



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Aplikasi Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia SMA Negeri 1 Dulupi

Sitti Annisa^{1*}, Fitryane Lihawa², Nurdin Mohamad³

¹²³Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu Dan Teknologi Kebumihan, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo

Email: sittiannisapontoh@gmail.com

(Diterima : 05-Januari -2024; Disetujui: 20-Maret-2024; Online: 30-Maret-2024)



©2024 The Authors. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah license CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This research is research into the development of audio-visual based learning media using the Filmora application. This research aims to produce audio-visual based learning media using the Filmora application on flora and fauna material in Indonesia and the world. This research uses a development research method using the ADDIE model as an approach in compiling learning media. In this research there are 5 stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The results of the development research were obtained from the validator assessment results which showed that this learning media was declared suitable for use and very valid. The assessment given to each statement is as follows: from product design expert validation it is declared very valid with a rating result of 84%, from material/content experts it is declared very valid with a rating result of 91.1% and the learning expert in this case is a geography teacher declared very valid with a rating result of 90.3% and the average student response to learning media was 89.1%, which means it was classified as very good media. The conclusion of this research is that audio-visual based learning media using the Filmora application developed by researchers is declared suitable for use in the learning process.

Keywords: Audio Visual; Filmora; Flora and Fauna; ADDIE

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004) Penggunaan teknologi pada zaman sekarang ini tentunya sudah sangat pesat bahkan mendunia, terutama digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Banyak alasan mengapa pendidikan di Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara atau daerah lain. Salah satu alasannya adalah teknologi masih belum banyak digunakan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran merupakan salah satu teknik yang dapat dikembangkan karena komputer dapat menampilkan berbagai media berupa teks, foto, audio, grafik gambar, video, dan animasi interaktif sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Sanaky, 2009).

Menurut (Depdiknas, 2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang

merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2010). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dapat merangsang kegiatan belajar, menimbulkan keinginan dan minat baru, bahkan memberikan efek psikologis bagi siswa (Hamalik, 2006). Materi Flora dan fauna di Indonesia dan dunia ini mengajarkan karakteristik bioma yang ada dunia, faktor-faktor persebaran flora dan fauna baik yang ada di Indonesia maupun yang ada di dunia, didalamnya terdapat hewan atau tumbuhan yang endemik atau yang hanya bisa kita jumpai di daerah tertentu, oleh karena itu, seorang guru geografi berperan penting dalam mendidik siswa tentang flora dan fauna yang ada di Indonesia maupun dunia sehingga mereka menyadari perlunya menjaga dan melestarikan flora dan fauna yang ada di dalam maupun di luar negeri agar kedepannya kita bisa menikmati untuk generasi mendatang.

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendorong perilaku belajar yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menyebutkan bahwa tugas pendidik adalah mewujudkan kondisi yang mendukung proses belajar mengajar yang sejalan dengan kurikulum 2013. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara pendidik dapat berkontribusi terhadap keberadaan Permendikbud (Setiawan, Pramulia, Kusmaharti, Juniarso, & Wardani, 2021). Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kegiatan belajar mengajar di SMAN 1 Dulupi Kelas XI IPS penyebab guru belum sepenuhnya menggunakan teknologi dalam pembelajaran adalah karena mereka kurang memiliki kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif secara teknologi dan juga terkendala oleh waktu.

Sulit bagi siswa untuk menyerap, memahami, dan mengingat informasi yang diajarkan guru karena mereka secara eksklusif menggunakan buku cetak siswa dalam pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya media berupa video pembelajaran yang kreatif agar permasalahan yang dihadapi siswa dapat diatasi. Penggunaan video berasal dari fakta bahwa remaja menggunakannya pada tingkat yang sangat tinggi untuk tujuan hiburan dan informasi (Salmerón, Sampietro, & Delgado, 2020).

Kontras ini memunculkan realitas baru, yaitu munculnya kognitif yang berlebihan, sehingga siswa lebih mudah menyimpan informasi saat menggunakan media video dibandingkan saat tidak menggunakannya (Cloonan & Fingeret, 2020). Penciptaan media pembelajaran saat ini didasarkan pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mengubah hampir setiap bidang kehidupan manusia dan memungkinkan untuk hanya menyelesaikan sebagian masalah dengan bekerja untuk memahami dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Sudrajat dalam (Kodir, 2011), media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya.

