

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATERI SENI LUKIS

P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Url Jurnal: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/2686>

DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2686>

Naskah Dikirim: 2023-05-31

Naskah Direview: 2023-06-17

Naskah Diterbitkan: 2023-06-30

**Krisna Bayu Saputra**

Universitas Sultan Ageng

Tirtayasa

7772210015@untirta.ac.id

**Sholeh Hidayat**

Universitas Sultan Ageng

Tirtayasa

sholeh.hidayat@untirta.ac.id

**Lukman Nulhakim**

Universitas Sultan Ageng

Tirtayasa

lukman.nulhakim@untirta.ac.id

**Abstract:** *The purpose of this study is to examine and describe the creation of interactive learning videos based on the Wondershare Filmora application for art and culture subjects, specifically painting material, with the intention of improving student retention and effectiveness of learning. The Borg and Gall model and the Research and Development (R&D) method are used by researchers to create efficient products. The steps in the research process are to look at the needs of the students, make the necessary teaching materials, make the already-designed teaching materials, use them on the students, and look at how well they worked. With a percentage score of 94% for material experts and 93.33% for media experts, the development shows that the interactive learning video based on the Wondershare Filmora application is considered very feasible after passing the validation test. The consequences of the N-Gain investigation on the normal pretest and posttest of understudies show a worth of 0.77 with a show of 77% so it is proclaimed compelling for expanding understudy learning results.*

**Keywords:** *Interactive Learning Videos, Wondershare Filmora, Painting*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mendeskripsikan pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wondershare Filmora untuk mata pelajaran seni dan budaya, khususnya materi seni lukis, dengan maksud untuk meningkatkan retensi dan efektivitas pembelajaran siswa. Model Borg and Gall dan metode Research and Development (R&D) digunakan oleh para peneliti untuk menciptakan produk yang efisien. Langkah-langkah dalam proses penelitian adalah melihat kebutuhan siswa, membuat bahan ajar yang diperlukan, membuat bahan ajar yang sudah dirancang, menggunakannya pada siswa, dan melihat seberapa baik mereka bekerja. Dengan persentase skor 94% untuk ahli materi dan 93,33% untuk ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wondershare Filmora ini dinilai sangat layak setelah lolos uji validasi. Hasil investigasi N-Gain pada normal pretest dan posttest siswa menunjukkan nilai 0,77 dengan persentase 77% sehingga dinyatakan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran Interaktif, *Wondershare Filmora*, Seni Lukis

### PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran, pengembangan media memainkan peran penting dalam meningkatkan penyampaian pesan yang dimediasi



Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

teknologi kepada siswa. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, penggunaan media harus menjadi bagian yang mendapat perhatian guru. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pengalaman yang berkembang dapat menimbulkan keinginan dan minat baru bagi siswa, menghasilkan inspirasi, bahkan mempengaruhi siswa.

Untuk membuat kemajuan dalam pengalaman yang berkembang, upaya diharapkan untuk lebih mengefektifkan media pembelajaran berbasis inovasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Yulia dan Ervinalisa (2018) yang merekomendasikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, menjiwai pertimbangan, sentimen dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong pengalaman yang berkembang pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan asumsi pendidik memiliki kemampuan dalam pengalaman pendidikan sehingga dapat menumbuhkan media pembelajaran imajinatif yang dapat dimanfaatkan untuk pengalaman berkembang sebagai media pembelajaran yang bersuara, menampilkan, atau intuitif sesuai dengan rencana pendidikan, peningkatan dan kemajuan siswa. inovasi data. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih dinamis dalam mengembangkan pengalamannya.

Video interaktif yang dapat dibuat dan diedit dengan aplikasi mobile atau komputer merupakan salah satu jenis media yang harus dikembangkan agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta melibatkan mereka secara aktif dalam mempelajari materi. Guru harus mengetahui persyaratan video interaktif itu sendiri untuk membuat video pembelajaran interaktif. Niswa (2012) menyatakan bahwa video interaktif berisi panduan praktis yang efektif yang disajikan melalui sajian audio visual (gambar dan suara), dikemas dalam program autorun, dan dilengkapi panduan suara bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mendukung siswa dalam mengeksplorasi materi. Secara alami, ada proses interaksi antara media dan pemirsanya dalam video interaktif.

