

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang cepat menjadi salah satu penunjang untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi juga menjadi tuntutan besar bagi setiap guru untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

Media pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media sebagai media audio visual dan unsur gerakakan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah media. Menurut Eldarni, dkk dalam Cahyo dan Hera. 2020 “Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan untuk memunculkan audio dan visual yang berisikan konsep, kajian dan pilar dalam sebuah pembelajaran”. Sama dengan pendapat Riyani dalam Pratama, dkk. 2020 “Media pembelajaran merupakan media yang menampilkan sebuah konsep materi pembelajaran dalam bentuk audio-visual yang bisa membuat siswa lebih mudah memahami hal tersebut”. Pendapat diatas juga diperkuat oleh Ihsan dan Ahyanuardi (2021) “Media pembelajaran merupakan media yang

menyajikan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan yang membantu untuk membantu pemahaman siswa”.

Media pembelajaran ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari tulisan, gambar, serta animasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu memperjelas materi ajar, membuat variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar, menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “(Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (Mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.

Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada pendidikan Era Revolusi Industri 4.0, seperti media visual, media audio, maupun media audio visual. Media visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan

menggunakan indera penglihatan. Sementara itu, media audio adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran. Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupasuara dan gambar. Tiap media dapat dimanfaatkan berdasarkan kebutuhan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat pembelajaran drama. Tentu dalam pembelajaran drama membutuhkan sebuah media guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media yang dianggap sesuai dengan pembelajaran drama ialah media audio visual. Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilaksanakan oleh M. Zulham (2017:122-131) “Bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran drama berbasis audiovisual berada pada kategori praktis dan efektif”. Salah satu media audio visual yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam pembelajaran drama ialah pemanfaatan aplikasi filmora. Pemilihan media pembelajaran berbentuk video dengan perangkat lunak filmora mempertimbangkan berbagai kelebihan filmora dibanding media ajar cetak dan media audio lainnya. Media termasuk dalam kategori media ajar audio visual atau media ajar pandang dengar. Media ajar audio visual adalah media ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. “Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses

pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif' Prastowo, 2019: 78-84.

Media dengan memanfaatkan aplikasi filmora pun sangat selaras dengan pembelajaran teks drama. Melalui media dengan memanfaatkan aplikasi filmora, materi pembelajaran drama terasa lebih aktual tersampaikan kepada peserta didik. Menurut KBBI drama adalah komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (peran) atau dialog yang dipentaskan; salah satu karya sastra berupa cerita atau kisah, terutama melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater. Biasanya pembelajaran drama memuat pesan atau amanat yang dapat diambil oleh pembaca atau penontonnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMA Al Washliyah Pasar Senen Medan pada kelas XI menyatakan bahwa pembelajaran pada materi drama masih dilakukan dengan menggunakan buku teks guru dan belum ada pembelajaran yang menggunakan aplikasi atau media pembelajaran. Latar belakang masalah tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Materi Drama Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Kelas XI SMA AL-WASHLIYAH berdasarkan PASAR SENEN MEDAN".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi sebuah masalah dalam kegiatan penelitian sangat perlu dilakukan, hal ini karena identifikasi masalah dapat membantu penulis

dalam menemukan masalah apa yang ada dalam sebuah penelitian.

Menurut Amien Silalahi (2018:72). mengartikan identifikasi masalah “Sebagai upaya atau cara untuk mendaftar sebanyak-banyaknya pertanyaan terhadap suatu masalah yang dianggap bisa ditemukan jawabannya, yaitu melalui penelitian yang dilakukan secara ilmiah”. Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Materi drama yang diperoleh siswa hanya berasal dari buku teks guru dan tidak ada penggunaan aplikasi pembelajaran.
2. Selama proses pembelajaran guru lebih aktif dan siswa lebih pasif dalam menerima penyampaian materi yang dilakukan oleh guru.
3. Perlunya dilakukan pengembangan penggunaan aplikasi pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas dan pemahaman siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam sebuah penelitian sangat perlu dilakukan oleh penulis agar penelitian tersebut lebih terfokus dan dapat mencapai tujuan dan sasaran yang diinginkan.

