



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 13525-13537

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Dan *Filmora* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar

Yusak Sigit Laksono<sup>1✉</sup>, Hery Kresnadi<sup>2</sup>, Rio Pranata<sup>3</sup>, Siti Halidjah<sup>4</sup>, Asmayani Salimi<sup>5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Tanjungpura

Email : [laksonoyusaksigit@student.untan.ac.id](mailto:laksonoyusaksigit@student.untan.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Studi pengembangan ini bertujuan untuk membuat produk berupa media video pembelajaran dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV dengan menggunakan software Powerpoint dan Filmora. Penelitian dan pengembangan (R&D) sebagaimana diadaptasi oleh Borg dan Gall adalah metodologi yang digunakan. Penelitian ini mengandalkan wawancara, validasi ahli, tanggapan siswa, dan data observasi yang dikumpulkan melalui penerapan media video pembelajaran berbasis PowerPoint dan Filmora sebagai sumber data. Wawancara, kuesioner, dan catatan tertulis semuanya digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk pengembangan dan penyempurnaan studi ini. Berdasarkan temuan penelitian, tujuh tahapan (studi pendahuluan dan pengumpulan informasi; perencanaan; pengembangan produk awal; uji coba produk awal; revisi produk awal; uji coba produk lapangan; revisi akhir) dilibatkan dalam proses pembuatan media video pembelajaran menggunakan PowerPoint dan Filmora. Tingkat kelayakan media video pembelajaran berbasis powerpoint dan filmora "Sangat Baik" dilihat dari aspek desain dengan skor rata-rata 3,64, aspek materi dengan skor rata-rata 3,85, dan aspek bahasa dengan skor rata-rata 3,8 serta hasil uji coba produk "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata 3,51.

Kata kunci : *Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Kelayakan Media Video Pembelajaran, Pembelajaran Tematik*

## Abstrak

This development study aims to make a product in the form of instructional video media in thematic learning for fourth grade students using Powerpoint and Filmora software. Research and development (R&D) as adapted by Borg and Gall is the methodology used. This study relied on interviews, expert validation, student responses, and observational data collected through the application of PowerPoint and Filmora-based instructional video media as data sources. Interviews, questionnaires and written notes were all used to collect information for the development and refinement of this study. Based on the research findings, seven stages (preliminary study and information gathering; planning; initial product development; initial product trials; initial product revisions; field product trials; final revisions) were involved in the process of making instructional video media using PowerPoint and Filmora. The feasibility level of learning video media ased on powerpoint and filmora "Very Good" is seen from design aspect with an average score of 3,64, from the content aspect with an average score of 3.85, and the language aspect with an average score of 3,8 as well as product trial result "Very Good" with average value 3,51.

Keyword : *Research And Development, Learning Video Media, Feasibility Of Learning Video Media, Thematic Learning.*

## PENDAHULUAN

Tingginya laju kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi selama Revolusi Industri 4.0 berdampak pada terciptanya sistem informasi dan komunikasi digital. Sektor pendidikan hanyalah satu bidang yang terkena dampak tren ini. Belajar juga menjadi rumit dengan cara baru karena hal ini. Untuk membangkitkan minat siswa dan menjaga perhatian mereka, proses pendidikan semakin menggabungkan berbagai bentuk inovatif dari pengajaran berbasis media.

Kurikulum 2013 Indonesia yang sekarang berlaku didasarkan pada gagasan bahwa siswa dapat memperoleh dasar-dasar berbagai disiplin ilmu dengan berfokus pada satu topik atau tema yang menyeluruh. Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tema berdasarkan isi dari beberapa mata kuliah yang tergabung atau terintegrasi inilah yang disebut Rusman (2015) sebagai "pembelajaran tematik terpadu" (p.139). Kurikulum 2013 menempatkan tanggung jawab belajar tepat di pundak siswa, yang diharapkan menjadi pemecah masalah yang aktif, kreatif, dan imajinatif selama proses pembelajaran berlangsung. Peran pendidik adalah untuk membantu siswa belajar dan membuat mereka tetap termotivasi.

