pembelajaran yang digunakan saat mengajar masih menggunakan buku cetak dan juga modul. Metode dan media yang digunakan tersebut masih belum efektif, metode ceramah, diskusi, serta kelompok cenderung monoton dan membosankan sehingga berpengaruh pada gairah peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut maka solusi yang diberikan yaitu dengan merancang sebuah video pembelajaran. Metode penelitian menggunakan metode research and Development (R&D). Model pengembangan sistemnya menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle dari Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu: Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, dan Distribution. Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Hasil uji produk yang penulis lakukan memperoleh uji validitas dari 4 orang expert diperoleh nilai 0,86 dengan kategori sangat valid, uji praktikalitas dari 5 orang praktikalator diperoleh nilai 0,97 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas dari guru dengan nilai 0,88 serta dari 5 orang siswa dengan nilai 0,95 dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci: *Vidoe Pembelajaran, Filmora, IPS.*

ABSTRACT

The current generation, including millennials, the dominant way of learning is kinesthetic-based, in the new normal learning, video media is one of the audio-visual media, where this media combines several human senses, students not only listen to what the teacher explains. only but also see what facts the teacher presents in the media. The results of the interview with Ustazah Dila on April 19, 2021, he said that in the learning process he still uses the lecture, discussion, and group method. The learning media used during learning still use printed books and modules. The methods and media used are still not effective, the lecture, discussion and discussion methods tend to be monotonous and so the group has an effect on the enthusiasm of students to learn. Based on this, the solution that was given was by designing a learning video. The research method uses the Research and Development (R&D) method. The system development model uses Luther Sutopo's Multimedia Development Life Cycle development model, which consists of 6 stages: Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, and Distribution. The product tests used in this research are the validity test, practicality test, and effectiveness test. The results of the product test that the author did obtained a validity test from 4 experts got a score of 0.86 with very valid category, practicality test from 5 people practicum got a value of 0.97 with a very high category, and a teacher effectiveness test with a value 0.88 and from 5 students with a value of 0.95 with a very effective category.

Keywords: *Learning Video, Filmora, IPS.*

Copyright © 2022 Febrianto, Supriadi

Corresponding Author:

✉ Email Address: febriantosilitonga5521@gmail.com (Bukittinggi, Sumatra Barat – Indonesia)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sengaja untuk mendewasakan manusia muda menjadi manusia yang bertanggung jawab dan memiliki kemampuan tertentu sebagai penerus kebudayaan. Hal ini terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sesmiarni, 2017). Pendidikan dewasa ini sering juga disebut dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran yang menarik akan memberikan kesan serta pengalaman secara langsung kepada siswa untuk menambah pengetahuan yang lebih luas merupakan proses pembelajaran yang diharapkan saat. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan tentunya harus diciptakan oleh guru di dalam kelas, sehingga akan meningkatkan memotivasi dan semangat siswa untuk mempelajari materi yang sedang dibahas dengan baik Okra & Novera, 2019).

Pendidikan secara substansi dimaknakan sebagai melepaskan diri sesuatu yang tidak tahu menjadi tahu, melepaskan manusia dari keterbelakangan sehingga manusia mencapai titik fitrahnya sebagai ciptaan yang sempurna. Pendidikan merupakan hak asasi setiap manusia (Okra & Novera, 2019). Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang telah direncanakan untuk membuat suasana belajar dan sebuah proses pembelajaran agar peserta didik belajar dengan aktif dalam mengembangkan suatu potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki pada diri sendiri.