(Sudjana & Rivai, 2001) menyatakan bahwa peran media dalam proses pengajaran bisa ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Melalui media pembelajaran, faktor pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik (Khairani & Febrinal, 2016). Menurut (Fridayanti, Irhasyurna, & Putri, 2022) media audio-visual memiliki kelebihan yang berguna untuk menyampaikan konsep dan ide kompleks secara menarik, sehingga memberikan banyak manfaat untuk peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Hariawan, 2020) bahwa media berbentuk video pembelajaran dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat diputar secara berulang-ulang saat kurang memahami materi,

sehingga dapat berpengaruh untuk peserta didik dalam mendapatkan hasil belajar yang baik. (Pradilasari, Gani, & Khaldun, 2019) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual dikategorikan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dengan skor kelayakan rata-rata sebesar 86,43%.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi filmora pada mata pelajaran geografi materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia Kelas XI SMA Negeri 1 Dulupi.

2. METODE

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu SMA Negeri 1 Dulupi yang terletak di Jalan Kenari 155 Desa Dulupi, Kecamatan Dulupi, Kabupaten Boalemo Provinsi Gorontalo dengan kode pos 96371. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 6 bulan dari tahap penyusunan sampai dengan akhir.

2.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAN 1 Dulupi. Penelitian ini menggunakan 24 siswa. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi Filmora (Wondershare Filmora) pada mata pelajaran geografi kelas XI.

2.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan tujuan untuk membuat media pembelajaran materi geografi. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menyelidiki sesuatu dalam rangka menciptakan produk baru, seperti video pembelajaran dengan berisi tentang flora dan fauna. Perangkat lunak Wondershare Filmora digunakan untuk membuat hasil akhir.

2.3. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

2.4. Jenis Data

Jenis data yang peneliti peroleh dalam penelitian ini adalah:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini diperoleh dari angket penelitian ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 1 Dulupi dan angket respon siswa. Data tersebut berupa komentar, saran, revisi dan hasil penelitian selama proses uji coba yang dianalisis melalui cara deskriptif kualitatif, sehingga dapat disimpulkan sebagai masukan untuk dapat diperbaiki produk yang telah dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai atau skor yang dapat diperoleh dari angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajar serta respon siswa kelas XI. Data kuantitatif merupakan data utama yang akan peneliti gunakan untuk mendapatkan hasil akhir.

2.5. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuisioner. Kuisioner adalah instrumen penilaian yang terdiri dari rangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari

responden. Kusioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket tertutup dalam bentuk *checlist*.

2.6. Teknik Analisa Data

Data dari proyek ini akan direview untuk melihat apakah sumber belajar audio visual dengan menggunakan program Filmora untuk pelajaran geografi tentang flora dan fauna di indonesia dan dunia layak.

Tabel 1. Pemberian Skor Lembar Penilaian

Kriteria	Penilaian Positif
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Kurang Baik (KB)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Selain itu, dikembangkan pula perhitungan kriteria keefektifan untuk media pembelajaran geografi. Untuk menentukan presentase hasil data tersebut, maka digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator

$\sum x^1$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

(Sumber : B. Subali, dkk, 2010)

Hasil diperoleh dari perhitungan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun hasil persentase yang memenuhi kriteria, dapat dilihat dari Tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Revisi
35% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi

Analisis data tanggapan siswa menggunakan deskripsi kuantitatif menggunakan metode persentase di bawah ini :

$$\text{Presentase respon siswa} = \frac{\text{Jumlah respon siswa}}{\text{Jumlah total}} \times 100\%$$