Media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Sukiman (2012), mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada khalayak guna menata dan mengarahkan pikiran, emosi, perhatian, minat, dan

kesiapan siswa untuk belajar. untuk berhasil menyelesaikan tujuan pendidikan (hal.29). Salah satu keuntungan menggunakan media video, seperti dikemukakan Daryanto (2016), adalah ukuran tampilan video bisa sangat fleksibel dan berubah sesuai kebutuhan, seperti dalam kasus video pembelajaran. Video adalah sumber pendidikan non-cetak yang kaya informasi dan praktis; itu dapat digunakan segera untuk melibatkan siswa dan memperkenalkan mereka pada dimensi pembelajaran yang baru (p. 108). Oleh karena itu, beralasan untuk menarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran memungkinkan pengajar menawarkan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran, serta siswa dapat lebih mudah menyerap bahan ajar yang disajikan. Tujuan dari proses pembelajaran akan lebih mudah dicapai.

Selaras dengan penjelasan guru wali kelas IV SD Negeri 29 Kubu, yakni BapakTaryoto, S. Pd. Beliau menjelaskan terkait penggunaan media pembelajaran di kelas, pembelajaran yang hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media yang digunakan di kelas menyebabkan antusias dan keinginan belajar peserta didik menjadi kurang karena hanya terpaku pada teks dan beberapa gambar saja, materi pendidikan yang menarik diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh wali kelas IV SD Negeri 29 Kubu, peneliti ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan harapan media pembelajaran yang peneliti buat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kinerja yang efektif dalam studi seseorang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan, yaitu model pengembangan Borg dan Gall, diterapkan dalam penelitian ini. Model ini dipilih oleh para peneliti karena prosesnya yang lebih transparan dan dijelaskan dengan baik untuk membuat versi baru. Penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai pendekatan sistematis untuk menyelidiki, merancang, membuat, dan mengevaluasi kualitas suatu produk (hal. 30), sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2017). Selain itu, Richey & Klein berpendapat (dalam Sugiyono, 2017) bahwa penelitian pengembangan adalah, "*Instructional design is the study of instructional product and tool design, development, and evaluation with the goal of building an empirical foundation for the development of new or improved models governing product and tool production*" (h.29). Penelitian metodelis ke dalam desain, produksi, dan penilaian sumber daya pendidikan dengan maksud memberikan landasan empiris yang kuat untuk pengembangan sumber daya pendidikan baru dan peningkatan

yang sudah ada. Mengingat dua aliran pemikiran ini, kita dapat mengatakan bahwa R&D yakni strategi penelitian yang digunakan untuk membuat barang, meningkatkan produk yang ada, dan mengevaluasi kemanjurannya.

Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian ini. Pelaksanaan penelitian ini di SDN 29 Kubu. Siswa kelas IV dari SDN 29 Kubu diikutsertakan dalam analisis ini, dengan total 22 siswa. Penelitian hanya membutuhkan waktu 2 hari untuk menyelesaikannya.

Peneliti menggunakan metode termasuk wawancara, kuesioner, dan pencatatan untuk mengumpulkan data mereka. jenis wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur yang digunakan untuk menemukan potensi dan masalah. Untuk menilai apakah mengajar siswa untuk menggunakan *PowerPoint* dan *Filmora* untuk produksi video layak dan berguna atau tidak, kuesioner dikembangkan untuk penelitian ini. Kuesioner ini menampilkan skala penilaian untuk menjawab pertanyaan. Skala berkisar dari "sangat setuju" - "sangat tidak setuju", misalnya, dan terdiri dari pernyataan yang diikuti oleh kolom yang menunjukkan tingkatan. Terlepas dari ketergantungan kuesioner pada sistem peringkat, kualitas produk masih dapat didiskusikan, dan responden dapat menawarkan pemikiran mereka di ruang yang sesuai. Untuk menghilangkan ruang ketidakpastian atau sikap apatis dalam data, para peneliti dalam penelitian ini menggunakan skala numerik 4 poin (1-4) untuk mengumpulkan tanggapan. Adapun kategori skalanya yaitu sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan sangat tidak baik (1). Angket ini digunakan untuk memvalidasi produk yang ditujukan kepada para validator ahli desain dan ahli materi, serta penilaian oleh peserta didik yang menjadi sampel penelitian. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dengan mengumpulkan dokumentasi berupa foto peserta didik saat menyaksikan video pembelajaran yang diputar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi pendahuluan diperoleh peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri 29 Kubu. Menunjukkan, bahwa penyampaian materi masih kurang maksimal, peserta didik terkadang tidak terlalu fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Salah satu penjelasannya adalah tidak ada jenis media lain di luar buku teks yang digunakan dalam lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik sangat penting agar siswa dapat berkonsentrasi pada kegiatan di kelas.