Terdapat beberapa dampak Covid-19 dalam proses belajar mengajar seperti pembelajaran dilakukan secara online, pembelajaran bersift, serta kerumah masing – masing peserta didik guna untuk mencegah menularnya Covid19 berdasarkan intruksi WHO. Generasi saat ini termasuk melenial cara dominan belajar itu berbasis kinestetik, dalam pembelajaran new normal maka media video merupakan salah satu dari media audio-visual, di mana media ini menggabungkan dari beberapa indra manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut

Hal ini mendapat perhatian yang sangat serius bagi masing – masing negara untuk mencari cara agar mencegah terjadinya penyebaran Covid-19. Menurut Kementerian Kesehatan Covid-19 merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan pada manusia, gejala orang terinfeksi Covid-19 berupa demam tinggi, batuk kering, sesak nafas, dan sakit tenggorokan. Seseorang dapat terinfeksi Covid-19 ini menyebar hal ini mendapat perhatian yang sangat serius bagi masing – masing negara untuk mencari cara agar mencegah terjadinya penyebaran Covid-19. Menurut Kementerian Kesehatan Covid-19 merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan pada manusia, gejala orang terinfeksi Covid-19 berupa demam tinggi, batuk kering, sesak nafas, melalui tetesan kecil (droplet) dari hidung dan mulut saat batuk atau bersin, droplet tersebut jatuh pada benda sekitarnya, kemudian jika ada orang lain menyentuh benda yang sudah terkontaminasi dengan droplet tersebut, lalu orang itu menyentuh mata, hidung, mulut, maka orang itu dapat terinfeksi Covid-19, atau bisa saja seseorang terinfeksi Covid-19 ketika tanpa sengaja menghirup droplet dari penderita. Inilah sebabnya mengapa WHO memberi peringatan agar jaga jarak lebih satu meter dari orang yang terkena virus Corona (Pelawi, 2013).

Untuk mengantisipasi dan memutus rantai penyebaran Covid-19 pemerintah menetapkan sebuah kebijakan yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), seluruh aktivitas dirumahkan, belajar di rumah, bekerja di rumah, ibadah di rumah dan tempat-tempat wisata ditutup. Kebijakan ini tentu saja memberikan dampak terhadap sektor ekonomi, sosial masyarakat, karena adanya penutupan beberapa akses jalan dalam waktu tertentu, selain itu pada sektor pendidikan juga berdampak negatif, karena proses belajar dilaksanakan di rumah (Napitupulu, 2020). New normal bukan berarti normal seperti semula, Sebab dalam masa ini kita telah dituntut untuk siap, setelah beberapa bulan menahan diri layaknya proses berpuasa dari yang namanya keluar rumah hal yang

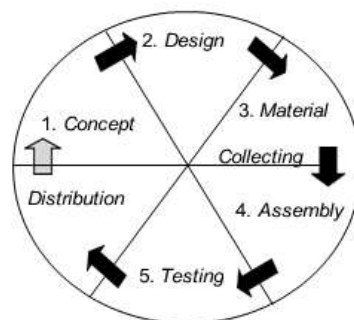
tidak dibutuhkan. Bahkan sebagian orang diharuskan untuk berdiam diri hingga waktu yang belum ditentukan sebagai bentuk ikhtiar atas pandemi yang memungkinkan menimpa yang tak pilih-pilih siapapun. Hampir lebih dari 3 bulan baik instansi pemerintahan, pendidikan dan elemen yang kira-kira membutuhkan terlalu banyak kontak fisik harus dihentikan sementara waktu guna mengikuti aturan jaga jarak (*physical distancing*) untuk mencegah virus yang cepat berkembang ini menyebar (Budiarti, 2020).

Para pengajar bisa menyampaikan suatu materi hanya dengan menggunakan salah satu aplikasi yang telah di ciptakan oleh google dengan menarik dan efektif bisa di lihat dari jarak jauh atau di luar jaringan sekolah. Adapun media sosial yang populer pada saat ini : Facebook, youtube, Instagram dan whatsapp dan masih banyak aplikasi yang dapat diketahui dalam membentuk suatu jaringan sosial tempat suatu yang sesuai dalam menyelesaikan suatu pembelajaran daring (Haryadi, 2019). Penerapan media digital merupakan faktor penting untuk mengukur efisiensi suatu pembelajaran, dalam pembelajaran youtube memiliki fitur yang dapat membantu pendidik, fitur tersebut bernama youtube.