Guru dapat menggunakan berbagai program editor video, antara lain Wondershare Filmora, Adobe Premiere, Video Show, Powerdirector, Kine Master, Cap Cut, dan lainnya, untuk membuat video pembelajaran interaktif. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat video yang lebih menarik untuk ditonton siswa agar lebih mudah memahami materi. Berdasarkan temuan penelitian Afitaloka (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis aplikasi Wondershare Filmora sebagai media pembelajaran adalah sah, dapat digunakan secara efektif, dan terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Aplikasi Wondershare Filmora merupakan aplikasi pengubah video yang memiliki berbagai elemen tingkat tinggi untuk mengubah video dan suara, sehingga hasil rekaman yang ditangani tampak seperti barang mahir (Afitaloka, 2022). Aplikasi ini mudah dipahami dimana para pendidik

dapat memanfaatkan highlight yang telah diberikan kebutuhannya dalam pembuatan media video pembelajaran. Untuk pembelajaran klasikal, one on one, dan kelompok, media pembelajaran berbasis video merupakan sarana yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Fitriani dan Yudiana melakukan penelitian tahun 2022) didapatkan bahwa penggunaan rekaman pembelajaran intuitif berbasis Wondershare Filmora dalam bekerja dengan siswa di masa yang sedang berkembang terbukti berhasil dalam memperluas inspirasi belajar siswa sehingga target pembelajaran dapat tercapai secara ideal. Hasilnya, media video pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora dapat dibuat dan dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran (Santosa & Kiswoyo, 2017).

Mengingat hasil telaah lapangan pembelajaran yang diarahkan pada SMPIT Al-Fatih 1 Tangerang, para pendidik sebenarnya menggunakan media sederhana dalam melaksanakan pengalaman pendidikan di kelas, misalnya penggunaan media gambar PowerPoint yang sebenarnya memuat banyak bacaan di setiap lembarnya yang membuat mahasiswa kelelahan dan sulit memahami materi yang disampaikan. Mengenai beberapa kejadian yang mengharapakan pendidik melibatkan media pembelajaran sebagai rekaman, sebenarnya mereka mengunduh dari tahap youtube dimana rekaman yang diunduh tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa. Kendala utama yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran interaktif adalah keterbatasan pengetahuan mereka tentang teknologi.

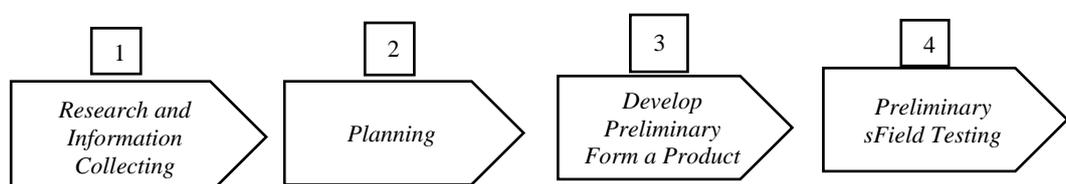
Hendaknya dapat mengarahkan siswa untuk tidak hanya memahami pembelajaran secara teoritis tetapi juga mampu menerapkannya ketika belajar tentang seni budaya, khususnya materi seni lukis. Pada mata pelajaran ekspresi sosial kelas IX materi lukis, siswa mengalami kesulitan dalam memahami standar dan berbagai metode yang diterapkan dalam seni lukis karena tidak dapat membayangkan secara utuh materi yang baru disampaikan secara lisan dengan bantuan gambar.

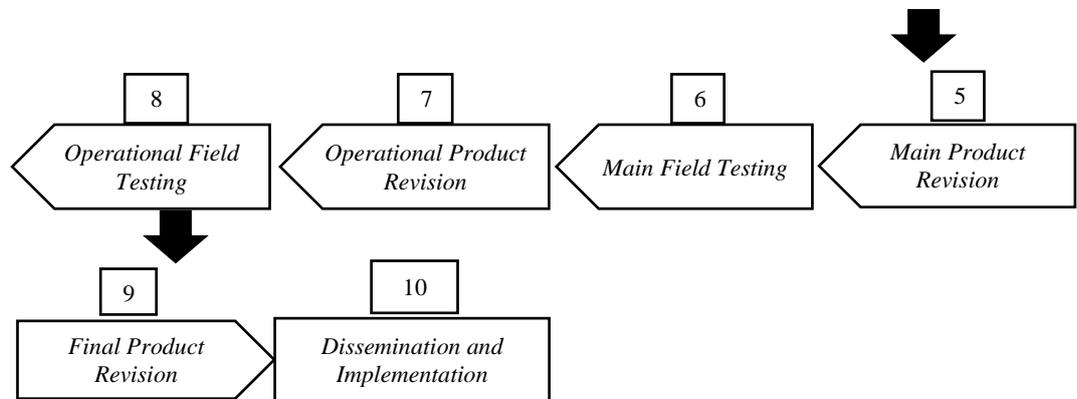
Karena siswa hanya dapat membaca narasi di buku teks, mereka tidak memperoleh pemahaman konsep yang komprehensif, dan akibatnya, sebagian besar siswa masih ragu dengan dasar dan perbedaan dari masing-masing teknik melukis. Selain itu, banyak elemen visual memerlukan visualisasi selama proses pembelajaran dan tidak dapat dijelaskan secara verbal. Dari pembuktian masalah tersebut diperoleh data bahwa ulangan sehari-hari kelas IX Abasiyah C memiliki nilai normal 66 dengan KKM prasyarat 80. Ditetapkan bahwa pendidikan seni budaya tidak memiliki sumber belajar yang memadai. Atas dasar pemikiran ini, penting untuk memajukan peningkatan media pembelajaran sebagai rekaman intuitif dalam pandangan Wondershare Filmora untuk membangun kecukupan ekspresi dan budaya pembelajaran, khususnya dalam materi melukis.

