

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 7 Tentang Peristiwa Mengisi Kemerdekaan

Muhammad Nur Rizal<sup>1</sup>

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang<sup>1</sup>

\*E-mail: [muhammadnurizal99@gmail.com](mailto:muhammadnurizal99@gmail.com)

## Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan nilai validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi filmora pada pembelajaran tematik terpadu tema 7 subtema 3 pembelajaran 6. Jenis penelitian ini bersifat R&D dengan menggunakan model ADDIE yaitu dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Mengingat keterbatasan waktu, dan biaya penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi. Untuk menguji validitas penelitian ini dibantu oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan untuk menguji praktikalitas penelitian ini dibantu oleh 1 orang guru, dan 18 peserta didik SDN 24 Parupuk Tabing. Instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar validasi ahli, angket respon guru, serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian ini dinyatakan "sangat valid" dengan nilai rata-rata ahli materi 96,36%, ahli media 93,3%, dan ahli bahasa 90%. Presentase nilai kepraktisan respon guru kelas V SDN 24 Parupuk Tabing yaitu sebesar 96,4% dan nilai praktikalitas dari 18 peserta didik sebesar 96,13% dengan kategori "sangat praktis".

**Keywords:** Media Pembelajaran, Filmora, ADDIE, Validitas, Praktikalitas



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## Pendahuluan

Dalam kurikulum 2013 menerapkan sistem pembelajaran tematik, Menurut Majid (Novalia, R. & Indrawati, 2020) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada peserta didik dengan pembelajaran yang memakai sistem tema untuk mengaitkan beberapa materi pembelajaran menjadi satu tema dan dengan sistem ini diharapkan prestasi peserta didik lebih meningkat (Savira, F. & Suharsono, 2014).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SDN 24 Parupuk Tabing pada tanggal 1 November 2021, dan SD Pembangunan pada tanggal 21 Oktober 2021. Penulis mendapati bahwasanya di kedua sekolah tersebut pembelajaran baru memanfaatkan spidol dan papan tulis putih sebagai alat belajarnya, hal ini disebabkan karna pembuatan media pembelajaran yang cukup memakan waktu dan keterbatasan pengetahuan guru dalam menggunakan laptop/komputer juga menjadi kendala yang cukup signifikan (Mayer, RE & Moreno, 2010).

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi filmora diharapkan dapat membantu guru karna cara penggunaanya yang mudah bagi guru yaitu hanya menggunakan proyektor dan laptop, selain itu video pembelajaran juga merupakan media yang bisa di gunakan tidak hanya di sekolah melainkan juga bisa di gunakan di rumah yaitu dengan di bagikan melalui google drive atau di upload ke internet. (Fauzan, Muhammad A. & Rahdiyanta, 2017) Filmora atau lengkapnya Wondershare Filmora Video Editor merupakan sebuah program yang dibuat untuk memudahkan

proses pengeditan video dengan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful (Muhson, 2010).

## Metode

Penelitian ini dilakukan di SDN 24 Parupuk Tabing pada materi kelas 5 tema 7 subtema 3 pembelajaran 6 dengan dikembangkan mengacu pada model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan menurut (Sugiyono, 2015) yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).

Untuk menguji validitas dari media yang dihasilkan penelitian ini dibantu dengan 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (Putri, 2019), sedangkan untuk menguji praktikalitas penelitian ini dibantu oleh 1 orang guru dan 18 peserta didik SDN 24 Parupuk Tabing.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Validasi media pembelajaran di dapat dari ahli media dengan memberikan lembar validasi ahli media. Kuesioner dalam lembar validasi ahli media berisi 12 pertanyaan dengan skor 1 sampai 5, maka skor maksimumnya adalah 60. Analisis data validitas media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1.  
Hasil Validasi Ahli Media

No	Poin Penilaian	Skor
1	Kesesuaian dengan materi	5
2	Kesesuaian tampilan warna dengan background	4
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4
4	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	5
5	Ilustrasi menggambarkan isi/materi	5
6	Konsistensi tata letak	4
7	Unsur tata letak harmonis	4
8	Isi media pembelajaran memudahkan pemahaman	5
9	Ilustrasi mampu mengungkapkan makna/ arti dari objek serta kreatif dan dinamis	5
10	Media dapat memberikan motivasi dan daya tarik siswa	5
11	Desain tampilan menarik dan tidak monoton	5
12	Kelancaran tampilan media pembelajaran	5
<b>Skor Maksimum</b>		<b>60</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>56</b>