Youtube ini adalah suatu aplikasi yan diciptakan untuk menyediakan lingkungan yang lebih terkontrol bagi anak-anak sehingga lebih mudah dan menyenangkan bagi mereka untuk menjelajah sendiri dan lebih mudah orang tua serta mengasuh dan membimbing dalam perjalanan mereka yang menemukan minat baru yang lebih mereka sukai di sepanjang proses, Berkembangnya youtube sebagai media sosial nomor satu di Indonesia, untuk kepentingan Pendidikan dan pembelajaran media ini dapat di gunakan, khususnya dalam literasi digital(Ayuningtyas, 2021).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan metode tersebut. Metode ini menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk dapat menghasilkan produk. Metode ini merupakan metode yang paling relevan digunakan dalam penelitian ini .Metode pengembangan yang digunakan pada peneltian ini adalah model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* oleh Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahap (Ikhbal & Musril, 2020).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Multimedia Luther Sutopo

a. Concept

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

b. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

c. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara *linier* tidak paralel.

d. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

e. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak

f. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan mengikuti tahapan yang ada pada model pengembangan media oleh Luther-Sutopo. Tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar di bawah ini (Afrianti & Musril, 2021).



Gambar 2. Tahap Penelitian

Skema Tahap penelitian yang terdapat pada gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Concept* adalah tahap untuk menentukan siapa pengguna aplikasi (identifikasi audiens), menentukan macam aplikasi, dan tujuan aplikasi.
2. *Design* adalah tahap untuk pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. *Design* ini tahapan untuk mendesain struktur navigasi, *storyboard*, dan *user interface*.
3. *Material Collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Seperti gambar, *clip art*, animasi, *audio*, teks dan lain sebagainya.
4. *Assembly* adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi (media pembelajaran) didasarkan pada tahap *design*.
5. *Testing* adalah tahap pengujian apabila telah selesai proses pembuatan yaitu dengan menjalankan aplikasi untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada penelitian ini pengujian dilakukan dengan metode *black box testing*.
6. *Distribution* adalah tahap penyimpanan aplikasi ke media penyimpanan. Kemudian media siap didistribusikan.

Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Hasil angket uji validitas diolah dengan mengacu pada rumus statistik Aiken's V sebagai berikut (Anam, Wati, & Asiah, 2020):

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Keterangan:

- S : r-lo
- Lo : Angka penelitian validitas yang terendah
- C : Angka Penelitian Validitas yang tertinggi
- R : Angka yang diberikan oleh seorang penilai
- N : Jumlah nilai

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken’s V

Persentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaan model termasuk kategori “baik”. Hasil angket praktikalitas produk dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut (Agustini & Ngarti, 2020).

$$k = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Keterangan:

- k : *Moment kappa* yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk.
- p : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.
- pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksi dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0, 80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas Produk

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru bidang studi, siswa dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard. Rumus uji efektivitas produk menurut R. Hake (*G-Score*) dapat dilihat sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{(\% < sf \rangle - \% < Si \rangle)}{(100 - \% < Si \rangle)}$$

Keterangan:

- <g> : *G-Score*
- <Sf> : *Score* akhir
- <Si> : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

- “*High-g*” efektivitas tinggi jika mempunyai $\langle g \rangle > 0.7$;
- “*Medium-g*” efektivitas sedang jika mempunyai $0.7 > \langle g \rangle > 0.3$;
- “*Low-g*” efektivitas rendah jika mempunyai $\langle g \rangle < 0.3$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada hasil dan pembahasan ini menjelaskan langkah-langkah proses pembuatan media pembelajaran video dan materi sampai nnti sia menghasilkan sebuah produk yang bermanfaat bagi pengguna atau pakai.

Concept (Pongonsepan)

- a. Studi Literatur

Sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini berasal dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian. Selain dari buku dan jurnal, sumber referensi, teori dan konsep yang dibuat adalah yang berhubungan dengan perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati.

b. Studi Lapangan

Penelitian ini melakukan metode observasi dan wawancara. Pedoman observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati.