## METODE

Proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk dikenal dengan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Desain, proses, jaminan kualitas produk, inovasi teknologi, pemasaran, dan manajemen bisnis adalah aspek multidisiplin dari pengembangan produk. R&D menggunakan bahan baku dan teknologi manajemen terkini untuk menciptakan produk baru yang aman dikonsumsi dan berkualitas tinggi (Sugiyono, 2017). Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora, model pengembangan ini menjadi acuan. Aplikasi yang berjalan secara offline digunakan dalam media pembelajaran ini. Tinjauan ini diharapkan dapat memperhatikan, mengkaji, mencermati, dan memaparkan informasi tentang metode paling mahir membuat media video pembelajaran intuitif pada mata pelajaran seni kriya dan budaya kelas IX pada mata pelajaran seni lukis. Jika suatu produk telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran seni budaya, dan jika peserta menilai daya tarik produk, penelitian dan pengembangan akan menghasilkan produk yang layak dan menarik bagi siswa. Selain itu, produk akan lebih berpeluang untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas mendidik.

Model Borg and Gall yang meliputi tahapan-tahapan di bawah ini (Sugiyono, 2017) akan menjadi desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. (1) Peninjauan primer (Eksplorasi dan pengumpulan data) menggabungkan investigasi tertulis dari hasil pemeriksaan penting dan studi dasar bidang pemeriksaan untuk mengetahui profil dan hasil potensial dengan asumsi model yang dibuat diterapkan; (2) Planning (perencanaan), lebih khusus lagi, membuat rencana suatu proyek penelitian yang mencakup keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian, perumusan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian, rancangan atau langkah-langkah proyek, dan pilihan yang tersedia dalam ruang lingkup terbatas; (3) Penyempurnaan draf butir (Foster Starter Structure an Item) meliputi penyempurnaan rekaman pembelajaran, penumbuhan pengalaman, dan instrumen penilaian; (4) Ujian lapangan pendahuluan (Primer Field Testing) pendahuluan lapangan pada 5 mahasiswa. Selama pendahuluan, persepsi, pertemuan dan survei selesai; (5) Pemutakhiran akibat pendahuluan (Principal Item Amendment) termasuk melakukan penyempurnaan setelah pendahuluan bidang yang mendasari mengingat akibat penilaian; (6) Uji lapangan (terutama di lapangan); (7) produk berbasis uji coba lapangan selesai (revisi produk operasional); (8) Uji lapangan operasional untuk implementasi lapangan; (9) Penyelesaian produk akhir (Revisi Produk Akhir); (10) Penyebaran dan eksekusi (Spread and Execution).





**Gambar 1.** Tahapan Pengembangan Borg dan Gall  
 sumber: (Sugiyono, 2017)

Langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg dan Gall digunakan sebagai dasar prosedur penelitian pengembangan ini. Jika memungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah-langkah penelitian, pelaksanaan langkah-langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya mereka (Emzir, 2013), lebih spesifik lagi ke tahap pendahuluan lapangan (Uji Lapangan Utama). Pada tahap ini dilakukan pendahuluan item untuk menentukan kelayakan rekaman pembelajaran intuitif ditinjau dari Wondershare Filmora pada mata pelajaran seni dan budaya dengan materi lukis hingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Sebagai langkah awal dalam mengidentifikasi masalah dan kebutuhan proses pembelajaran, observasi dan wawancara dengan lima siswa sebagai sampel digunakan untuk pengumpulan data. Setelah itu, dua orang ahli mengevaluasi aspek tampilan dan pemrograman serta aspek konten/materi dan pembelajaran untuk menentukan kelayakan produk. Pakar media mengevaluasi aspek tampilan dan pemrograman. Untuk menguji kelayakan butir soal yang dikembangkan, spesialis melibatkan soal pretest dan posttest serta polling reaksi siswa yang diberikan kepada 32 siswa kelas 9C di SMPIT Al-Fatih 1 Tangerang.

