



Belajar Ekosistem dengan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Filmora untuk Siswa Sekolah Dasar

Luh Nyoman Putri Kusuma Dewi^{1*}, I Gede Astawan², I Made Suarjana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 14, 2021

Revised July 20, 2021

Accepted September 14, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Audiovisual, Filmora, Tema Ekosistem

Keywords:

Learning Media, Audiovisual, Filmora, Ecosystem Theme



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pandemi mengakibatkan kurang efektifnya belajar tema ekosistem tanpa penggunaan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan proses rancang bangun dan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D, yang terdiri atas tahap *define, design, development, dan disseminate*. Subjek pada penelitian ini adalah media pembelajaran, sedangkan objek pada penelitian ini adalah validitas media pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen pada penelitian ini menggunakan instrumen *rating scale* berupa lembar penilaian. Data dianalisis menggunakan rumus *mean* untuk mendapatkan validitas. Pengembangan media ini dinyatakan valid dengan hasil validitas oleh ahli isi mata pelajaran sebesar 3,86, hasil dari ahli media sebesar 3,97, dan hasil dari ahli desain sebesar 3,82 dengan keseluruhan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Selain itu hasil validitas dari respon guru dan siswa mendapatkan hasil sangat baik. Jadi media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora terutama pada tema ekosistem layak digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

The pandemic resulted in the ineffectiveness of learning ecosystem themes without learning media, so the learning process became less than optimal. This development research aims to produce a design process and audiovisual learning media based on the Filmora application on the ecosystem theme for fifth-grade elementary school students. This development research uses a 4D model, which consists of defining, design, development, and dissemination stages. The subject of this research is learning media, while the object of this research is the validity of learning media. They collect data in this study using questionnaires, interviews, observation, and documentation methods. The instrument in this study used a rating scale instrument in an assessment. The data were analyzed using a meaningful formula to obtain validity. Media development was declared valid with the results of validity by subject content experts of 3.86, results of media experts of 3.97, and results of design experts of 3.82 with a total of very good qualifications. In addition, the results of the validity of the teacher and student responses get very good results. So the filmora application-based audiovisual learning media, especially on the ecosystem theme, is suitable for use in learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mengalami masalah yang serius karena pandemi *Covid-19* (Ramdani et al., 2020; Suhendro, 2020). Pandemi menyebabkan pembelajaran tatap muka secara langsung tidak dapat terlaksana (Oktafia & Wulandari, 2020). Hal tersebut membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran daring (Napitupulu, 2020). Pembelajaran daring dilakukan dari TK, SD, SMP, SMA, bahkan perguruan tinggi (S. Arif & Muthoharoh, 2021; Suhendro, 2020). Pembelajaran daring dilakukan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan memerlukan kreatifitas yang tinggi dalam menjelaskan suatu materi (Astutiningtyas & Yanuartuti, 2020; Oktafia & Wulandari, 2020), terutama bagi siswa sekolah dasar. Terkait hal tersebut, pemerintah memberlakukan juga memberlakukan kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam penyusunan dan pembuatan rencana mengajar oleh guru. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang proses pembelajaran berpusat pada siswa dan guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mengajar menggunakan berbagai media, metode, strategi, dan yang lainnya (Jumardi et al., 2020). Salah satu karakteristiknya adalah pembelajaran tematik, yang merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pembelajaran ke dalam satu tema sehingga siswa mendapatkan pengalaman secara langsung (Rhosalia, 2017; Utari et al., 2016). Proses belajar mengajar akan lebih

*Corresponding author.

E-mail addresses: luhnyomanputrikusumadewi23@undiksha.ac.id (Luh Nyoman Putri Kusuma Dewi)

bermakna dan mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar jika menggunakan media pembelajaran (Septy et al., 2019). Media pembelajaran yang baik adalah media yang menarik, mudah digunakan, mudah dibuat, mudah dipahami, tahan lama, dan tidak memerlukan banyak biaya (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, situasi dan kondisi pada tempat belajar (Jumardi et al., 2020). Media pembelajaran memiliki beragam jenis, salah satunya media pembelajaran audiovisual yang di dalamnya terdapat audio, visual, gerak, dan teks guna memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa (Ernanida & Yusra, 2019). Pembuatan media pembelajaran audiovisual dapat dilakukan di berbagai aplikasi, salah satunya dapat dilakukan pada aplikasi Filmora (Bouato et al., 2020).