Jumlah siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Tahap Analisis

3.1.1.1 Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan di SMAN 1 Dulupi, yang dilakukan selama 4 bulan terlihat bahwa SMAN 1 Dulupi sudah menggunakan kurikulum merdeka akan tetapi yang memakai kurikulum merdeka hanya kelas X, kelas XI dan XII masih menggunakan kurikulum 2013. Pada silabus geografi kurikulum 2013 di SMAN 1 Dulupi mengembangkan 4 kompetensi yakni (KI.1) kompetensi inti sikap spiritual, (KI. 2) komptensi inti sikap sosial, (KI. 3) komptensi Inti pengetahuan dan, (KI. 4) komptensi inti keterampilan. Sedangkan untuk komptensi dasar (KD) dalam mata pelajaran geografi secara umum di kategorikan menjadi empat arah yakni KD yang mengarah penguatan spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam kurikulum 2013 revisi terbaru materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berada pada KD. 3.2 semester ganjil yaitu: menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem.

3.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengajar langsung pembelajaran geografi di SMAN 1 Dulupi pada kelas XI IPS 1 terlihat siswa kurang memahami materi yang bersifat abstrak dalam buku cetak, sehingga siswa lebih memilih untuk menggunakan internet untuk mendapatkan informasi tambahan, oleh karena itu perlunya pengembangan media yang interaktif dan efesien yang dapat memadukan materi baik yang ada dibuku ataupun yang ada di internet, sehingga membuat siswa dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Dari analisis karakteristik siswa di SMA Negeri 1 Dulupi menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah untuk siswa mengingat dan menerima materi dengan mudah sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing.

3.1.1.3 Analisis Materi

Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik yang sesuai dengan silabus kurikulum 2013 yang biasa digunakan di SMAN 1 Dulupi. Materi pelajaran yang digunakan pada penelitian adalah flora dan fauna di indonesia dan dunia yang meliputi karakteristik bioma di dunia, faktor-faktor yang mempegaruhi sebaran flora dan fauna, persebaran jenis-jenis flora dan funa di Indonesia dan dunia, konservasi flora dan fauna di indonesia dan dunia, serta pemanfaatan flora dan fauna indonesia sebagai sumber daya alam.

3.1.1.4 Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) terlihat bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan guru adalah media pembelajaran berupa buku cetak, LKS dan *Power point*, akan tetapi materi yang dikemas dalam *Power point* kurang menarik hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru, oleh karena itu perlunya pengembangan media yang efesien yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora dapat menarik respon siswa serta memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran khususnya materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3.1.2 Tahap Perancangan

Tujuan tahapan ini adalah untuk merancang perangkat media pembelajaran geografi yang disesuaikan dengan hasil observasi dan studi literatur.

a) Menyusun Materi

Penyusunan materi dirumuskan berdasarkan hasil analisis kurikulum, analisis materi dan analisis media pembelajaran. Kegiatan ini yaitu dimulai dengan menyusun secara sistematis materi yang didapatkan dari buku dan internet kemudian menjadikannya dalam 1 dokumen.

b) Membuat *Storyboard*

Setelah penyusunan materi kemudian dilanjutkan pembuatan *Storyboard*, pada kegiatan ini dimulai dengan merancang desain untuk opening video, judul materi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, isi materi dan kegiatan evaluasi. Berikut ini adalah *Storyboard* pada materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.

c) Menyusun Instrumen Penelitian

Setelah membuat *storyboard* selanjutnya membuat instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi guru geografi dan angket respon siswa. Dalam penyusunan instrumen penilaian yang berupa aspek isi materi, bahasa, kelayakan isi, evaluasi, kualitas tampilan, suara, keterlaksanaan, dan kemudahan penggunaan. Adapun indikator penilaian untuk respon siswa dalam penelitian ini meliputi, ketertarikan, isi materi, dan bahasa yang digunakan.

3.1.3 Tahapan Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pengembangan media menggunakan aplikasi filmora sehingga menghasilkan media pembelajaran geografi pada materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia. Output dari hasil pengembangan media ini berupa video pembelajaran dengan format video yaitu .mp4, sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah. Berikut ini tampilan media pembelajaran.