## HASIL

Peningkatan yang dilakukan dalam konsentrasi ini menggunakan model Borg and Nerve yang menghasilkan rekaman pembelajaran cerdas berdasarkan filmora wondershare pada materi kreasi seni kelas IX di SMPIT Al-Fatih 1 Tangerang untuk memperluas kelangsungan pengalaman yang berkembang dalam rangka pengembangan siswa selanjutnya. hasil belajar. Mengingat hasil persetujuan ahli media, ahli materi dan hasil pendahuluan yang ditujukan kepada siswa, maka video

pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran ekspresi dan budaya.

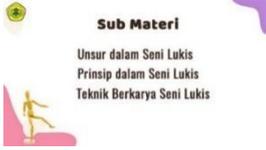
Studi pendahuluan (penelitian dan pengumpulan informasi) dilakukan pada tahap pertama, yang meliputi: a) Investigasi kebutuhan dengan memeriksa kemungkinan dan masalah melalui pemeriksaan rencana pendidikan terlebih dahulu yang diharapkan dapat menentukan kemampuan pusat dan keterampilan penting yang akan dibuat, pimpin tes awal untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi melukis dan meninjau persyaratan lanjutan wawancara dengan 5 anggota mengajar sebagai contoh; (b) Konsentrasi menulis dengan mencari buku harian penelitian terkait serta latihan instruksional mengerjakan produk yang akan digunakan; (c) Penelitian ruang lingkup terbatas dengan memperhatikan pengalaman pendidikan dan wawancara ruang lingkup terbatas diarahkan dengan 5 siswa kelas 9 sebagai contoh untuk menentukan kebutuhan lanjutan.

Tahapan selanjutnya adalah menyusun (arranging). Peneliti melanjutkan dengan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian, setelah studi pendahuluan selesai. Perencanaan penelitian R&D meliputi: a) menetapkan tujuan penelitian; b) memperkirakan sumber daya, staf, dan waktu; c) datang dengan kriteria untuk peneliti dan cara untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Tahap selanjutnya adalah penyempurnaan draf butir (foster primer type of an item), yang meliputi; (a) Memutuskan rencana barang yang akan dibuat (rencana spekulatif). Setelah mengarahkan laporan primer dan berbicara dengan pengelola, materi yang akan dibuat adalah video pembelajaran cerdas yang berisi materi melukis, khususnya metode melukis. Kemudian, pada saat itu, analis membuat diagram alir, papan cerita, dan skrip sehingga cara paling umum untuk membuat rekaman pembelajaran cerdas adalah terkoordinasi dan sesuai dengan kebutuhan; (b) Menentukan infrastruktur dan fasilitas penelitian yang diperlukan untuk proses penelitian dan pengembangan. Seperti yang baru-baru ini diungkapkan, pengujian ini menggunakan perangkat lunak Wondershare Filmora dan peralatan PC; (c) Menentukan tahapan melakukan uji konfigurasi di lapangan; (d) Memutuskan rangkaian tanggung jawab yang diharapkan dari pertemuan yang terkait dengan pemeriksaan; (e) Memproduksi video instruksional mp4 interaktif. Pada materi melukis kelas IX, berikut video storyboard pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora:

**Tabel 1.** Storyboard Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Filmora Pada Materi Seni Lukis Kelas IX

No	TAMPILAN	KETERANGAN
1		Gambar 1. Tampilan awal berisi judul materi pembahasan

No	TAMPILAN	KETERANGAN
2		Gambar 2. Penjelasan tujuan pembelajaran
3		Gambar 3. Pemaparan sub materi yang akan dibahas.
4		Gambar 4. Penjelasan unsur-unsur dalam seni lukis.
5		Gambar 5. Penjelasan teknik dalam berkarya seni lukis.
6		Gambar 6. Penjelasan teknik dalam berkarya seni lukis.
7		Gambar 7. Disajikan beberapa gambar lukisan, peserta didik diberi waktu untuk menebak teknik yang digunakan pada gambar yang disajikan.
8		Gambar 8. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan post test pada link yang tertera.
9		Gambar 9. Penutup