Design (Perancangan)

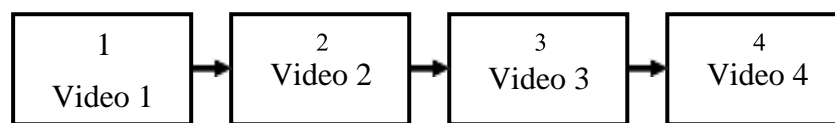
Dalam tahap perancangan, peneliti sudah menyiapkan kerangka konseptual, model video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati, dan perangkat pembelajaran berupa KD & Indikator materi pembelajaran, untuk di aplikasikan kedalam media pembelajaran IPS. Pada video pembelajaran tersebut terdapat beberapa video pembelajaran :

Tabel 3. Tabel Video

No	Nama Video
1	Video 1
2	Video 2
3	Video 3
4	Video 4

a. Desain Struktur Navigasi

Struktur navigasi Video menjelaskan lokasi link dari video,. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar berikut ini:

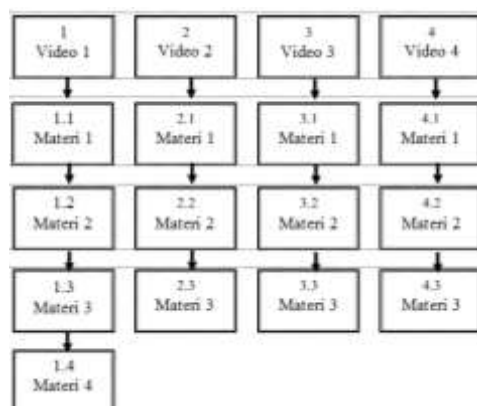


Gambar 3. Struktur Navigasi Video

Gambar 3 menjelaskan struktur navigasi dari menu utama yaitu dimulai dari Video 1, Video 2, Video 3 dan Video 4.

b. Struktur Navigasi Materi

Struktur navigasi materi menjelaskan lokasi halaman-halaman materi dimulai dari materi 1 sampai materi 4. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Struktur Navigasi Materi

Desain Storyboard

Perancangan Storyboard secara ringkas untuk setiap scene dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Storyboard Ringkas

Daftar <i>Scane</i>	Isi <i>Scane</i>
<i>Scane 1</i>	<i>Video 1</i>
<i>Scane 2</i>	<i>Video 2</i>
<i>Scane 3</i>	<i>Video 3</i>
<i>Scane 4</i>	<i>Video 4</i>

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. Scane 1 – Video 1, merupakan video pembelajaran 1 yang sudah dibuat menggunakan filmora dan berisi materi yang terdiri dari 4 materi.
2. Scane 2 – Video 2, merupakan video pembelajaran 1 yang sudah dibuat menggunakan filmora dan berisi materi yang terdiri dari 3 materi.
3. Scane 3 – Video 3, merupakan video pembelajaran 1 yang sudah dibuat menggunakan filmora dan berisi materi yang terdiri dari 3 materi
4. Scane 4 – Video 4, merupakan video pembelajaran 1 yang sudah dibuat menggunakan filmora dan berisi materi yang terdiri dari 3 materi.

Desain Interface

Video ini dirancang untuk tingkat SMP sederajat, maka video yang dibuat terdapat banyak unsur animasi agar siswa tertarik menggunakan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini. Berikut adalah contoh rancangan antar muka dari aplikasi ini.

Tabel 5. Rancangan Antar Muka Aplikasi

Scane	Visual	Video	Audio
1	2	3	4
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati</p> <p><i>Link Video</i></p> </div>		<i>Video</i> <i>Music, Sound Materi</i>
2	Video 1	<i>Video</i>	<i>Music, Sound Materi</i>
3	Video 2	<i>Video</i>	<i>Music, Sound Materi</i>
4	Video 3	<i>Video</i>	<i>Music, Sound Materi</i>
5	Video 4	<i>Video</i>	<i>Music, Sound Materi</i>

Material Collecting (Pengumpulan Data)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang di kumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, foto digital, *background*, *Gif*, dan *image-image* pendukung lain nya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*. Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Data *text* yang digunakan adalah *text* tentang materi pelajaran IPS.
2. Data audio yang digunakan adalah suara *background* video.
3. Data *image* yang digunakan adalah *image background* dan *Vektor* yang digunakan dalam video.