(Sumber : Peneliti,2023)

Gambar 1 Tampilan Pembuka

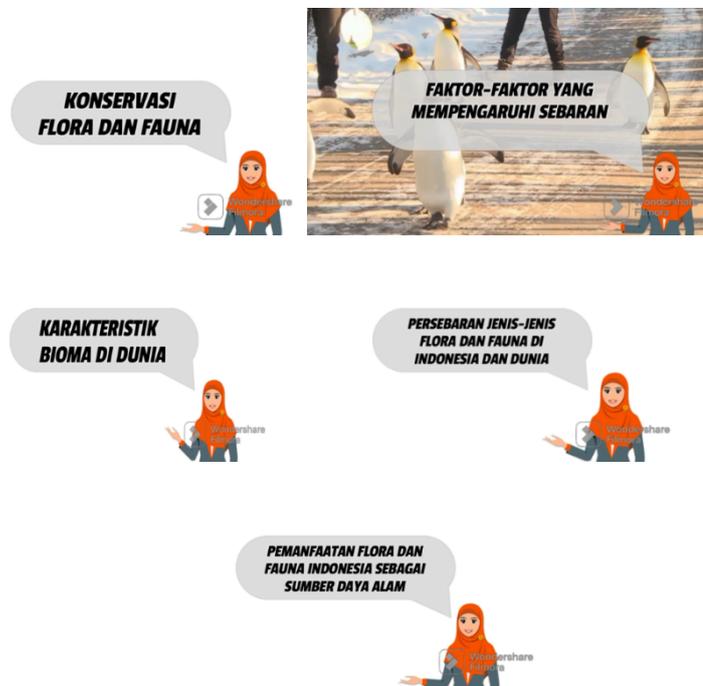
Pada tampilan pembuka ini terdapat gambar dan diiringi dengan musik pengiring atau *background* yang menarik sehingga dapat menambah semangat siswa untuk terus menonton video pembelajaran ini.



(Sumber: Peneliti,2023)

Gambar 2 Tampilan Judul Materi

Pada tampilan judul terdapat *background* animasi yang menggambarkan materi yang akan dipelajari, dan terdapat berupa teks materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia, dan nama pembuat atau peneliti serta terdapat gambar logo universitas negeri Gorontalo, kemudian terdapat juga *voice over* pembuat video yang di iringi dengan *background* yaitu Hai, Assalamualaikum Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarkatu, salam sejahtera bagi kita semua.

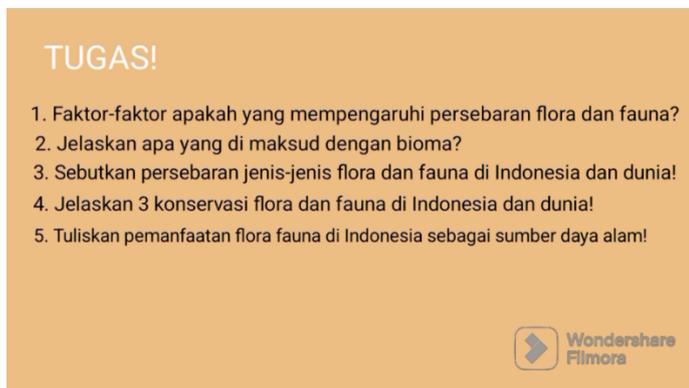


(Sumber : Peneliti,2023)

Gambar 3 Tampilan isi materi

Pada tampilan isi materi terdapat teks, dan contoh-contoh gambar dan video mengenai materi flora dan fauna di indonesia dan dunia. Materi yang terdiri dari 5 sub materi yaitu karakteristik bioma didunia, faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna, persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia, konservasi flora da fauna di Indonesia dan dunia,dan pemanfaatan flora dan fauna indonesia sebagai sumber daya alam,didalam video pembelajaran tersebut terdapat berupa contoh gambar dan video yang disajikan disesuaikan dengan modul yang termasuk dalam kehidupan sehari-hari sehingga, menambah ketertarikan siswa mengenai materi flora dan fauna di

Indonesia dan dunia pada tampilan ini juga terdapat *voice over* yang diiringi dengan *background* yang secara otomatis berputar sesuai dengan materi yang ditampilkan, sehingga penyampaian materi bukan hanya dari contoh gambar akan tetapi juga dijelaskan menggunakan *voice over*, hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.