(f) persetujuan ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini item approval dilakukan untuk menentukan derajat kemungkinan dan kelayakan draft yang mendasari dengan mengikutsertakan validator master materi dan ahli media untuk menilai sifat dari rekaman pembelajaran cerdas yang disampaikan dengan memberikan survey

sebagai instrumen penilaian. Berikut konsekuensi dari penilaian yang didapat dari validator master materi:

**Tabel 2.** Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skor		
1	<b>Aspek Isi/Materi</b>	Cakupan (keluasan dan kedalaman) materi	1	4		
		Materi disajikan secara sistematis dan jelas	2	5		
		Materi mudah dipahami	3	5		
		Gambaran/ccontoh unsur, prinsip, dan teknik seni lukis yang disajikan jelas dan cukup sesuai dengan materi	4	4		
		Kejelasan narasi yang digunakan	5	5		
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik	6	5		
		Kejelasan informasi pada video yang disajikan	7	5		
		Ketepatan tata bahasa dan ejaan	8	4		
		Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	9	4		
		Kejelasan tujuan pembelajaran	1	5		
		Materi yang diberikan sesuai dengan KI dan KD	2	5		
2	<b>Aspek Pembelajaran</b>	Konsep sesuai dengan indikator	3	5		
		Kejelasan judul/tema pembahasan pada video	4	5		
		Video pembelajaran tepat sasaran (untuk peserta didik kelas IX)	5	5		
		Ketepatan penerapan strategi belajar (pembelajaran interaktif)	6	4		
		Media mendukung siswa turut aktif dalam proses pembelajaran	7	4		
		Teknik penyampaian informasi yang menarik & variatif	8	5		
		Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual	9	5		
		Media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	10	5		
		Media meningkatkan pemahaman materi bagi peserta didik	11	5		
		<b>JUMLAH</b>			<b>20</b>	<b>94</b>
		<b>PRESENTASE</b>			<b>94%</b>	
<b>KATEGORI</b>			<b>Sangat Layak</b>			

Validasi ahli materi pada video pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora dengan dua aspek penilaian yaitu aspek isi/materi dan aspek pembelajaran, menghasilkan 94% hasil dengan kategori "sangat layak". Konsekuensi penilaian yang didapatkan dari validator master media mendapatkan hasil akhir sebesar 93,33% dengan kelas sangat baik. Berikut adalah daftar data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media:

**Tabel 3.** Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skor
1	Aspek Pemrograman	Kemudahan penggunaan media video pembelajaran interaktif	1	4
		Pengaturan durasi video sesuai dengan kebutuhan peserta didik	2	4
		Jenis musik yang digunakan sesuai dengan peserta didik	3	5
		Musik yang digunakan dalam video tidak mengganggu narasi materi	4	5
		Media video interaktif dapat diputar di handphone dan perangkat komputer	5	5
		Media video interaktif bisa dikembangkan dan dimanfaatkan kembali dalam pembelajaran lain	6	5
		Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)	1	4
		Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	2	5
		Kesesuaian proporsi warna	3	5
		Kesesuaian pemilihan jenis font	4	5
		Kesesuaian pemilihan ukuran font	5	5
		Variasi <i>font</i>	6	5
		Penggunaan jarak (baris, spasi, alinea)	7	5
		Teks mudah dibaca	8	5
		2	Aspek Tampilan	Kejelasan suara/musik
Kesesuaian pemilihan musik/suara	10			5
Kemenarikan tampilan video	11			4
Kesesuaian video dengan materi	12			5
Narasi dalam video mudah dipahami	13			5
Meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi	14			4
Tidak menimbulkan rasa jenuh	15			4
<b>JUMLAH</b>				<b>21</b>
<b>PRESENTASE</b>			<b>93,33%</b>	
<b>KATEGORI</b>			<b>Sangat Layak</b>	

Setelah master approval terkemuka, tahap selanjutnya adalah first field tasting, yaitu menampilkan draft dasar video pembelajaran intuitif kepada 5 siswa sebagai contoh untuk mendapatkan reaksi dasar terhadap materi yang sedang dibuat. Tahapan selanjutnya adalah memperbaiki efek lanjutan dari pendahuluan (modifikasi item fundamental). Agar menghasilkan produk yang lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tahapan ini dilakukan setelah mendapat saran evaluasi dari validator ahli materi dan ahli media serta respon awal yang diberikan oleh siswa.