Proses pembelajaran daring tentu terdapat masalah dalam pelaksanaannya (Oktawirawan, 2020). Secara umum permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam hal ini adalah perencanaan pembelajaran yang belum terencana, keterbatasan jaringan internet, penggunaan teknologi yang kurang, serta belum siap belajar dan mengajar secara daring (Nurhayati, 2020; Utami & Cahyono, 2020). Berdasarkan hal tersebut, observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD N 1 Baturiti Kerambitan juga menemukan permasalahan yang serupa seperti keterbatasan dalam pemberian materi sehingga hanya memberikan materi melalui buku siswa tanpa memberikan penjelasan tentang materi terkait, guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring, hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan, 2020). Belum tersedianya sumber belajar bagi siswa selain buku, serta materi pada tema ekosistem subtema 1 pembelajaran 2 masih bersifat abstrak dan tidak mencakup materi secara keseluruhan sehingga siswa belum memahami materi tersebut. Selain itu, saat pelaksanaan observasi, peneliti melihat bahwa siswa lebih mudah menerima dan memahami suatu pembelajaran dan materi melalui media pembelajaran berupa video yang terdapat animasi dan audio yang menarik, hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nida & Nana, 2020; Yuanta, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan, solusi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran daring adalah membuat sumber belajar baru bagi siswa berupa media pembelajaran audiovisual dengan bantuan aplikasi Filmora. Media pembelajaran tersebut berupa video yang menampilkan gambar nyata materi pada tema ekosistem, wajah guru yang sebelumnya direkam dengan latar *greenscreen*, audio yang menarik dan dapat didengar secara jelas oleh siswa, terdapat teks untuk memperjelas suatu materi yang sedang dijelaskan. Media pembelajaran audiovisual ini menjelaskan materi dengan muatan pembelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan SBdP. adanya penjelasan materi dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan siswa menjadi lebih paham materi yang diajarkan. Pembuatan media pembelajaran berupa video ini dapat membantu guru dalam mengajar dengan kondisi pembelajaran secara daring maupun luring (Anugrahana, 2020). Penyampaian materi pembelajaran secara daring dengan menggunakan video dapat membantu guru dengan mudah menyampaikan suatu materi pembelajaran, terutama pada materi tema ekosistem (Nida & Nana, 2020; Riayah & Fakhriyana, 2021). Media pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa adalah media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran audiovisual. Berkaitan dengan hal tersebut, solusi yang dipaparkan sejalan dengan penelitian yang dikembangkan sebelumnya yaitu media pembelajaran audiovisual layak dikembangkan karena efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika bagi siswa SD kelas IV (Hikmah, 2017).