Menurut Asep Saepul Hamdi dan E. Bahruddin (2020: 21-26) dalam buku metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan, batasan masalah adalah “Pembatasan permasalahan-permasalahan yang akan diambil dalam penelitian”. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi drama berbantuan aplikasi Filmora yang dikembangkan.
2. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi materi pada

drama.

3. Penelitian ini dibatasi pada KD 3.18 yakni mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan komplik dalam drama yang dibaca atau ditonton dalam drama yang dibaca dan 4.18 yakni mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan.

D. Perumusan Masalah

Pengertian rumusan masalah menurut Yenrizal (2023) hal yang penting dalam menjalankan sebuah penelitian. “Rumusan masalah sebagai unsur dasar dalam penelitian itu sendiri. Peranan rumusan masalah sebagai faktor yang menentukan bahasan yang hendak dipaparkan penulis”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia dengan materi drama berbantuan aplikasi filmora pada kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen?
2. Bagaimana validasi produk oleh ahli materi dan ahli desain terhadap media pembelajaran bahasa indonesia dengan materi drama berbantuan aplikasi filmora pada kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen?
3. Bagaimana tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi drama berbantuan aplikasi filmora pada kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen?

E. Tujuan Penelitian

Locke, Spirduso, dan Silverman (2013) dalam Creswell (2019:45),

Arti tujuan penelitian ialah “Menunjukkan pertanyaan tentang mengapa Anda ingin melakukan penelitian dan apa yang ingin Anda capai”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia dengan materi drama berbantuan aplikasi filmora pada kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen.
2. Mendeskripsikan hasil validasi produk oleh ahli materi dan ahli desain terhadap media pembelajaran bahasa indonesia dengan materi drama berbantuan aplikasi filmora pada kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen.
3. Mendeskripsikan hasil kelayakan dan keefektifan media pembelajaran bahasa indonesia dengan materi drama berbantuan aplikasi filmora pada kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen dengan perangkat lunak untuk peserta didik kelas XI SMA.

F. Manfaat Penelitian

Menurut Nazir (2019:71). Manfaat penelitian adalah “Untuk menyelidiki keadaan dari, alasan untuk, dan konsekuensi terhadap suatu set keadaan khusus”. Berdasarkan uraian tersebut, manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis.

Manfaat teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di indonesia,

khususnya pada bidang penelitian pengembangan.

2. Manfaat Praktis.

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi siswa, guru dan peneliti lain:

3. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis filmora ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri siswa pada materi drama
4. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan dan memberikan penugasan pada siswa.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

Kajian teori atau landasan teori adalah serangkaian definisi, konsep, dan juga perspektif tentang sebuah hal yang tersusun secara rapi. Kajian teori merupakan salah satu hal penting di dalam sebuah penelitian. Sebab, hal tersebut menjadi sebuah landasan atau dasar dari sebuah penelitian. Kajian teori yang berkualitas juga akan menentukan kualitas dari sebuah penelitian yang dibuat.

Kajian teoritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Nunu Mahnun (2012) dalam Talizaro Tafonao (2018: 103-104) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015: 79) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan

pembelajaran yang telah dirumuskan.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar menurut Joni Purwono, dkk (2014: 127). Jadi media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Widyastuti (2017) antara lain:

- 1) Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.
- 3) Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dsb.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai jenis bentuk dengan kelebihan masing-masing, dalam penerapan media seorang guru harus menyesuaikan dengan isi materi, kebutuhan peserta didik, serta pertimbangan segi dana dan kerumitan saat menggunakan.

c. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari, Arini, & Ashadi (2014:18) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingamerangsang minat peserta didik untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh pesertadidik.
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.

Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Rahmatia, Monawati, & Darnius, (2017:2).

d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar peserta didik jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik. Media yang telah dipilih secara tepat harus dapat dimanfaatkan sebaik mungkin, sesuai dengan prinsip-prinsip pemanfaatan media. Media dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru mempertimbangkan media mana yang akan digunakan seperti yang diungkapkan Jailani & Hamid (2016: 175-192) antara lain:

- 1) Ketersediaan sumber tempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Untuk membeli atau memproduksi sendiri telah tersedia dana dan tenaga.
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa.
- 4) Efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekali pun nampak mahal namun mungkin lebih murah dibanding media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.

e. Media Video Pembelajaran

Menurut Arif Yudianto (2017:45) bahwa “Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik”. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti you tube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimana pun, selain itu juga mudah digunakan, dan dapat diakses audiens secara luas. Media memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Menurut Elihami,dkk (2018) bahwa “media adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual”. Penggunaan media yang melibatkan indra paling banyak

dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan penayangan media murid dapat melihat sekaligus mendengar. Menurut Azwan (2020:121). Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi yaitu media dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi.
- 2) Fungsi afektif yaitu media mampu menggugah emosi dan sikap audiens.
- 3) Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang.
- 4) Fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh.