Pengujian lapangan (main field testing) merupakan langkah terakhir. Siklus ini diharapkan dapat menentukan kelangsungan materi yang dihasilkan dalam memperluas inspirasi dan hasil belajar peserta didik. Produk yang diperbaiki digunakan dalam proses pembelajaran setelah tahap revisi selesai. Selain itu, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, guru memberikan pertanyaan posttest untuk kemudian membandingkan dan hasil pretest dan dilanjutkan dengan memberikan polling untuk mengetahui reaksi mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Rumus N-Gain digunakan untuk mengevaluasi keefektifan video pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora dalam meningkatkan hasil belajar siswa:

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Berdasarkan Analisis *N-Gain*

No. Absen	<i>Pretest</i> <i>t</i>	<i>Posttest</i> <i>t</i>	<i>Posttest</i> - <i>Pretest</i>	<i>Skor Ideal</i> (100) - <i>Pretest</i>	<i>N-Gain</i> Skor	<i>N-Gain</i> Skor (%)
1	60	90	30	40	0,75	75%
2	74	94	20	26	0,77	77%
3	68	88	20	32	0,63	63%
4	66	90	24	34	0,71	71%
5	62	94	32	38	0,84	84%
6	74	100	26	26	1,00	100%
7	72	100	28	28	1,00	100%
8	60	94	34	40	0,85	85%
9	82	88	6	18	0,33	33%
10	68	94	26	32	0,81	81%
11	60	82	22	40	0,55	55%
12	56	94	38	44	0,86	86%
13	52	94	42	48	0,88	88%
14	68	94	26	32	0,81	81%
15	70	94	24	30	0,80	80%
16	58	88	30	42	0,71	71%
17	68	100	32	32	1,00	100%
18	72	88	16	28	0,57	57%
19	50	88	38	50	0,76	76%
20	60	100	40	40	1,00	100%
21	62	100	38	38	1,00	100%
22	64	94	30	36	0,83	83%
23	50	86	36	50	0,72	72%
24	74	100	26	26	1,00	100%
25	62	82	20	38	0,53	53%
26	68	100	32	32	1,00	100%
27	70	100	30	30	1,00	100%
28	76	94	18	24	0,75	75%
29	68	82	14	32	0,44	44%

No. Absen	Pretest t	Posttest t	Posttest - Pretest	Skor Ideal (100) - Pretest	N-Gain Skor	N-Gain Skor (%)
30	58	82	24	42	0,57	57%
31	70	84	14	30	0,47	47%
32	74	94	20	26	0,77	77%
<b>Jumlah</b>	<b>2096</b>	<b>2952</b>			<b>24,71</b>	<b>2471%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>65,50</b>	<b>92,25</b>			<b>0,77</b>	<b>77%</b>

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest N-Gain* skor memperoleh nilai rata-rata 0,77 atau 77% dengan kategori tinggi. Kemudian respon peserta didik diambil melalui penyebaran angket yang menggunakan skala Guttman dengan perolehan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 95% dengan kategori sangat baik sebagaimana tercantum pada tabel berikut:

Tabel 5. Respon Peserta Didik

No. Absen	Nomor Butir Soal												Total	Skor Ideal	%	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	12	92%	Sangat Baik
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik

No. Absen	Nomor Butir Soal												Total	Skor Ideal	%	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	12	100%	Sangat Baik
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	12	92%	Sangat Baik
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	12	92%	Sangat Baik
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	12	92%	Sangat Baik
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>															<b>95%</b>	<b>Sangat Baik</b>

## PEMBAHASAN

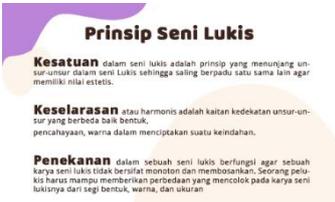
Penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora mengadaptasi model penelitian Borg & Gall dengan studi pendahuluan (riset dan pengumpulan informasi) sebagai tahap pertama. Studi pendahuluan ini meliputi analisis kurikulum dengan tujuan menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang perlu dikembangkan serta analisis kebutuhan melalui observasi lapangan selama proses pembelajaran dan wawancara dengan lima siswa kelas 9 SMP Al-Fatih 1 Tangerang. Selain itu, peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui pemahaman awal siswa tentang seni lukis. Selain itu, para peneliti memilih Wondershare Filmora karena kemudahan penggunaan dan output berkualitas tinggi. Kemudian, pada saat itu, spesialis mengumpulkan penemuan penelitian dan data lain yang terkait dengan pengembangan produk yang direncanakan. Penelitian pengembangan serupa dilakukan oleh Afitaloka (2022) dengan judul "Pengembangan Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi SMA Negeri 5 Metro". Penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa media tersebut sah dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Langkah kedua adalah perencanaan, yang meliputi perumusan tujuan penelitian, perkiraan dana, sumber daya, dan waktu, serta kualifikasi peneliti dan metode partisipasi penelitian.