Media pembelajaran audiovisual juga mendapatkan respon baik dari siswa karena dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi pada pelajaran seni budaya terkait dengan gambar bentuk (Arwudarachman et al., 2015). Selain itu, penelitian relevan yang lainnya menyatakan bahwa pembelajaran audiovisual layak digunakan dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Pradilasari et al., 2019; Salamah, 2017). Penelitian relevan lainnya menyatakan bahwa media audiovisual berbasis *Macromedia Flash* valid dan praktis digunakan karena siswa sangat mudah memahami materi dan membantu siswa aktif dalam belajar (Karisma et al., 2019). Penggunaan video pembelajaran valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar yang efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi gaya (Arif et al., 2019). Media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan memiliki keterbaruan dan membedakannya dari penelitian yang lain adalah penggunaan aplikasinya yaitu menggunakan aplikasi Filmora yang mudah digunakan karena fitur di dalamnya lengkap dan jelas (Eliwatis & Sabarullah, 2021). Selain itu, materi yang digunakan juga berbeda, yaitu menggunakan materi pada tema ekosistem subtema 1 pembelajaran 2. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan proses rancang bangun dan mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada materi bagi siswa sekolah dasar yang telah teruji validitasnya. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran daring sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual tema ekosistem berbasis aplikais Filmora. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Model ini merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model 4D memiliki empat tahapan, yang masing-masing tahapannya terdiri lagi beberapa tahap. Adapun tahapan dari model 4 D adalah (1) pendefinisian (*define*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); dan (4) penyebaran (*disseminate*) (Larasati et al., 2020; Putri & Djamas, 2017). Namun, pada penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan kondisi yaitu pandemi Covid-19. Pada tahapan *define*, dilakukan untuk menganalisis suatu kebutuhan yang diperlukan dalam mengumpulkan informasi terkait dengan pembuatan media pembelajaran. Tahapan *design* dilakukan dengan cara merancang instrumen penilaian media dan media pembelajaran audiovisual yang sebelumnya dibuat naskah dan *storyboard*. Tahapan *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran audiovisual yang kemudian di uji oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, guru, uji coba perorangan dan kelompok kecil kepada siswa kelas V sekolah dasar.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Wawancara merupakan metode yang dilakukan secara langsung dengan narasumber untuk mengumpulkan data dan informasi (Faelasofi et al., 2015). Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mendatangi atau melihat secara langsung keadaan saat melakukan penelitian (Rahardja et al., 2018). Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang bersumber dari gambar, catatan, buku-buku, dan lain sebagainya (Saraswati & Djazari, 2018). Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberikan pernyataan maupun pertanyaan tertulis (Neyfa & Tamara, 2016). Kuesioner bertujuan untuk mengumpulkan data hasil validasi media pembelajaran. Selain itu, penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen *rating scale*. Instrumen *rating scale* merupakan sebuah teknik penilaian yang menggunakan skala tertentu sebagai dasar dasar suatu penilaian yang dimulai dari tingkatan paling rendah hingga tingkatan yang paling tinggi (Ilhami & Rimantho, 2017). Kisi-kisi instrument penelitian lebih lengkapnya dijabarkan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi, Ahli Media dan Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
Ahli isi		
1	Struktur materi yang disajikan tepat	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2	Keakuratan materi di dalamnya	Kebenaran konsep (materi) yang disampaikan Keakuratan materi yang disampaikan Kebaruan materi yang disajikan Ketepatan penyajian materi berdasarkan fakta yang ada Ketepatan tata bahasa yang digunakan
3	Penggunaan tata bahasa dan tata tulis	Ketepatan penulisan ejaan pada materi Ketepatan penulisan istilah pada materi Ketepatan penggunaan tanda baca pada materi Ketepatan penggunaan tata bahasa sesuai karakteristik siswa Tingkat keluesan materi sesuai dengan karakteristik siswa
4	Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan karakteristik pengguna	Materi awal mampu berkaitan dengan pengetahuan awal siswa Kedalaman materi yang disajikan Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan
Ahli Media Pembelajaran		
1	Pengambilan sudut pandang kamera dengan komposisi gambar	Ketepatan sudut pandang pada video
2	Kualitas visual	Kemenaraikan grafis yang ditampilkan Kemenarikan animasi yang ditampilkan
3	Kesesuaian penyajian video	Video yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa

No	Aspek	Indikator
4	Kejelasan suara a. Narasi b. <i>Sound Effect</i> Musik	Keefektifan narasi dalam video Kesesuaian <i>dubbing</i> dengan visual Kejelasan suara narator Kesesuaian dengan <i>sound effect</i> Keteraturan dengan musik latar
5	Kreatif dalam penuangan ide dan kreatifitas	Kemenarikan kreativitas dalam penyampaian pesan Fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pelajar, dan bahan ajar
Ahli Desain Pembelajaran		
1	Kejelasan	Sajian materi bervariasi (teks, audio, dan gambar) Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menerapkan bahan ajar
2	Ketepatan	Mampu mengkonkritkan gagasan/materi yang abstrak Tujuan pembelajaran sudah menggunakan format ABCD Kesesuaian video dengan karakteristik siswa Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Materi dalam video pembelajaran dikemas dengan runtut Ketepatan durasi video untuk menarik minat belajar siswa
3	Minat/perhatian	Video memotivasi minat belajar Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran
4	Dampak bagi siswa	Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator
1	Menarik minat siswa	Kemasan video sangat menarik Tampilan video sangat menarik Gambar pada video menarik Warna gambar pada video beragam dan tidak membosankan
2	Meningkatkan perhatian siswa	Perhatian akan terfokus pada video
3	Pengambilan sudut pandang kamera dengan komposisi gambar	Materi yang disajikan pada video jelas Materi yang disajikan mudah dipahami Contoh yang diberikan dalam materi mudah dipahami
4	Kejelasan suara	Pembicara materi pada video jelas Musik pada video di dengar dengan jelas
5	Memotivasi siswa	Video dapat membuat semangat belajar Huruf dan tulisan pada video dapat dibaca dengan jelas