Media video pembelajaran berbasis *powerpoint* dan *filmora* belum pernah dimanfaatkan sebelumnya, kelebihan dari media video pembelajaran berbasis *powerpoint* dan *filmora* memiliki tampilan yang menarik sehingga peserta didik dapat fokus dan

tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang disajikan. Media video pembelajaran berbasis *powerpoint* dan *filmora* mampu memberikan suasana pembelajaran yang berbeda, dikarenakan media video pembelajaran berbasis *powerpoint* dan *filmora* dapat memberikan visualisasi yang lebih banyak dari pada buku paket yang biasanya digunakan. Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai media video pembelajaran berbasis *powerpoint* juga menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis *powerpoint* sangat efektif saat digunakan, terutama pada setiap jenjang pendidikan.

#### A. Hasil Pengembangan Prototipe Produk

##### 1. Hasil Perencanaan Produk

Dalam perencanaan media video pembelajaran berbasis *powerpoint* dan *filmora* tema yang akan peneliti gunakan adalah pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 sampai 6.

##### 2. Hasil Rancangan Prototipe Produk

Bahan-bahan yang meliputi foto, suara, musik pengiring, film, dan latar belakang slide yang diperlukan untuk membuat media video pembelajaran harus dikumpulkan sebelum memulai proses pembuatan di *PowerPoint* dan *Filmora*. Produk akhir dibuat dengan standar kepraktisan, presisi, kejelasan, presentasi, dan daya tarik estetika tertinggi. Faktor-faktor berikut harus diperhitungkan saat membuat produk media video pendidikan: Jenis huruf, ukuran font, warna font, dan tata letak teks adalah contoh elemen desain penulisan. Skema warna, gambar, video, dan audio adalah contoh elemen desain tampilan. Ketiga, elemen LMD meliputi perancangan dan pembuatan konten di *Microsoft PowerPoint* dan mengeditnya dengan *Filmora* sehingga memenuhi kebutuhan KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.

Adapun produk yang diproduksi menjadi sebuah media video pembelajaran berbasis *powerpoint*, yang dapat peneliti paparkan yakni.

##### a. Tampilan Pembuka

Tampilan ini terdiri atas tema, subtema, dan pembelajaran 1 - 6 yang akan dipelajari dalam media video pembelajaran.

## b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran untuk setiap unit dapat ditemukan dalam perspektif ini. Tujuan pembelajaran siswa digunakan untuk menginformasikan pembuatan materi kursus.

## 3. Hasil Analisis Produk

Para ahli media, materi, dan bahasa memeriksa barang yang dibuat oleh peneliti sebelum diuji. Validasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media untuk pembelajaran tematik dilihat dari aspek Media, materi, dan bahasa.

### a. Analisis Data Validasi Ahli Media

Analisis data validasi ahli media Penilaian peneliti terhadap Bapak Kristian Frederik Dongoran S.Pd diperoleh skor total 62 berdasarkan 17 kriteria yang berbeda. Dengan informasi ini, dapat dikatakan bahwa nilai median dari hasil validasi oleh ahli media untuk media video pembelajaran adalah

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyaknya indikator}} \\ &= \frac{62}{17} = 3,64\end{aligned}$$

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa produk media video pembelajaran yang dibuat dengan PowerPoint dan Filmora memiliki tingkat kelayakan 3,64 memenuhi kriteria "sangat baik". Para ahli di bidang media memberikan umpan balik kepada peneliti tentang cara menyempurnakan produk media video pembelajaran yang sudah ada.