Langkah ketiga adalah peningkatan draf item (foster primer \form an item) yang menggabungkan penentuan diagram konten media (GBIM), papan cerita, skrip, pengambilan gambar dan suara, hingga cara paling umum untuk mengubah dan mengirimkan video ke desain mp4. Djaali dan

Muljono (2008) mengatakan bahwa untuk menghasilkan desain produk yang memenuhi kebutuhan pembelajaran, menyatakan bahwa tinjauan ahli atau justifikasi berdasarkan evaluasi sekelompok panel harus digunakan untuk melakukan proses validasi konstruk instrumen.

Selain itu, bertujuan untuk mendapatkan rekomendasi evaluasi jika terjadi kekurangan (Setyosari dan Punaji, 2021). Alis Triena Permanasari, S.Sn., melakukan validasi ahli materi pada materi kali ini sebagai guru besar di Program Studi Sendratasik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Penilaian pada poin ini terdiri dari dua bagian yaitu aspek materi dan isi serta aspek pembelajaran dengan skor 94% dengan kategori sangat layak/valid. Evaluasi ahli materi menghasilkan luaran sebagai berikut:

**Tabel 6.** Evaluasi ahli materi

No	Draf Awal (Sebelum Revisi)	Draf Akhir (Setelah Revisi)
1	 <p><b>Teknik Seni Lukis</b></p> <p><b>Teknik aquarel</b>            atau temperan adalah cara melukis dengan menggunakan Cat air. Teknik ini menghasilkan gambar yang transparan karena sapuan Cat air pada media gambar dilakukan dengan sangat tipis menggunakan kuas.</p>	 <p><b>Teknik Aquarel</b></p>
	<p>Text terlalu banyak, ubah dengan menampilkan video tutorial disertai narasi dalam bentuk audio.</p>	<p>Pemaparan video tutorial penerapan salah satu teknik melukis dengan menampilkan video disertai narasi <i>voice over</i></p>
2	 <p><b>Prinsip Seni Lukis</b></p> <p><b>Kesatuan</b> dalam seni lukis adalah prinsip yang menunjang unsur-unsur dalam seni Lukis sehingga saling berpadu satu sama lain agar memiliki nilai estetik.</p> <p><b>Keselarasn</b> atau harmonis adalah kaitan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk, pencahayaan, warna dalam menciptakan suatu keindahan.</p> <p><b>Penekanan</b> dalam sebuah seni lukis berfungsi agar sebuah karya seni lukis tidak terlihat monoton dan membosankan. Seorang pelukis harus mampu memberikan perbedaan yang mencolok pada karya seni lukisnya dari segi bentuk, warna, dan ukuran</p>	 <p><b>Titik</b></p> <p><b>Garis</b></p>
	<p>Penjelasan unsur seni lukis terlalu tekstual.</p>	<p>Sudah diperbaiki dengan menambahkan contoh gambar dan mengurangi text yang diganti dengan penjelasan dalam bentuk <i>voice over</i>.</p>

Kemudian pada tahap validasi ahli media dilakukan oleh Yudi Guntara, M.Pd. selaku dosen pada prodi Pendidikan Fisika di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan menilai aspek tampilan dan aspek pemrograman yang memperoleh hasil sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak/ valid. Adapun saran evaluasi yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 7.** Draft Sebelum dan Sesudah

No	Draf Awal (Sebelum Revisi)	Draf Akhir (Setelah Revisi)
1	 <p>Terlalu banyak menggunakan unsur hiasan dan penggunaan warna yang kurang harmonis.</p>	 <p>Sudah diperbaiki dengan mengganti dan mengurangi unsur hiasan dan warna..</p>
2	 <p>Sesuai desain tampilan dengan usia peserta didik SMP.</p>	 <p>Sudah diperbaiki sesuai arahan.</p>

Langkah selanjutnya adalah uji coba produk terbatas yang melibatkan lima siswa di kelas IX C sample video pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Wondershare Filmora. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa tentang produk baru segera. Dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media serta reaksi siswa terhadap draft pokok butir, analisis mengkaji ulang butir dari hasil awal (amandemen butir fundamental).