2. Drama

a. Pengertian Drama

Drama merupakan salah satu dari bentuk karya sastra yang menggambarkan atau mengilustrasikan kehidupan dengan menyampaikan konflik dengan melalui dialog. Drama adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian dan emosi lewat lakuan dan dialog Gemtou, (2014). Drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan action dan perilaku Hasanuddin (1996:2). Sebagaimana kamus Webster's News Dictionary se-bagaimana yang dikutip Rahmanto dalam Mardianto

(2012: 152) dijumpai kata “dra-ma”. Drama diartikan sebagai a literary composition that tell a story, usually of hu-man conflict,by means of dialogue and ac-tion, to be performed bay actor atau ‘suatu karangan yang mengisahkan suatu cerita yang mengandung konflik yang disajikan dalam bentuk dialog atau laga, dan diper-tunjukkan oleh para aktor di atas pentas.

b. Jenis-jenis Drama

Menurut Tjahyono (1987) drama dibagi menjadi empat menurut jenisnya, yaitu:

- 1) Drama tragedi, yaitu drama yang menayangkan kisah sedih. Tokoh dalam drama tragedi ini disebut tragic hero artinya pahlawan yang mengalami nasib tragis.
- 2) Drama komedi, yaitu drama yang sifatnya menghibur, menayangkan cerita-cerita lucu, didalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir dan biasanya berakhir dengan kebahagiaan.
- 3) Melodrama, yaitu cerita yang sentimental. Artinya tokoh dan cerita yang disajikan mendebarkan dan mengharukan. Ciri-ciri dari melodrama yaitu:
 - a) Lakon serius, tetapi tokohnya tidak otentik seperti dalam tragedi.
 - b) Dalam melodrama terdapat unsur-unsur perubahan.
 - c) Mencerminkan timbulnya rasa kasihan sentimental.
- 4) Dagelan (farce), yaitu drama kocak dan ringan, alurnya tersusun berdasarkan arus situasi dan tidak berdasarkan perkembangan struktur dramatic serta perkembangan cerita sang tokoh.

c. Unsur-unsur Drama

Menurut Wiyatmi (2006) Berikut adalah unsur-unsur yang terkandung di dalam sebuah drama:

1) Tema.

Tema merupakan pokok pikiran atau gagasan dari drama itu sendiri.

2) Setting atau latar.

Setting atau latar meliputi tempat, waktu dan suasana dari kejadian yang berlangsung dalam drama tersebut.

3) Alur atau plot.

Alur atau plot adalah jalinan cerita dari sebuah drama. Alur atau plot dibagi menjadi tiga :

a) Alur maju yaitu menjelaskan cerita runtut dari awal sampai akhir tanpa adanya flashback.

b) Alur mundur (flashback) yaitu menjelaskan jalinan cerita yang dimulai dari kisah terakhir dari sebuah drama.

c) Alur campuran yaitu menjelaskan jalinan cerita secara campuran, ada kalanya maju, ada kalanya mundur.

4) Penokohan atau Perwatakan

Penokohan yaitu orang-orang yang menerjemahkan dan sekaligus menghidupkan setiap deretan kata-kata dari sebuah naskah drama dan disertai watak atau sifat-sifatnya. Penokohan dibagi menjadi: Berdasarkan peran terhadap jalan cerita menurut Mardiah (2020) sebagai berikut.

a) Tokoh protagonis adalah tokoh utama cerita yang pertama-tama

- b) menghadapi masalah. Tokoh ini biasanya didudukan penulis sebagai tokoh yang memperoleh simpati pembaca/penonton karena memiliki sifat yang baik.
- c) Tokoh antagonis adalah tokoh penentang tokoh protagonis.
- d) Tokoh tritagonis disebut juga tokoh pembantu, baik membantu tokoh protagonis maupun antagonis.