### b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Dengan menggunakan keahlian Bapak Taryoto S.Pd dalam topik tersebut, peneliti menganalisis data validasi dan mempresentasikan hasil penilaian: skor 50 berdasarkan 13 indikator. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil validasi media profesional untuk pendidikan media berbasis video adalah:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyaknya indikator}} \\ &= \frac{50}{13} = 3,85\end{aligned}$$

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa produk media video pembelajaran yang dibuat dengan PowerPoint dan Filmora memiliki tingkat kelayakan sebesar 3,85

memenuhi kriteria "sangat baik". Peneliti sering mendapat masukan dari ahli materi berupa saran-saran bagaimana cara menyempurnakan produk media video pembelajaran yang sudah ada.

#### c. Analisis Data Validasi Ahli Bahasa

Peneliti memeriksa data validasi Bapak Iswanto S.Pd, dan analisis mereka mengungkapkan bahwa ahli bahasa dievaluasi dengan skor total 19 (berdasarkan indikator yang digunakan dalam evaluasi). Temuan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil validasi media profesional untuk pendidikan media berbasis video adalah:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyaknya indikator}} \\ &= \frac{19}{5} = 3,8\end{aligned}$$

Produk media video instruktif yang dibuat dengan *PowerPoint* dan *Filmora* telah divalidasi oleh penutur asli bahasa tersebut, menghasilkan skor rata-rata 3,8 pada skala "sangat baik", yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Untuk membuat media video pembelajaran menjadi lebih baik, peneliti menerima beberapa saran dari ahli bahasa.

#### 4. Hasil Uji coba Prototipe Produk

Prototipe produk diuji dalam 2 tahap: pertama dengan kelompok kecil, dan kemudian dengan ukuran sampel yang jauh lebih besar.

##### a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada 25 November 2022, temuan percobaan kelompok kecil yang melibatkan 5 anak yang dipilih secara acak oleh wali kelas IV mereka dirilis.

Tabel 1. Rangkuman hasil uji coba kelompok kecil

Tabel 1 menampilkan hasil tanggapan siswa terhadap media video pembelajaran yang dibuat dengan *PowerPoint* dan *Filmora*.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{\text{Jumlah rata-rata skor}}{\text{Banyaknya responden}}$$

$$= \frac{17}{5} = 3,4$$

Nilai rata-rata 3,4 dihitung dari data yang dikumpulkan dari 5 respon siswa selama pilot project media video pembelajaran dalam kelompok kecil. Oleh karena itu ditetapkan kriteria "Sangat Baik" untuk produk media video pembelajaran berbasis *PowerPoint* dan *Filmora* ditinjau dari segi kemanfaatannya. Jadi peneliti terus melakukan uji produk kelompok besar.

No.	Responden	Total Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Ahmad Azra F	27	3	Baik
2	Azzahra Noer M	34	3,78	Sangat Baik
3	Eva Tri C	33	3,67	Sangat Baik
4	Exsan V N	26	2,88	Baik
5	Rahmad R	33	3,67	Sangat Baik
<i>Jumlah</i>			17	

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Pada tanggal 30 November 2022, kelompok besar (10) di uji coba.

Table 2. Rangkuman hasil uji coba kelompok besar

Tabel 2 menampilkan data yang dikumpulkan dari survei yang diberikan kepada siswa ketika mereka menggunakan materi video pembelajaran berbasis *PowerPoint* dan *Filmora* di kelas.