Pembuatan instrumen pada penelitian pengembangan ini dilakukan dengan membuat kisi-kisi instrumen, melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing, dan menyusun instrumen sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat. Instrumen yang telah disusun kemudian diuji untuk mengetahui validitas dan reliabilitas menggunakan empat orang ahli (judges). Penghitungan hasil uji validitas instrumen media pembelajaran menggunakan rumus *Gregory* yang digunakan untuk menentukan validitas isi instrumen media. Perhitungan dilakukan dengan cara memasukkan hasil uji validitas ke dalam tabulasi silang 2 x 2. Instrumen yang di uji validitasnya adalah instrumen validasi isi mata pelajaran, instrumen validasi media pembelajaran, instrumen validasi desain pembelajaran, dan instrumen validasi uji perorangan dan kelompok kecil. Instrumen validasi media mendapatkan validitas isi secara keseluruhan sebesar 0,96 dengan kualifikasi sangat tinggi. Hasil uji reliabilitas instrumen media dihitung menggunakan rumus *percentage of agreement* menurut Borich (Junaid & Saputra, 2018). Instrumen validasi media mendapatkan reliabilitas secara keseluruhan sebesar 96 % dengan kualifikasi sangat baik.

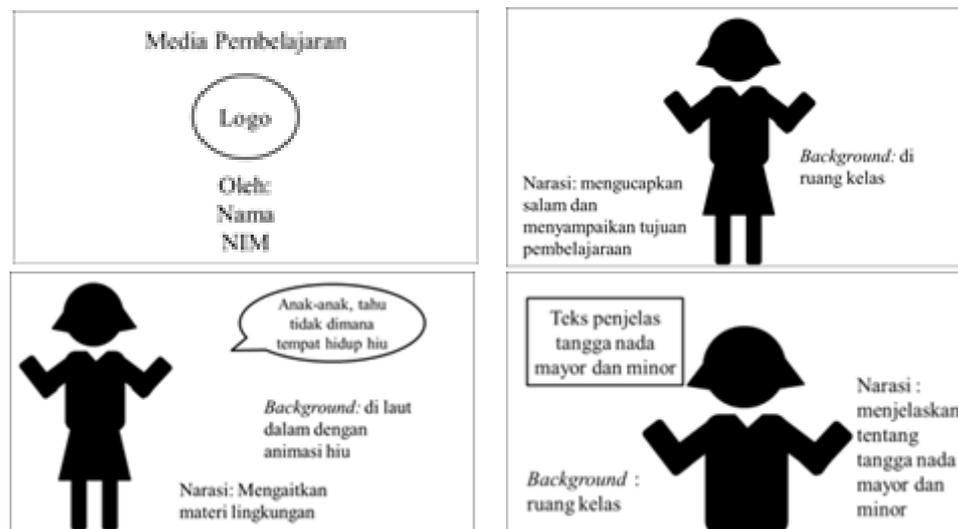
Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis yang dilakukan dengan cara memberikan pendapat dari data yang telah terkumpul berupa masukan, tanggapan, saran, dan kritik (Masykur et al., 2017). Teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis yang dilakukan dengan cara menghitung suatu objek yang di teliti dalam bentuk angka-angka yang tersusun secara sistematis, sehingga mendapatkan kesimpulan dari data tersebut (Widiana, 2016). Analisis deskriptif kuantitatif didapatkan melalui pemberian lembar penilaian

atau kuesioner media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora kepada dosen ahli, guru, dan siswa. Skor yang telah diperoleh dari masing-masing indikator penilaian kemudian dihitung rata-ratanya untuk mengetahui validitas media pembelajaran menggunakan rumus *mean*. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah rata-rata skor minimum validitas media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora yaitu pada rentang $3 \geq X \geq 2,5$ dengan kualifikasi baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