Berdasarkan peran dalam lakon serta fungsi nya menurut Mardiah (2020) sebagai berikut:

- a) Tokoh sentral adalah tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon. Tokoh sentral merupakan biang keladi pertikaian. Dalam hal ini tokoh sentral adalah tokoh protagonis dan tokoh antagonis.
- b) Tokoh utama adalah pendukung atau penentang tokoh sentral. Mereka dapat berperan sebagai perantara tokoh sentral. Dalam hal ini yang berperan sebagai tokoh utama ialah tokoh tritagonis.
- c) Tokoh pembantu yaitu tokoh-tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan dalam mata rantai cerita. Kehadiran tokoh pembantu ini hanya menurut kebutuhan cerita. Tidak semua lakon drama menghadirkan tokoh pembantu.

5) Amanat.

Amanat yaitu pesan yang disampaikan penulis melalui drama tersebut. Biasanya berisi pesan-pesan yang baik.

6) Bloking atau akting.

Bloking atau akting adalah segala kegiatan pemain drama diatas panggung.

7) Tata pentas.

Tata pentas dalam pementasan drama biasanya disesuaikan dengan kebutuhan lakon dan penontonnya.

3. Filmora

a. Pengertian Aplikasi Wondershare Filmora

Filmora atau lengkapnya Wondershare Filmora Video Editor adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful. software video editing ini compatible dengan semua format populer media, gambar dan audio sehingga pengguna dapat menambahkan media di hampir semua proyek. Filmora memiliki ratusan efek transisi dan share media sosial terkenal, jadi jika anda menyelesaikan edit video anda bisa langsung, ekspor dan langsung bisa kirim ke akun media sosial. Mungkin kelemahan adalah di bagian kesederhanaannya membuat pro editing susah untuk mengembangkan proyek yang dia mulai.

Aplikasi filmora menyediakan mode editing video : Full Feature Mode Easy Mode Setiap mode memiliki perbedaan. Easy mode ini dapat digunakan untuk user yang baru menggunakannya, sedangkan Full Feature mode ini ditujukan untuk user professional namun tetap mudah dalam penggunaannya

b. Fitur Filmora

Berikut ini adalah beberapa fitur filmora wondershare editing video:

1) Add Media File Fitur ini berfungsi untuk menambahkan file yang

akan kita edit. File ini bisa berupa file gambar maupun format video.

- 2) Select Theme Fitur ini digunakan untuk memilih tema untuk video yang akan di edit. Filmora juga menyediakan beberapa tema yang dapat di download.
- 3) Select Music Fitur ini berfungsi untuk menambahkan file musik sesuai dengan music yang kita miliki didalam video yang akan di edit. Filmora sendiri juga menyediakan music bawaan dari aplikasi filmora yang bisa langsung diaplikasikan.
- 4) Effect Store Didalam filmora terdapat beberapa fitur effect store dimana yang menarik untuk mendukung video kamu bisa mendapat di efek store.
- 5) Gambar dalam gambar (PIP) Seperti hal video editor lainnya dalam filmora juga memiliki fitur Lapisan beberapa klip video menggunakan gambar dalam gambar trek.
- 6) Preview didalam fitur preview kita akan melihat hasil dari file yang telah kita edit sebelumnya. Dan di fitur ini kita juga dapat memberi Opening Title dan Closing Title, seperti mempersembahkan untuk Opening dan terima kasih untuk Closing.

c. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Filmora

Ketika media pembelajaran sudah di buat atau di edit menggunakan Filmora maka selanjutnya kita dapat menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Berbasis Filmora dapat di gunakan dalam kelas di perbantukan dengan laptop dan LCD,

atau guru dapat mengirim materi media pembelajaran melalui E-mail, sosial media, atau dengan menggunakan CD Room dan FlasDisk . Hal tersebut memungkinkan siswa dapat mengulas kembali pembelajaran dimana pun dan kapan pun sehingga pembelajaran tak terbatas oleh ruang dan waktu.

d. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Filmora

Penggunaannya mudah baik bagi guru mau pun siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat mengulas kembali pelajaran dimanapun dan kapan pun.
- 2) Dapat di gunakan di smartphome, laptop dan komputer.
- 3) Peserta didik dapat belajar secara mandiri dan individu dengan mediapembelajaran berbasis filmora.
- 4) Media berbentuk gambar, video audio visual sehingga siswa dapatdengan mudah memahami pembelajaran dengan baik.
- 5) Kekurangan media pembelajaran berbasis filmora.
- 6) Bagi peserta didik yang sulit memahami pembelajaran secara mandiri media ini harus di kolaborasikan dengan metode pembelajaran dikusi kelompok.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini, berguna untuk menghubungkan, atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas.