Validasi materi pembelajaran didapat dari ahli materi dengan memberikan lembar validasi ahli materi. Kuesioner dalam lembar validasi ahli materi berisi 11 pertanyaan dengan skor 1 sampai 5, dengan demikian skor maksimumnya adalah 55 (Sudjana, 2016). Analisis data validitas media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 2.  
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Poin Penilaian	Skor	
		Evaluasi 1	Evaluasi 2
1	Media pembelajaran mengacu pada KI	5	5
2	Media pembelajaran mengacu pada KD	5	5
3	Media pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik	4	5
4	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi tema 7 subtema 3 pembelajaran 6	4	5
5	Kebenaran substansi materi pembelajaran	4	5
6	Media pembelajaran dapat menambah wawasan peserta didik	4	5
7	Sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial	4	5
8	Kejelasan perumusan indikator pencapaian	3	4
9	Urutan sajian sistematis	5	5
10	Media dapat memberikan motivasi dan daya tarik bagi peserta didik	4	5
11	Memberikan informasi yang lengkap	3	4
<b>Skor maksimal</b>		<b>55</b>	<b>55</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>45</b>	<b>53</b>

Validasi bahasa dalam media pembelajaran didapat dari ahli bahasa dengan memberikan lembar validasi ahli bahasa. Kuesioner dalam lembar validasi ahli bahasa berisi 6 pertanyaan dengan skor 1 sampai 5, dengan demikian skor maksimumnya adalah 30. Analisis data validitas media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 3.  
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Poin Penilaian	Skor
1	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai tingkat intelektual siswa SD	4
2	Kosistensi penggunaan istilah, simbol, lambang yang menggambarkan konsep atau sejenisnya sangat konsisten	5
3	Penyusunan kalimat sesuai tata bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan/ambigu)	5
6	Bahasa yang digunakan bersifat informatif	5
<b>Skor maksimal</b>		<b>30</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>27</b>

Uji coba media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi filmora dilakukan secara terbatas di SDN 24 Parupuk Tabin pada kelas V untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dibuat. Untuk mendapat tanggapan mengenai kepraktisan media ini dilakukan beberapa prosedur diantaranya seperti menyiapkan media pembelajaran, melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, dan pemberian angket kepraktisan media pembelajaran. Analisis data kepraktisan respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 4.  
Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Nama	Kepraktisan Media Pembelajaran						Skor Maksimum	Jumlah Skor
		Nomor Pertanyaan							
		1	2	3	4	5	6		
1	LL	4	4	4	4	4	4	24	24
2	AQB	4	4	3	4	4	4	24	23
3	RO	4	4	4	4	4	4	24	24
4	MI	4	4	4	4	4	4	24	24
5	AG	3	4	4	4	4	4	24	23
6	F	3	4	4	4	4	4	24	23
7	MZ	4	3	3	3	4	4	24	21
8	ST	3	4	3	3	4	4	24	21
9	ASS	4	4	4	4	4	4	24	24
10	BMP	3	4	4	4	4	4	24	23
11	MRA	4	4	4	4	4	4	24	24
12	MF	4	4	4	4	4	4	24	24
13	FLA	4	4	4	4	4	4	24	24
14	RDON	4	4	4	4	4	4	24	24
15	SRM	4	4	4	4	4	4	24	24
16	PN	4	4	4	4	4	4	24	24
17	CF	4	4	4	4	3	4	24	23
18	NAM	4	4	4	4	3	4	24	23
<b>TOTAL</b>								<b>432</b>	<b>419</b>

Uji coba kepraktisan juga dilakukan kepada guru dengan memberikan angket kepraktisan respon guru, tetapi sebelum diisi guru diberikan penjelasan mengenai media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi filmora ini secara lengkap. Analisis data kepraktisan respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Table 5.  
Uji Praktikalitas Respon Guru

