

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pemberian materi pelajaran. Hal tersebut berarti media merupakan sarana komunikasi. Berasal dari media latin, istilah tersebut mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima.

Menurut Latuheru (Triyanto, 2013: 230) media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antar guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayanguna. Sedangkan Brown (Triyanto, 2013:130) juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakann dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi efektivitas belajar siswa. Sebagai dan penyalur pesan. Media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada peserta didik. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan Guru.

##### **2. Macam-macam Media Pembelajaran**

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat berdampak pada perkembangan media pendidikan. Para ahli menggolongkan media pendidikan dari sudut pandang yang berbeda. Penggolongan media menurut Sanjaya (2008: 172-173) “media digolongkan dalam tiga kelompok, yaitu: dilihat dari sifatnya, dilihat dari kemampuan jangkauannya, dan dilihat dari cara atau teknik pemakainya”. Sedangkan menurut Arsyad (2011: 29)

“media pembelajaran dibagi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Pandangan dari beberapa ahli tersebut memberikan gambaran yang cukup jelas bahwa perkembangan media pembelajaran akan beriringan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga akan mengikuti tuntutan dan kebutuhan sesuai dengan kondisi yang ada serta tren pada isu-isu pembelajaran di masa yang akan datang.

### **3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Wina Sanjaya (2008: 170-171) menjelaskan bahwa “media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat untuk: (1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu; (2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu; dan (3) “Menambah gairah dan motivasi belajar siswa”. Seiring dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan, maka manfaat media adalah: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan dosen tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran; dan (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 2013: 2). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media adalah berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai oleh pembuatnya dan dapat memudahkan proses pembelajaran.

#### 4. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Borg dan Gall (1989: 775) menjelaskan bahwa “*research and development is a powerful strategy of improving practice. It is a process used to develop and validate educational products*”. Hal tersebut berarti bahwa penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang ampuh untuk meningkatkan proses latihan. Penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Rancangan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Menurut Branch (2019) model ADDIE adalah desain model yang berbentuk siklus sistematis dan terdiri dari 5 tahapan. Adapun tahapan ADDIE adalah analyze (analisis), design (perancangan), develop (pengembangan), implement (implementasi), dan evaluate (evaluasi).

##### a. *Analysis*

Langkah-langkah dalam tahap analisis menurut Branch (2009:25) adalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah pembelajaran yang ada di sekolah.
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran sehingga tau apa-apa saja permasalahan yang ada.
- 3) Mengidentifikasi karakter peserta didik saat dalam proses pembelajaran dilakukan.
- 4) Mengidentifikasi sumber yang dibutuhkan seperti sumber media pembelajaran.
- 5) Menentukan strategi yang tepat untuk peserta didik agar menarik saat pembelajaran.

##### b. *Design*

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap Desain ini adalah:

- 1) Storyboard ini nantinya akan dimasukkan pada lampiran
- 2) Menyusun tujuan pembelajaran agar bisa terarah dan bisa disiapkan
- 3) Menyusun strategi pembelajaran agar pembelajaran terlihat menarik  
Dan tidak membosankan.

### *c. Development*

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap development ini adalah:

- 1) Menghasilkan konten menambah materi di *Powerpoint*, kemudian dimasukan kedalam aplikasi *Wondershare Filmora* sehingga dapat menjadi suatu *Video Interaktif*.
- 2) Memilih atau mengembangkan media pendukung yaitu adalah video yang di editing dengan aplikasi *Filmora*.
- 3) Mengembangkan panduan untuk peserta didik atau guru .akan dibuat suatu folder khusus untuk menyimpan panduan tersebut.
- 4) Melakukan revisi video yang telah dibuat
- 5) Melakukan uji coba video tersebut agar tidak ada kesalahan saat di gunakan nantinya.

### *d. Implementation*

- 1) bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik.
- 2) Pada tahap ini diperlukan persiapan produk dan memasarkannya ke target pembelajar.

### *e. Evaluation*

- 1) merupakan kegiatan untuk mengevaluasi dan menilai dari setiap langkah yang telah dilakukan supaya dapat tercapai produk yang sesuai spesifikasi yang ditetapkan.
- 2) Tujuannya adalah mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan.

## **B. Video**

Video dapat diartikan sebagai bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Menurut Daryanto (2010: 88) “media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial.” Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk

digunakan dalam membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun secara berkelompok (Daryanto, 2013:86). Sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar, termasuk di dalamnya penguasaan konsep materi. Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman tersendiri kepada siswa, selain itu juga dikarenakan kemampuan video cukup efektif untuk memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis.