No.	Responden	Total Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Achmad K	35	3,88	Sangat Baik
2	Dyan N	31	3,44	Sangat Baik
3	Elsa V	34	3,78	Sangat Baik
4	Indah K S	34	3,78	Sangat Baik
5	M. Afkar M	34	3,78	Sangat Baik
6	Nazwa F	31	3,44	Sangat Baik
7	Nur Rahma F	27	3	Baik
8	Riska L	34	3,78	Sangat Baik
9	Shanfalcao L	35	3,88	Sangat Baik
10	Zalwa A T	31	3,44	Sangat Baik
<i>Jumlah</i>			36,2	

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{\text{Jumlah rata-rata skor}}{\text{Banyaknya responden}} \\ &= \frac{36,2}{10} = 3,62\end{aligned}$$

Setelah disusun dan dianalisis data dari tanggapan 10 siswa terhadap media video pembelajaran eksperimen kelompok besar, diperoleh skor rata-rata 3,62. Oleh karena itu, kriteria "Sangat Baik" telah ditambahkan ke daftar periksa kegunaan untuk produk media video pendidikan berbasis *PowerPoint* dan *Filmora*.

#### 5. Revisi Produk

Produk pengembangan media video pembelajaran tidak terlepas dari revisi dan saran-saran yang diberikan kepada peneliti, sehingga peneliti bisa menghasilkan produk pengembangan media video pembelajaran yang lebih baik. Saran-saran dan revisi produk berdasarkan penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Table 3. Revisi produk media video pembelajaran berbasis powerpoint

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Pada pembelajaran 1, hanya ada perubahan berupa audio pengisi suara, agar materi yang disajikan dapat mudah dimengerti</p>
		<p>Pada slide pembelajaran 5, pengembang mengubah penggunaan gambar not lagu menjadi video lagu "aku anak indonesia"</p>

## B. Pembahasan

Media video pembelajaran berbasis powerpoint dan filmora dikembangkan oleh peneliti yang diterapkan pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 - 6 kelas IV Sekolah Dasar Negeri 29 Kubu. Prosedur penelitian menerapkan pada prosedur penelitian pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah, namun peneliti hanya menerapkan 7 langkah penelitian pengembangan yaitu: 1) *Research and information collecting*, 2) *Planing*, 3) *Develop primary from of product*, 4.) *Preliminary field testing produk*, 5) *Main product revision*, 6) *Main field testing*, 7) *Operational product revision*.

### a. Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Filmora

Analisis data yang terkumpul menunjukkan bahwa media video pembelajaran peneliti memenuhi semua kriteria untuk digunakan, telah divalidasi oleh ahli media, ahli konten, dan ahli bahasa. Produk di bidang media video pembelajaran juga mengalami masa penyempurnaan sebagai hasil langsung dari ide dan komentar

validator. Evaluasi produk video pembelajaran juga mengungkapkan kinerja rata-rata pada standar yang sangat tinggi.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hanya satu peserta yang menjabat sebagai validator ahli media penelitian. Berdasarkan penilaian angket kelayakan media dan hasil tabel validasi ahli media, produk yang dihasilkan oleh peneliti dinilai sangat tinggi oleh para profesional media, dengan rata-rata nilai 3,64 dari 5. Dari ahli media juga memberikan beberapa saran diantaranya dengan menyamakan narasi audio pada setiap pembelajaran agar tidak berbeda – beda. Produk untuk membuat konten video pembelajaran dengan PowerPoint dan Filmora telah berhasil diuji dengan siswa kelas IV, memvalidasi hasil validasi yang diterima dari profesional media.

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Hanya 1 orang yang digunakan sebagai validator ahli materi dalam penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan oleh peneliti mendapatkan penilaian yang sangat tinggi dari ahli materi, yang ditunjukkan dengan hasil tabel validasi dan evaluasi angket kelayakan media. Ahli materi juga memberikan beberapa saran seperti, penyajian dan penyampaian materi sudah sangat bagus dengan harapan hal itu dapat memfasilitasi pembelajaran dengan membuat konsep lebih mudah diakses oleh siswa. Validasi ahli menunjukkan bahwa produk berbasis PowerPoint dan Filmora untuk membuat media video pembelajaran layak digunakan oleh siswa kelas IV. Selanjutnya, pengujian siswa menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi atau melebihi harapan.

d. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hanya ada 1 validator ahli bahasa dalam analisis ini. Produk yang dihasilkan peneliti mendapatkan skor penilaian ahli bahasa rata-rata 3,8 yang menunjukkan memenuhi standar sangat tinggi, yang ditentukan dari tabel validasi dan temuan angket kelayakan media. Ahli bahasa ahli menawarkan saran untuk meningkatkan konten video instruksional, seperti merekomendasikan kata-kata yang jelas dan lugas. Alat untuk membuat konten video pendidikan dengan *PowerPoint* dan *Filmora* telah divalidasi oleh ahli bahasa dan terbukti efektif dengan siswa kelas empat dalam studi percontohan.

## 2. Hasil Uji Coba Produk Media Video Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Dan *Filmora*

Uji coba produk akhir, dalam hal ini termasuk siswa yang sebenarnya menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan, diperlukan bagi peneliti untuk mempelajari reaksi mereka terhadap dan masalah apa pun dengan produk tersebut. Nilai tes siswa yang berperan dalam media video pembelajaran dianalisis setelah data terkumpul. Pendapat siswa tentang nilai dan kesesuaian uji coba akan dikumpulkan dari survei. Dengan rata-rata data yang terkumpul, diharapkan dapat diketahui apakah sumber belajar berbasis video yang dibuat benar-benar bermanfaat atau tidak.

### a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

5 siswa kelas empat SDN 29 Kubu berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil tersebut. Materi video pendidikan peneliti yang dihasilkan dengan PowerPoint dan Filmora menerima skor rata-rata 3,4 dari 5 selama uji coba, yang menunjukkan bahwa materi tersebut memenuhi standar yang sangat tinggi. Temuan ini mendukung penggunaan produk media video berbasis *PowerPoint* dan *Filmora* dalam pendidikan, dan membenarkan langkah maju dengan evaluasi berskala lebih besar dari alat ini di kelas.

### b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

10 siswa kelas IV dari SDN 29 Kubu berpartisipasi dalam eksperimen kelompok besar tersebut. Tabel analisis hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa kualitas media video pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti dengan menggunakan *PowerPoint* dan *Filmora* rata-rata 3,62 yang menunjukkan kriteria sangat baik.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan produk media video pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak Powerpoint dan Filmora dilakukan di kelas IV SDN Kubu, dengan kesimpulan umum yang ditarik dari temuan sebagai berikut: 1. Paket berisi 6 kelas video yang mencakup materi dari pelajaran 1 sampai 6. Merancang slide di PowerPoint 2019 diikuti dengan ekspor ke file video MP4. Tema, subtema, tingkat pembelajaran, tujuan, sumber daya, dan video semuanya disertakan dalam slide untuk menarik perhatian siswa. Visual adaptif yang melengkapi topik juga dimasukkan ke dalam desain slide. Filmora 9 digunakan untuk memodifikasi file video MP4 yang telah di export dengan menambahkan transisi, audio, dan background sound agar lebih cocok digunakan sebagai media edukasi. Produk media video pembelajaran berbasis PowerPoint dan Filmora yang dikembangkan sangat praktis dengan rata-rata nilai 3,64 (sangat baik) dari segi media, 3,85

(sangat baik) dari segi materi, dan 3,8 (sangat baik) dari segi bahasa. Selanjutnya hasil uji coba penggunaan media video pembelajaran berbasis PowerPoint dan Filmora oleh siswa menunjukkan hasil penilaian dengan skor rata-rata 3,51 (sangat baik).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Agustini, K. & Ngarti, J. G. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. Singaraja: UNDIKSHA
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam*. Gorontalo: UNG
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran; Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, M. D & Izzati, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP*. Tanjung Pinang: UMRAH
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). *Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY
- Marisa dkk. (2012). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Ridhona, R., & Yasthophi, A. (2020). *Desain dan Uji Coba Pembelajaran dengan Bantuan Software Wondershare Filmora Pada Materi Asam Basa*. Pekanbaru: UIN SUSKA
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suryansyah, T & Suwarjo. (2016) *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*. Yogyakarta: UNY
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.