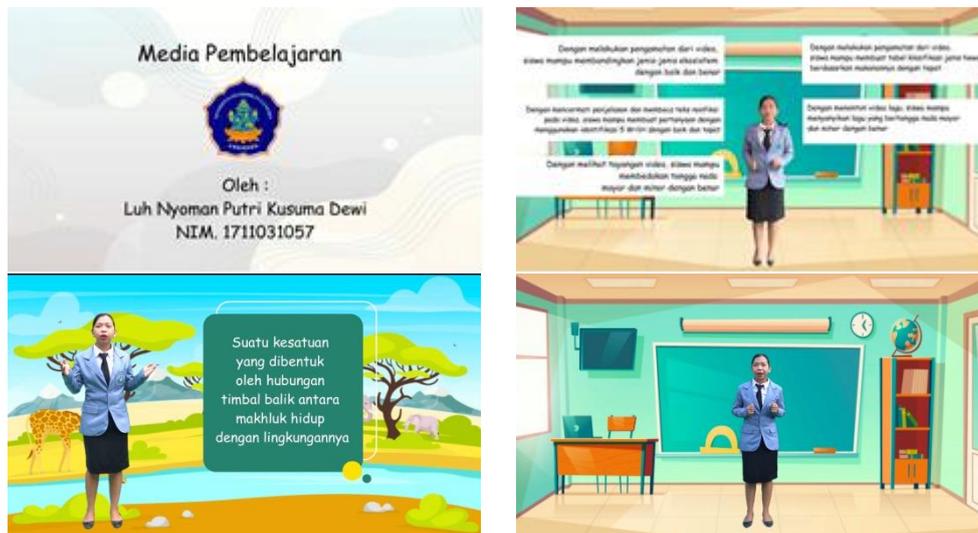
Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD N 1 Baturiti Kerambitan pada tanggal 12 Agustus 2020. Penelitian ini menghasilkan proses rancang bangun media pembelajaran dan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora yang teruji validitasnya. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil dari tahapan pengembangan 4D yaitu *define*, *design*, dan *development*, tahap *disseminate* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan situasi pandemi Covid-19. **Tahap *define*** dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, buku guru, buku siswa kurikulum, dan syarat pembuatan media. Hasil analisis mendapatkan bahwa jarang guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar saat pembelajaran daring sehingga siswa tidak memahami materi yang dibelajarkan, guru belum mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, materi pada buku siswa masih bersifat abstrak dan kurang contoh nyata didalamnya, siswa yang belum memahami materi pada tema ekosistem. Berkaitan dengan hal tersebut, sangat cocok apabila mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar. **Tahap *design*** dilakukan dengan menyusun instrumen penilaian media dan menyusun rancang bangun produk berupa naskah dan *storyboard*. Penyusunan instrumen validasi berupa instrumen validasi ahli isi mata pelajaran, validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli desain pembelajaran, instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil. Setelah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas, maka dilakukanlah penyusunan rancang bangun berupa naskah media dan *storyboard*. Hasil *storyboard* yang dihasilkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Storyboard Media

Tahap *development* dilakukan dengan cara membuat media pembelajaran yang sesuai dengan rancang bangun berupa *storyboard* yang telah dibuat dan distujui oleh kedua dosen pembimbing. Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian *opening*, bagian inti, dan bagian *closing* yang disajikan pada gambar 2. Setelah pembuatan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora, pada tema ekosistem, dilakukanlah uji coba untuk mengetahui validitas media pada penelitian ini. Penilaian yang didapatkan berupa skor, masukan, komentar, dan saran yang digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran agar menjadi lebih baik. Adapun hasil validitas media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem disajikan pada Tabel 3. Hasil yang didapatkan dari ahli isi mata pelajaran secara keseluruhan sebesar 3,86, hasil dari ahli media pembelajaran sebesar 3,97, hasil dari ahli desain pembelajaran sebesar 3,82, hasil dari guru/praktisi sebesar 3,94, hasil dari uji coba perorangan sebesar 3,92, dan hasil dari uji coba kelompok kecil sebesar 3,98, dengan keseluruhan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Masukan, komentar, dan saran yang

diberikan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan guru dapat dilihat pada Tabel 4.