(Sumber: Peneliti,2023)

Gambar 4. Tampilan Tugas

Pada tampilan kegiatan evaluasi terdapat tugas yang harus dikerjakan oleh siswa agar bisa melatih pemahaman mereka setelah melihat atau menonton media video pembelajaran yang telah di putar, setelah mereka mengerjakan mereka akan mempresentasikan di depan kelas dengan tujuan agar dapat melatih kepercayaan diri dalam presentasi. Pada kegiatan evaluasi, guru dapat menilai perilaku siswa dari keaktifan dalam pengerjaan kegiatan, kemudian guru juga dapat menilai pengetahuan siswa dari hasil jawaban kegiatan evaluasi dan guru dapat menilai keterampilan siswa dari cara siswa mempresentasikan hasil kegiatan evaluasi.

3.1.4 Tahapan Implementasi

Media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora ini pada materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia sudah dikembangkan melalui beberapa tahap seperti dari tahap validasi dan revisi sebagai salah satu syarat sah atau tidaknya sebuah karya ilmiah. Pada media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora yang selesai dikembangkan telah dilakukan validasi kepada, ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran (Guru geografi).

1. Validasi ahli desain produk oleh Bapak Daud Yusuf, S.Kom., M.Si
2. Validasi ahli materi/isi oleh Ibu Dr. Ramla Hartini Melo, S.Pd., M.Pd
3. Validasi ahli pembelajaran oleh Ibu Asrin N'toi S.Pd

Data yang diperoleh dari hasil validasi terdiri dari dua data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif yang berasal dari instrumen validasi yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data kuantitatif dapat berupa hasil angket penilaian skala, sedangkan data kualitatif dapat berupa penilaian tambahan serta saran yang diberikan oleh validator saat penilaian produk. Media pembelajaran ini telah selesai direvisi, selanjutnya peneliti melakukan tahap uji coba penggunaan media kepada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Dulupi dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa dari setiap peserta didik terhadap media pembelajaran ini yang dikembangkan oleh peneliti.

Uji coba dilakukan dengan memperkenalkan media kepada setiap peserta didik yang dilakukan langsung oleh peneliti, dan setelah penggunaan media pembelajaran kemudian siswa dibagikan angket respon siswa untuk diisi sebagai penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

3.1.5 Tahapan Evaluasi

Media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora ini dikembangkan melalui tahap revisi produk. Tahap revisi produk adalah tahap dimana validasi yang menghasilkan masukan dan saran, serta hasil akhir dari uji coba yang sudah dilaksanakan. Dalam revisi produk, peneliti menimbang adanya masukan masukan dari validator untuk perbaikan pada produk, sehingga berdasarkan hasil masukan dan saran validator tersebut menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini adalah produk video pembelajaran yang menggunakan aplikasi filmora yang dapat di akses atau dilihat siswa kapan saja dimana saja, sehingga untuk mempelajari materi siswa lebih mudah memahami, mengingat, dan menguasai isi materi karena sudah disajikan dalam bentuk video pembelajaran.

3.1.6 Hasil Validasi

Validasi	Presentase
Ahli Materi/Isi	91,1%
Ahli Media	84%
Ahli Pembelajaran	90,3%

Sumber : (Peneliti 2023)

Hasil penilaian dari ahli materi/isi terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora dapat dihitung bahwa presentase awal tingkat validasi media pembelajaran menghasilkan 91,1 % dengan tingkat kevalidan dengan kualifikasi yaitu sangat valid, dari ahli desain produk terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ini, maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora yaitu 84%. Berdasarkan tabel konversi skala kevalidan, maka presentase tingkat pencapaian mendapatkan 84 % artinya berada pada kualifikasi sangat valid dengan keterangan tidak revisi, hasil penilaian ahli media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora, mendapatkan hail perhitungan presentase tingkat validasi diatas yaitu sebesar 90,3% jika dilihat dari tabel skala kevalidan, presentase tingkat pencapaian adalah 90,3 % artinya masuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon siswa peserta didik diketahui bahwa nilai rata-rata media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora ini adalah sebesar 89,1% dikategorikan pada kriteria sangat valid dan untuk tabel response siswa dapat di lihat dilampiran. berdasarkan data dari angket soal pertanyaan siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora pada siswa kelas XI IPS, sehingga diperoleh data yaitu sebagai berikut :