Dari hasil update tersebut, lahirlah materi video pembelajaran cerdas berbasis Wondershare Filmora pada saat pembelajaran materi seni lukis dan budaya untuk melukis di kelas IX C SMPIT Al-Fatih 1 Tangerang. Kemudian, untuk mengetahui kelayakan rekaman pembelajaran intuitif berdasarkan Wondershare Filmora dalam mengembangkan hasil belajar siswa lebih lanjut, spesialis mengadakan posttest pada 32 siswa kelas IX C. Investigasi nilai pretest dan posttest diselesaikan menggunakan resep N-Gain dan mendapat rata-rata 77%.

Angket diberikan kepada 32 siswa kelas IX untuk mengetahui bagaimana perasaan mereka menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora untuk mempelajari materi melukis. Skala Guttman, yang terdiri dari dua kategori dan masing-masing memiliki nilai atau skor yang berbeda, digunakan untuk mengukur respon dari siswa terhadap angket respon (Djaali, 2008) Checklist atau pertanyaan pilihan ganda. Mengingat hasil dari pengulangan survei reaksi siswa, skor rata-rata umum 95% diperoleh di kelas yang luar biasa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa antusias mengikuti pembelajaran seni budaya melalui penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora karena selain menarik secara visual, video interaktif mampu mengakomodasi siswa dengan gaya belajar yang beragam. Hal ini sesuai dengan kemampuan media pembelajaran yang seharusnya dapat

merangsang perhatian dan inspirasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat menuntun kemampuan setiap siswa dalam penguasaan (Rusman et al., 2015). Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian serupa oleh Afitaloka (2022) yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi”. Dalam penelitian tersebut diperoleh temuan bahwa media video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Wondershare Filmora valid dan bermanfaat untuk meningkatkan minat dan kinerja siswa dalam pembelajaran di SMA Negeri 5 Metro.

## **KESIMPULAN**

Kemajuan video pembelajaran cerdas berdasarkan Wondershare Filmora menerapkan metode model peningkatan Borg dan Nerve dengan batasan ruang lingkup terbatas dengan kemajuan yang menyertainya; (1) menyelidiki potensi dan permasalahan; (2) pengumpulan data; (3) rencana barang; (4) persetujuan rencana; (5) perubahan desain; (6) Evaluasi produk Media pembelajaran yang menggabungkan berbagai ilustrasi visual, gerak, audio, dan grafik sekaligus dan bersifat interaktif disebut media pembelajaran video interaktif karena bertujuan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar dan menjadikan isinya lebih mudah dipahami.

Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran interaktif berbasis wondershare filmora. Kedua kelompok memperoleh skor 94 persen untuk ahli materi dan 93,33 persen untuk ahli media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Wondershare Filmora sangat cocok untuk materi pembelajaran yang berkaitan dengan seni lukis.

Efek samping dari pendahuluan lapangan yang menunjukkan kecukupan rekaman pembelajaran cerdas berlandaskan Wondershare Filmora dengan materi melukis dapat diperkirakan dari hasil belajar siswa pada saat pretest dan posttest yang tersebar pada 32 siswa. Nilai rata-rata pada saat pretest siswa adalah 65,50 dan nilai posttest normal adalah 92,25 dengan perhitungan menggunakan penyelidikan N-Gain yang mendapat nilai rata-rata 0,77 dengan persentase 77%. Setelah mengetahui hasil pretest dan posttest, tahap selanjutnya adalah menguji reaksi siswa dengan memberikan survey yang menghasilkan skor rata-rata umum sebesar 95%. Mencermati informasi tersebut dapat beralasan bahwa rekaman pembelajaran intuitif dengan bantuan Wondershare Filmora berhasil memperluas minat dan hasil belajar siswa kelas IX SMPIT Al-Fatih 1 pada mata pelajaran ekspresi sosial dalam seni lukis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afitaloka, L. (2022). Pengembangan Video Interaktif Berbantu Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Pengangguran Kelas XI SMA Negeri 5 Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1).
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Djaali, Muljono. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fitriani, N. L., dan Yudiana Kadek. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.43386>
- Niswa, Auliyah. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas Vii-D SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1-17.
- Rahmawati, R., Khaeruddin., & Amal, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29-38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rusman, Kurniawan, D., dan Riyana, C. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santosa, E., dan Kiswoyo. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondershare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Kompetensi Guru dan Menulis Deskripsi Siswa Kelas 3. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No. 24.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam

Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15-24. <https://journal.unrika.ac.id/index.php/journalhistoria/article/view/1583>

Yusuf, Z. A., Filosofi, R., & Rahayu, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.615-624>