Gambar 2. Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Filmora

Tabel 3. Hasil Validitas Media

No	Ahli	Nilai	Kualifikasi
1	Ahli Isi Mata Pelajaran	3,86	Sangat Baik
2	Ahli Media Pembelajaran	3,97	Sangat Baik
3	Ahli Desain Pembelajaran	3,82	Sangat Baik
4	Guru/Praktisi	3,94	Sangat Baik
5	Uji Coba Perorangan	3,92	Sangat Baik
6	Uji Coba Kelompok Kecil	3,98	Sangat Baik

Tabel 4. Masukan, Komentar, dan Saran

No	Masukan, Komentar, dan Saran
1	Sebaiknya tambahkan KD dan Indikator pada media pembelajaran
2	Konsistensi bentuk pada teks di media pembelajaran
3	Konsistensi tempat teks pada media pembelajaran
4	Memberikan waktu jeda pada saat berbicara

Pembahasan

Produk penelitian yang dihasilkan berupa media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora adalah untuk membantu guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa kelas V dengan materi tema ekosistem subtema 1 pembelajaran 2. Pada teori perkembangan mental *Piaget*, empat tahapan perkembangan kognitif anak, yaitu (1) tahap sensori motor pada anak usia 0 bulan hingga 2 tahun, (2) tahap pre operasi pada anak usia 2 tahun hingga 7 tahun, (3) tahap operasi konkrit pada anak usia 7 tahun hingga 12 tahun, dan (4) tahap operasi formal pada anak usia 12 tahun hingga dewasa (Alhaddad, 2012). Siswa sekolah dasar ada pada tahapan operasi konkret, sehingga siswa dapat memahami dan belajar secara mandiri dengan mempelajari suatu keterampilan dan berpikir logis (Ananda, 2018). Namun guru tetap mengawasi dan mendampingi siswa dalam belajar, sehingga penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora layak digunakan dan dikembangkan (Mindayani, 2019). Penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada pembelajaran daring sangat efektif karena siswa dapat melihat guru melalui video yang yang ditampilkan pada media dan guru dapat membuat video dari rumah, selain itu siswa pada sekolah peneliti juga lebih mudah memahami materi melalui video pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Pada hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora dinyatakan valid. Hal tersebut dikarenakan penilaian media pada aspek isi mata pelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik karena materi pada video sesuai dengan KD, indikator, tujuan

pembelajaran, contoh yang realistis, penggunaan tata bahasa yang tepat, serta sesuai dengan karakteristik siswa (Asyhari & Silvia, 2016). Pembuatan tujuan pembelajaran pada media ini dilakukan dengan cara menganalisis KD dan indikator pada buku guru sehingga pembuatannya dapat disesuaikan dengan materi pada tema ekosistem. Contoh yang diambil untuk materi pada media ini sangat berkaitan erat dengan lingkungan siswa, sehingga siswa dapat memahami dengan mudah materi yang dibelajarkan. Selain itu, penggunaan tata bahasa saat membuat materi atau menjelaskan sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa, agar siswa dapat memahami materi ketika menonton media pembelajaran ini. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa sekolah dasar (Arwudarachman et al., 2015; Hikmah, 2017).

Penilaian media pada aspek media pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik karena ketepatan dan kemenarikan pengambilan video dan pemberian animasi pada media sangat baik, selain itu kejelasan suara baik dari narator maupun musik latar yang sesuai, serta penguasaan ide yang baik pada media pembelajaran ini (Oktafiani et al., 2020; Sukarini & Manuaba, 2021). Hal tersebut membuat motivasi siswa meningkat dalam belajar, terutama pada materi tema ekosistem. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pradilasari et al., 2019; Salamah, 2017). Selain itu penilaian media pada aspek desain pembelajaran juga mendapatkan kualifikasi sangat baik, dikarenakan kejelasan dan ketepatan penyampaian apersepsi yang sesuai dan baik, selain itu dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam belajar secara mandiri melalui media pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran (Pasaribu et al., 2017). Penilaian media pembelajaran dari guru juga mendapatkan kualifikasi sangat baik karena materi pada media pembelajaran sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan, penampilan video *greenscreen* dan animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa, desain pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan media yang ditampilkan. Penilaian uji coba perorangan dan kelompok kecil oleh siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik karena media pembelajaran memberikan materi dengan contoh nyata, animasi pada media dapat menarik minat siswa dalam belajar, siswa juga mampu mendengar dengan baik suara narator, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa setelah menonton media tersebut. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Arif et al., 2019), karena video pembelajaran sebagai sumber belajar yang efisien dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan penemuan penelitian secara keseluruhan, data-data hasil validitas penelitian pada aspek isi mata pelajaran, aspek media pembelajaran, aspek desain pembelajaran, respon guru, dan respon siswa pada media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora memperoleh hasil yang sangat baik. Berkaitan dengan hal tersebut, media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar dinyatakan valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Hasil dari penelitian pengembangan ini memiliki implikasi berupa pemanfaatan media pembelajaran bagi guru terutama pada materi tema ekosistem subtema 1 pembelajaran 2, media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora pada tema ekosistem sudah teruji validitas dengan kualifikasi sangat baik dikarenakan media pembelajaran audiovisual terdapat materi yang sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, selain itu penyajian media serta apersepsi yang ditampilkan sangat baik. Melalui hasil yang diperoleh media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora sudah dapat dikatakan valid dan layak digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada tema ekosistem subtema 1 pembelajaran 2.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alhaddad, I. (2012). Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Pada Konsep Kekekalan Panjang. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/infinity.v1i1.p31-44>.
- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika, VOL 2, No.*
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol 10 No.*
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Arif, M. F., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya

- Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i42019p329>.
- Arif, S., & Muthoharoh, A. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Ipa Dan Pembelajaran IPA*. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.19779>.
- Arwudarachman, D., Wayan Setiadarma, & Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, vol 3 No 3. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/14030>.
- Astutiningtyas, R., & Yanuartuti, S. (2020). Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pelita PAUD*. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1182>.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol 5, No. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe yang Diintegrasikan dengan Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, Vol 1 Nomo. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>.
- Eliwatis, & Sabarullah. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 2, No1. <http://dx.doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319>.
- Ernanida, & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>.
- Faelasofi, R., Arnidha, Y., & Istiani, A. (2015). Metode Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol 1, No. <https://doi.org/10.26638/je.116.2064>.
- Hikmah, N. (2017). Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendas Mahakam*, Vol 2 No 1. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/96>.
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimis Sistem Industri*, 16(2), 150–157. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>.
- Jumardi, Andi, & Siswanto, R. D. (2020). Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Komptensi Membuat Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.11372>.
- Karisma, R., Mudzanatun, & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema & Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. <http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>.
- Kurniawan, G. F. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah dengan Sistem Daring. *Diakronika*, vol 20, no. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/148>.
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A., & Asih, T. (2020). Pengembangan E-Modul Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Pada Metri Sistem Respirasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, Vol 4, No, 1–9. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v4i1.2766>.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 8, No. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>.
- Mindayani, N. (2019). Penerapan Pendidikan Progressivisme pada Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Ssiwa Kelas X SMA NEgeri 1 NA IX-X. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*. <https://doi.org/10.24114/kultura.v1i2.18246>.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Neyfa, B. C., & Tamara, D. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Penelitian Dan Pengembangan Komunikasi Dan Informatika*. <http://dx.doi.org/10.33299/jpkop.20.1.532>.
- Nida, H. H., & Nana. (2020). Penerapan Model POE2WE dalam Pembuatan Video Pembelajaran Fisika dengan Bantuan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif dan

- Psikomotor Siswa*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/a4pmd>.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- Oktafia, I. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3). <https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol 8, No. <http://dx.doi.org/10.23887/jjgds.v8i3.29261>.
- Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541–544. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.932>.
- Pasaribu, D. S., Hendri, M., & Susanti, N. (2017). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Materi Listrik Dinamis di Kelas X SMAN 10 Muaro Jambi. *Jurnal EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol 2, No. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v2i01.4043>.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol 07, No, 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.
- Putri, S. D., & Djamas, D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis dalam Problem-Based Learnig. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.648>.
- Rahardja, U., Harahap, E. P., & Pratiwi, S. (2018). Pemanfaatan Mailchimp Sebagai Trend Penyebaran Informasi Pembayaran Bagi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Technomedia Journal (TMJ)*, Vol 2, No. <https://doi.org/10.33050/tmj.v2i2.323>.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, & et.al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/index>.
- Rhosalia, L. A. (2017). Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Versi 2016. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Edocation)*, Vol 1. <http://dx.doi.org/10.30587/jtiee.v1i1.112>.
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*. <http://dx.doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>.
- Salamah, E. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Vol 7, No. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1251>.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarcia, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol 25 No. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>.
- Saraswati, N. F., & Djazari, M. (2018). Implementasi Metode Pembelajaran Small Group Discussion Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Kretek Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan AKuntansi Indonesia*, Vol 16, No. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i2.22049>.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol 8, No. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study at Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.252>.
- Utari, U., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*. <http://dx.doi.org/10.17977/um022v1i12016p039>.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol 5, No. <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>.