Assembly (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Pembuatan objek dan *background* video

Untuk pembuatan objek dan *background* pada aplikasi ini didesa menggunakan aplikasi *filmora*. Untuk memberikan efek pada objek seperti efek *stroke*, *texture* dan efek *shadow* serta mengatur *color* dari objek menggunakan fitur pada *filmora*.

1. Tampilan Video

Pada tampilan video ini memeperlihatkan bagaimana bentuk tampilan yang muncul pada bagian intro video.



Gambar 5. Tampilan Video 1 Bagian Intro

Bagian tampilan intro dibuat menggunakan pilihan tulisan yang menarik berukuran besar posisi ditengah-tengah layar dengan goresan berwarna biru. Gambar tampilan intro dapat dilihat pada gambar 5. Video bagian pembuka video 1 materi 1 dapat dilihat pada gambar 6, untuk gambar video 1 materi 2 dapat dilihat pada gambar 7, gambar video 1 materi 3 pada gambar 8, dan gambar video 1 materi 4 dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 6. Pembukaan Video 1 Materi 1



Gambar 7. Tampilan Video 1 Materi 1



Gambar 8. Tampilan Video 1 Materi 2



Gambar 9. Tampilan Video 1 Materi 3



Gambar 10. Tampilan Video 1 Materi 4



Gambar 11. Penutup Video 1

Berdasarkan gambar 6-11, dapat dilihat gambaran tentang pengembangan video yang dikembangkan dalam penelitian ini dalam materi 1 hingga materi 4.

Testing (Pengujian)

Pengujian perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati dilakukan dengan menggunakan beberapa data uji berupa data pada video yang telah dibuat. Adapun scenario dari pengujian perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di Smpit Cahaya Hati ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Pengujian Link Video

No	Kasus dan Uji Coba Program					
1	Data Masukan			Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
2	Klik	Link	Video 1	Menampilkan Video 1	Dapat Menampilkan Video 1	Sukses
3	Klik	Link	Video 2	Menampilkan Video 2	Dapat Menampilkan Video 2	Sukses
4	Klik	Link	Video 3	Menampilkan Video 3	Dapat Menampilkan Video 3	Sukses
5	Klik	Link	Video 4	Menampilkan Video 4	Dapat Menampilkan Video 4	Sukses

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat bahwa pengujian link tampilan video 1 sampai video 4 dapat ditampilkan dan sukses. Skenario pengujian perancangan video pembelajaran berbasis filmora dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Skenario Pengujian Perancangan Video Pembelajaran Berbasis Filmora Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI SMPIT Cahaya Hati.

No	Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Uji
1	Gambar Video 1	Dapat Menampilkan Video 1	<i>Black Box</i>
2	Suara Video 1	Dapat Mengeluarkan Suara Video 1	<i>Black Box</i>
3	Gambar Video 2	Dapat Menampilkan Video 2	<i>Black Box</i>
4	Suara Video 2	Dapat Mengeluarkan Suara Video 2	<i>Black Box</i>
5	Gambar Video 3	Dapat Menampilkan Video 3	<i>Black Box</i>
6	Suara Video 3	Dapat Mengeluarkan Suara Video 3	<i>Black Box</i>
7	Gambar Video 4	Dapat Menampilkan Video 4	<i>Black Box</i>
8	Suara Video 4	Dapat Mengeluarkan Suara Video 4	<i>Black Box</i>

Hasil Pengujian

Berdasarkan implementasi Perancangan Video Pembelajaran Berbasis Filmora Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dan telah menghasilkan output yang telah diharapkan.