1. Tampilan video pembelajaran ini menarik, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 92%.
2. Membaca teks dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang dipilih tepat, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 91,6%.
3. Media pembelajaran ini dapat membuat belajar geografi tidak membosankan, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 89,1%.
4. Media filmora ini menudukung siswa untuk menguasai pelajaran geografi khususnya materi Flora dan fauna di Indonesia dan dunia, yaitu dengan

- mendapatkan nilai presentase sebesar 89,1%.
5. Adanya musik dalam media pembelajaran ini membuat menarik perhatian siswa sehingga dapat memberi rangsangan untuk belajar, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 84,1%.
 6. Media ini mempermudah siswa untuk belajar mandiri, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 86,6%.
 7. Penyampaian materi dalam media ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 84,1%.
 8. Penyajian materi secara terstruktur, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 91,6%.
 9. Penyajian materi pada media ini mendorong siswa untuk berdiskusi dengan teman-teman lain, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 82,5 %
 10. Siswa dapat memahami materi flora dan fauna ini dengan bantuan gambar-gambar kualitas yang baik, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 88,3 %
 11. Media ini siswa lebih mendapat pengetahuan yang lebih dalam tentang flora dan fauna di Indonesia dan dunia, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 88,3%
 12. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam media ini sangat jelas dan mudah dipahami, yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 88,3%
 13. Bahasa yang digunakan dalam media ini sederhana dan mudah dipahami yaitu dengan mendapatkan nilai presentase sebesar 95,8%

Hasil penilaian dari siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Dulupi dengan jumlah peserta 24 siswa yang hadir, selanjutnya hasil data dihitung untuk memperoleh presentase dari penilaian. Berdasarkan hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa tingkat validasi yaitu sebesar 89,1%, jika di lihat dari tabel skala kevalidan, dengan kriteria sangat valid. Respon baik dari setiap siswa yang diperoleh melalui angket yang dianalisis dari presentase dan kualifikasi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora dapat membantu siswa mempermudah, mengingat dan memahami materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.

3.2 Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora yang telah melalui beberapa tahapan penilaian untuk hasil yang maksimal yaitu mulai dari penilaian ahli desain produk yang dinilai langsung oleh ahli media, Bapak Daud Yusuf, S.Kom., M.Si, dilanjutkan dengan uji validasi ahli materi/isi yang dinilai oleh Ibu Dr.Ramla Hartini Melo,S.Pd., M.Pd dan terakhir adalah penilaian mata pelajaran oleh ahli pembelajaran yang dinilai oleh Ibu Asrin N'toi S.Pd yakni sebagai guru geografi di SMA Negeri 1 Dulupi, dilanjutkan dengan analisis respon peserta didik peneliti membagikan angket yang berisi soal pertanyaan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora. Media pembelajaran menggunakan aplikasi filmora mencakup tiga aspek yang sangat mendukung yaitu materi yang digunakan sesuai dengan buku pedoman geografi, perumusan indikator yang dimasukkan dalam pengembangan media sesuai dengan tujuan, kompetensi dasar dan materi pembelajaran dalam media ini juga dibuat semarik mungkin yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran sehingga menarik perhatian serta membantu siswa untuk mempermudah mengingat serta memahami materi pembelajaran yang disajikan.

Media memiliki manfaat yang sangat besar terhadap mudahnya interaksi antara guru dan siswa, dalam penyampaian bahan ajar atau materi pembelajaran dapat

diseragamkan, kemudian proses pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efisien terhadap waktu dan tenaga, dapat meningkatkan perkembangan kualitas hasil belajar siswa, dengan adanya media dapat mempermudah proses belajar sehingga bisa belajar kapan saja dan dimana saja, dan dapat mempermudah siswa untuk mengingat serta memahami materi yang diajarkan, dan media memberikan sikap positif dari siswa.