Kerangka konseptual didapatkan dari konsep ilmu atau teori, yang dipakai sebagai landasan penelitian ilmiah, yang didapatkan pada tinjauan pustaka. Bisa dikatakan, kerangka konseptual merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis filmora dapat digunakan di dalam kelas di perbantukan dengan laptop dan LCD atau guru dapat mengirim materi video pembelajaran melalui e-mail, sosial media, atau dengan menggunakan CD Room dan flasdisk. Hal tersebut memungkinkan siswa dapat menggulas kembali pembelajaran dimana pun dan kapan pun sehingga pembelajaran tak terbatas oleh ruang dan waktu.

Desain produk dengan penulisan yang mengacu pada kompetensi inti KI dan kompetensi dasar KD 3.18 yakni mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan komplik dalam drama yang dibaca atau ditonton dalam drama yang dibaca dan 4.18 yakni mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau di tonton secara lisan. Validasi desain produk dikonsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain. Ahli materi berupa menguji kelayakan dari segi materi. Ahli desain mengkaji dari aspek kegrafikan, penyajian, kebahasaan, dan kesesuaian modul. Revisi desain akan diperbaiki sesuai saran yang

diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk untuk menghasilkan kriteria produk yang layak digunakan dan produk yang lebih baik lagi.

C. Penelitian Relevan

Penelitian mengambil beberapa skripsi yang relevan sebagai inspirasi. Berikut ini adalah penelitian relevan yang diambil :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari Ari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Drama Dengan Perangkat Lunak Filmora untuk peserta didik kelas VIII Smp. Masters Thesis, Universitas Lampung.” tahun 2023 menyatakan bahwa media pembelajaran drama dengan perangkat lunak dan keefektifan Filmora di Kelas VIII SMP yang telah divalidasi. Kelayakan video pembelajaran pada uji coba skala luas meliputi tiga aspek yaitu aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan diperoleh nilai kelayakan sebesar 81.40 dengan kriteria “sangat layak”.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Krisna Bayu Saputra, Sholeh Hidayat, Lukman Nulhakim dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Filmora Pada Materi Seni Lukis” tahun 2019 menyatakan bahwa dengan persentase skor 94% untuk ahli materi dan 93,33% untuk ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wondershare Filmora ini dinilai sangat layak setelah lolos uji validasi. Hasil investigasi N-Gain pada normal pretest dan posttest siswa menunjukkan nilai 0,77 dengan persentase 77% sehingga dinyatakan

menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Fitriani, Kadek Yudiana dengan judul “ Media Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V” Volume 10, Number 1, Tahun 2022, pp. 73-83 menyatakan bahwa Media video pembelajaran berbasis Wondershare Filmora pada pembelajaran IPA kelas V SDN 5 Kawan yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Adanya media video pembelajaran berbasis Wondershare Filmora ini dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
4. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alif Mardiana dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTs” 2022 menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini mendapatkan respons yang sangat baik dari siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil uji respons skala kecil yang memperoleh persentase nilai sebesar 90% dan hasil uji respons skala besar dengan persentase nilai sebesar 92%. 73 Dengan demikian membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat menarik dan sangat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi.
5. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lula Ajeng Afitaloka dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbantu Aplikasi

Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi SMA Negeri 5 Metro”, Volume 1 Nomor 1, Juni 2022 menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang di bantu oleh aplikasi Wondershare Filmora valid dan praktis untuk digunakan dalam proses belajar. Hasil Mengingat pengulangan terakhir oleh ahli media, 98,57% diingat untuk standar yang sangat kuat untuk digunakan, dalam ujian evaluasi ahli materi didapat tingkat 97,14% diingat untuk standar yang sangat kuat untuk digunakan. Pengujian kepraktisan produk oleh siswa adalah 96,2% diingat untuk langkah-langkah yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.