Tabel 8. Pengujian Membuka Link Video Pembelajaran Berbasis Filmora Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati

No	Kasus dan Uji Coba Program					
1	Data Masukan			Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
2	Klik	Link	Video1	Menampilkan Video 1	Dapat Menampilkan Video 1	Sukses
3	Klik	Link	Video2	Menampilkan Video 2	Dapat Menampilkan Video 2	Sukses
4	Klik	Link	Video3	Menampilkan Video 3	Dapat Menampilkan Video 3	Sukses
5	Klik	Link	Video4	Menampilkan Video 4	Dapat Menampilkan Video 4	Sukses

Berdasarkan tabel 8, dapat dilihat bahwa pengujian membuka link tampilan video 1 sampai video 4 dapat ditampilkan dan sukses.

Tabel 9. Pengujian Video 1

No	Kasus dan Uji Coba Program			
1	Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
2	Gambar Video 1	Menampilkan Video 1	Dapat Menampilkan Video 1	Sukses
3	Suara Video 1	Mengeluarkan Suara Video 1	Dapat Mengeluarkan Suara Video 1	Sukses

Tabel 10. Pengujian Video 2

No	Kasus dan Uji Coba Program			
1	Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
2	Gambar Video 2	Menampilkan Video 2	Dapat Menampilkan Video 2	Sukses
3	Suara Video 2	Mengeluarkan Suara Video 2	Dapat Mengeluarkan Suara Video 2	Sukses

Tabel 11. Pengujian Video 3

No	Kasus dan Uji Coba Program			
1	Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
2	Gambar Video 3	Menampilkan Video 3	Dapat Menampilkan Video 3	Sukses
3	Suara Video 3	Mengeluarkan Suara Video 3	Dapat Mengeluarkan Suara Video 3	Sukses

Tabel 12. Pengujian Video 4

No	Kasus dan Uji Coba Program			
1	Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
2	Gambar Video 4	Menampilkan Video 4	Dapat Menampilkan Video 4	Sukses
3	Suara Video 4	Mengeluarkan Suara Video 4	Dapat Mengeluarkan Suara Video 4	Sukses

Tabel 12. Pengujian Fungsionalitas

No	Data Masukan	Error	Validitas
1	Gambar	-	Valid
2	Suara	-	Valid

Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan pengujian terhadap perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati maka disimpulkan bahwa perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini telah sesuai dengan apa yang diharapkan.

Distribution

Dalam proses ini video pembelajaran bias diakses melalui link *youtube* yang mana video ini bias diakses baik dari *smarthphone* maupun *laptop/computer* guru dan juga siswa.

Uji Produk

Hasil Uji Validitas Produk

Hasil Validitas dari perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini dilakukan oleh 2 orang dosen ahli dan 2 orang orang guru. Hasil lembaran validitas 2 orang dosen ahli dan 2 orang guru yaitu Bapak Dr. Supratman Zakir, M. Pd, M. Kom dengan nilai 0,75, Ibuk Rina Novita S. Pd, M. Kom dengan nilai 0,92 dan Ibuk Erfina Deswita S. Pd dengan nilai 0,92 serta Ibuk Lidya Kurnia Sari S. Pd dengan nilai 0,86, mendapatkan nilai akhir 0,86 yang dihitung dengan rumus Statistik Aiken's V, maka nilai dari perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini dinyatakan sangat valid.

Hasil Uji Praktikalitas Produk

Hasil uji kepraktikalitasan produk penelitian ditujukan kepada 5 orang siswa. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktisan dari siswa yaitu Afiwah Hamnani dengan nilai 0,88, Indah Maiza Putri dengan nilai 0,95, Naylatul Husna dengan nilai 0,88, Nasyila Azira dengan nilai 0,90, Maryam Hanifah dengan nilai 0,95, didapatkan nilai akhir 0,97 setelah diterapkan menggunakan moment kappa nilai kepraktikalitasan tersebut berada pada Interval 0,81 – 100 dengan kategori sangat tinggi.