Peneliti setelah melakukan uji coba pengembangan media kepada siswa dikelas XI IPS SMA Negeri 1 Dulupi, dalam penyampaian media dapat dilihat bahwa siswa bisa menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh peneliti terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora. Fungsi media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempermudah menerima materi serta mengingat materi selain itu juga dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus dan berkonsentrasi pada mata pelajaran serta dapat menimbulkan semangat siswa dalam belajar dengan penyampaian yang dikemas semenarik mungkin seperti penyajian teks, video, gambar serta audio sehingga lebih mudah memahami, dan mengingat informasi yang diberikan oleh guru. Hal ini didukung dengan hasil respon siswa pada angket pertanyaan nomor 5 dengan nilai presentase sebesar 84,1%, artinya dengan menggunakan media berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memberi rangsangan untuk belajar.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran merupakan salah satu materi yang penting untuk dipelajari siswa. masih banyak sekolah yang masih menggunakan bahan ajar atau buku sebagai acuan dengan materi yang bersifat umum. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil respon siswa pada angket pertanyaan nomor 8 diperoleh persentase sebesar 91,6% yang berarti bahwa siswa mudah memahami materi karena disajikan secara terstruktur dalam media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Dulupi dengan jumlah 24 siswa yang hadir, respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora ini sangat baik dengan presentase nilai 89,1%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora dikatakan layak untuk digunakan serta sesuai untuk diterapkan kepada siswa dengan tujuan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran terutama untuk siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora ini juga bisa digunakan oleh guru sebagai bahan ajar disekolah karena media ini merupakan media video pembelajaran yang bisa di akses dimana saja dan kapan saja ketika guru membutuhkan, media ini dapat di akses secara online maupun offline. Media ini dapat di gunakan pada saat pembelajaran offline dengan bantuan Laptop atau handphone, speaker dan LCD. Dengan media ini tentunya dapat memudahkan siswa memahami dan mengingat isi materi tanpa menggunakan buku pedoman geografi siswa sudah langsung bisa menonton materi yang disajikan pada media ini yaitu materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran telah banyak dilakukan sebelumnya oleh peneliti contohnya yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita Buato (2020) tentang Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe yang diintegrasikan dengan wondershare filmora pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana alam menunjukkan bahwa persepsi pembelajaran menggunakan video mendapatkan respon positif dari peserta didik dengan daya tarik penggunaan media video pembelajaran memotivasi peserta didik

dalam belajar geografi dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa yang meningkat sesudah menggunakan media video pembelajaran.

4 SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi mendapatkan nilai sebesar 91,1% nilai ini masuk dalam kualifikasi “sangat valid”, kemudian hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai sebesar 84% nilai ini masuk dalam kualifikasi “sangat valid”. Hasil validasi oleh guru geografi mendapatkan nilai sebesar 90,3% nilai ini masuk dalam kualifikasi “sangat valid”. Nilai rata-rata respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora yaitu mencapai sebesar 89,1 %. Media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora pada mata pelajaran geografi materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia di SMA Negeri 1 Dulupi, dinyatakan memenuhi syarat (Baik) atau layak untuk digunakan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi filmora pada mata pelajaran geografi materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia di SMA Negeri 1 Dulupi ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran dan sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah serta mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Cloonan, M., & Fingeret, A. L. (2020). Developing teaching materials for learners in surgery. *Surgery*, 167(4), 689–692. Elsevier.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik Smp/Mts. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63.
- Hamalik, O. (2006). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hariawan, I. K. (2020). Penerapan Model pembelajaran grup investigation (gi) berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ipa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas ix. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Kodir, A. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Munib, A. (2004). *Pengantar ilmu pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- 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 (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(1), 9–15.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salmerón, L., Sampietro, A., & Delgado, P. (2020). Using Internet videos to learn about controversies: Evaluation and integration of multiple and multimodal documents by primary school students. *Computers & Education*, 148, 103796. Elsevier.
- Sanaky, H. A. H. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniorso, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46–57.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.