No	Indikator	Skor
1	Bahasa yang di gunakan pada media pembelajaran sesuai dengan EBI	4
2	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	3
3	Media pembelajaranan memudahkan guru untuk mengajarkan materi pada peserta didik	4
4	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi	4
5	Petunjuk pada media pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan berbagai kegiatan kepada peserta didik	4
6	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
7	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami materi	4
<b>Skor Maksimal</b>		<b>28</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>27</b>

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi filmora di kelas V SD sudah sangat baik dan sesuai dengan model ADDIE (Sudjana, 2016). Model ADDIE terdiri dari 5 (lima) tahapan namun peneliti memodifikasi model ini menjadi 4 (empat) tahap, yaitu (1) tahap analisis terdiri dari observasi lapangan dan studi pendahuluan, (2) tahap perancangan dan pembuatan media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi filmora di kelas V SD, (3) tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi media, (4) tahap implementasi yaitu media akan diujicobakan pada subjek uji coba dan akan memperoleh praktikalitas respon guru dan respon peserta didik (Tirtoni, 2018)

1) Validitas, Nilai rata-rata keseluruhan validitas media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi filmora pada pembelajaran tematik terpadu yang diujicobakan di kelas V SD adalah sebesar 4,6 dengan presentasi skor 93,3% dalam kategori sangat valid. Uji validitas aspek materi memperoleh rata-rata 4,8 dengan presentase skor 96,36%, uji validitas aspek bahasa memperoleh rata-rata 4,5 dengan presentase skor 90% pada kategori sangat valid (Junaedi, 2019); 2) Praktikalitas, Nilai rata-rata hasil uji praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi filmora oleh guru kelas V SD adalah sebesar 3,8 dengan skor 96,4% dengan kategori "sangat praktis" dan penilaian dari 18 peserta didik memperoleh rata-rata 3,8 dengan presentase skor 96,13% pada kategori "sangat praktis" (Sayekti, 2015)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi filmora memberikan dampak positif dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD (Khumairoh, Aulia & Pandin, 2022). Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi filmora dapat memberikan banyak manfaat, yaitu efisien dalam penyampaian materi dan mudah dipahami sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran (Afandi, 2011).

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi filmora pada tema 7 sub tema 3 pembelajaran 6 di kelas V SD maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap namun peneliti meodifikasi menjadi 4 tahap yaitu analisis, design, development, and implemetation. (2) uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang serta guru kelas V dan peserta didik kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. (3) Media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi filmora pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 6 di kelas V SD telah diujikan kelayakannya oleh para ahli dengan rata-rata presentase 93,3% dalam kategori sangat valid. (4) media pembelajaran tematik terpadu berbasis filmora pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 6 dinyatakan sangat praktis digunakan di kelas oleh peserta didik kelas V SD dengan rata-rata persentase angket respon guru 96,4% dalam kategori sangat praktis dan rata-rata persentase angket respon peserta didik 96,13% dalam kategori sangat praktis. Artinya peserta didik kelas V SD yang menggunakan media pembelajaran tematik terpadu berbasis filmora sangat terbantu dalam memahami materi pembelajaran tematik terpadu pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 6 melalui media pembelajaran yang dikembangkan. (5) Produk akhir media pembelajaran tematik terpadu berbasis filmora pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 6 di kelas V SD dikemas dalam bentuk DVD dan diupload ke media sosial.

## Daftar Rujukan

Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan Karakter dalam pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Muhammadiyah*, 1(1), 85–98.

- Fauzan, Muhammad A. & Rahdiyanta, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2(2), 82–88.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research) Action System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Khumairoh, Aulia & Pandin, M. G. R. (2022). The Importance of Inculcating Character Education in Facing The Era Of Globalization In The 21St Century Generation. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 27–37. <https://doi.org/10.21831/jpka.v13i1.41787>
- Mayer, RE & Moreno, R. (2010). *Techniques That Reduce Extraneous Cognitive Load and Manage Intrinsic Cognitive Load during Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(1), 1–10.
- Novalia, R. & Indrawati, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3).
- Putri. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Savira, F. & Suharsono, Y. (2014). Self-Regulated Learning (SRL) dengan Prokrastnasi Akademik pada Siswa Akselerasi. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(1), 65 – 74.
- Sayekti, I. C. (2015). Peran Pembelajaran IPA di Sekolah dalam Membangun Karakter Anak. In *Prosiding Seminar Nasional dan Call For Papers*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu di SD*. Sidoarjo: Umsida Press.