Hasil Uji Efektivitas Produk

Untuk uji efektivitas produk ditujukan kepada 1 orang guru mata pelajaran IPS Fadhilah Santi S. Pd dan 5 orang siswa yaitu, Afiwah Hamnani, Indah Maiza Putri, Naylatul Husna, Nasyila Azira, Maryam Hanifah. Setelah melakukan proses perhitungan lembar efektivitas dari 1 orang guru mata pelajaran IPS dan 5 orang siswa, didapat nilai akhir efektifitas guru yaitu 0,88 dan efektifitas siswa yaitu 0,95.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati. Perancangan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini dibuat sebagai pendukung dari pembelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati. Diharapkan dengan adanya pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini siswa lebih semangat lagi dalam belajar, dan bisa menambah pemahaman siswa dalam memahami pelajaran dan juga agar siswa lebih tertarik terhadap materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini disajikan dalam bentuk video yang terdiri dari 4 video.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain, yaitu Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube 4 suptema 2 pada pembelajaran daring di kelas 1 SD. Skripsi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Nadia Ayuningtias, Nomor induk mahasiswa A1D117183 telah dipertahankan di depan team penguji pada hari senin 05 april 2021[26]. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan suatu bahan ajar video pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam memahami materi lebih cepat dan baik sehingga pengetahuan bertahan lama .

Penelitian oleh Amirul Anam dengan NPM: 1511090128 dengan judul skripsi “Pengenangan Video Pembelajaran Fisika Chanel Youtube Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Suhu dan Kalori” Pada penelitian ini masalah yang ditemukan dilapangan yaitu pendidik kurang memaksimalkan penggunaan media untuk proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi pembelajaran yang hanya berbantu media buku cetak serta metode ceramah yang digunakan oleh pendidik pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas sehingga peserta didik merasa bosan .

Penelitian oleh Kartika Yuniandari pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Aplikasi Youtube Pada Siswa Kelas X IPS SMA NEGRI 1 Karanganyar” Penelitian ini bertujuan: 1) untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi youtube materi ekonomi pada kompetensi dasar 3.6 Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia. 2) Untuk mengukur hasil penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi youtube dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Karanganyar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yakni video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati yang menghasilkan output berbentuk mp4 sehingga bisa dibuka baik itu di smartphone dan laptop/komputer. Dan video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini dapat membantu para siswa terutama siswa kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati yang bisa membantu dalam memahami materi pembelajaran IPS, serta belajar dimana saja tanpa harus membawa buku dan hanya memanfaatkan smartphone mereka. Dengan adanya video ini diharapkan bisa membantu guru dalam menjelaskan pelajaran terutama pelajaran yang berkaitan dengan IPS, sehingga dengan adanya video ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam belajar agar hasil proses pembelajaran akan lebih valid, praktis dan efektif.

Saran

video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini penulis menyarankan kepada:

1. Mahasiswa, guru, atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang Pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan video pembelajaran

berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini kepada siswa.

2. Pada calon guru maupun guru agar menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengajar dan mengembangkan materi dari desain yang telah dirancang.
3. Bagi pengguna atau siswa agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada peneliti agar video pembelajaran berbasis filmora pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPIT Cahaya Hati ini bisa lebih bermanfaat lagi bagi orang banyak.

REFERENSI

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 2–7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.
- Anam, A., Wati, W., & Asiah, N. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Channel Youtube Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Suhu dan Kalor. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 1(1), 19–28. <https://doi.org/10.30599/uteach.v1i1.19>
- Ayuningtyas, N. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar*. 118.
- Budiarti, N. Y. (2020). New Normal dalam Sudut Pandang Pemikiran Moderasi Beragama. *Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9.
- Haryadi, M. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Haryadi Mujiyanto Program Studi Ilmu Komunikasi , Peminatan Public Relations , Universitas Garut email : haryadimujiyanto@uniga.ac.id Pendahuluan Youtube adalah media sosia. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159.
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android*. 5 (1), 15–24.
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7 (1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2), 121.
- Pelawi, D. (2013). Dan Perancangan Berorientasi Objek. *COMTECH: Computer, Mathematics And Engineering Applications*, 4 (1), 213–224.
- Sesmiarni, Z. (2017). Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning. *Kalam*, 9(2), 233. <https://doi.org/10.24042/klm.v9i2.330>