### **1. Keunggulan Video**

Video mengandung dua unsur sekaligus yakni unsur audio dan sekaligus unsur visual sehingga mempunyai beberapa kelebihan daripada media media pendidikan yang lain seperti media cetak. Kelebihan-kelebihan yang terdapat pada video menyebabkan video sesuai digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Menurut Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik video pembelajaran, yaitu sebagai berikut. (1) Clarity of Message (kejelasan pesan) Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi. (2) Stand Alone (berdiri sendiri) Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. (3) User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya) Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. (4) Representasi Isi Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya setiap materi pelajaran dapat dibuat menjadi media video. (5) Visualisasi dengan media Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video

sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi. (6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap speech sistem komputer. (7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang. Karakteristik tambahan sebagai video pembelajaran interaktif adalah adanya tambahan tombol-tombol navigasi yang dapat digunakan untuk mengoperasikan video pembelajaran. Selain itu juga disediakan program animasi yang dapat dijalankan, sehingga diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami suatu konsep materi pelajaran.

## **2. Pengertian media video interaktif**

Menurut Sadiman dalam bukunya Media Pendidikan (1996:6) media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Arsyad, (2014:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pendapat lain disampaikan oleh Sumiati, (2008:162) bahwa media pembelajaran mempunyai 3 bentuk atau format, yaitu suara (audio) bentuk (visual) dan gerak (motion).

Rusman., dkk. (2011:218) mengemukakan bahwa “video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan rangkaian menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, yang disimpan dalam media pita dan disket”. Video banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif, dan dijelaskan oleh Arsyad, (2014:36) bahwa media pembelajaran interaktif

merupakan sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya pasif mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga aktif memberikan respon, dan respon peserta didik tersebut akan menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian materi.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

### **3. Kelebihan video interaktif**

- a. Mampu mengabungkan teks, gambar, musik, suara, gambar bergerak (animasi dan video) dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
- b. Dapat memvisualisasikan materi yang sulit untuk diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga konvensional.
- c. Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkan dan dipakai dalam merancang langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari.
- d. Melatih siswa untuk belajar mandiri
- e. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.\

### **4. Kelemahan video interaktif**

- a. Memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatannya.
- b. Memerlukan tenaga listrik
- c. Memerlukan peralatan khusus dalam menyajikan untuk menampilkan dari sebuah video dibutuhkan alat pendukung lainnya.

## **C. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video interaktif**

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran, salah satunya adalah

penggunaan media yang masih terbatas. Hal ini didasari oleh keterkaitan media dengan pengalaman belajar siswa. Dalam rangka memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik serta sebagai penghubung informasi antara guru dan peserta didik, sesama peserta didik, dan dengan para ahli maka disinilah peran suatu media pembelajaran. Media yang digunakan perlu bervariasi sesuai dengan gaya pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, media yang digunakan dapat menyamakan persepsi yang berbeda antar individu. Oleh karena itu media dapat dikembangkan sendiri oleh guru atau pendidik supaya tercipta yang tepat perancangan dan sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Asyhar (2012: 81), kriteria media pembelajaran yang baik dan perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut: 1) Jelas dan rapi, 2) Bersih dan menarik, 3) Cocok dengan sasaran, 4) Relevan dengan topik yang diajarkan, 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, 6) Praktis, luwes dan tahan, 7) Berkualitas baik, 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Sedangkan Asyhar (2012:82) juga mendeskripsikan prinsip pemilihan media secara umum, yaitu:

- a. Prinsip kesesuaian, yang berarti bahwa media pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian juga berdasar pada relevansi, yaitu relevansi media dengan materi dan relevansi materi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi siswa dan metode pembelajaran yang diberikan.
- b. Kejelasan sajian, bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran harus jelas. Dalam beberapa media yang sudah ada hanya dibuat pada ruang lingkup materi pembelajaran dengan penyajian yang sulit untuk dicerna. Hal ini dapat menyulitkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang disajikan. Oleh karenanya kemudahan sajian media sangat penting, seperti contohnya adalah penggunaan bahasa yang banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari dapat mempermudah siswa memahami isi materi.
- c. Kemudahan akses, hal ini dikaitkan bahwa apakah media tersebut mudah diakses dan dimanfaatkan oleh murid dan juga apakah perangkat pendukungnya juga sudah tersedia. Seperti contohnya adalah media

pembelajaran berbasis Video Interaktif yang tersedia dalam bentuk dalam media pembelajaran.

- d. Ketersediaan, mengandung arti bahwa sebelum memulai pembelajaran maka perlu mengecek ketersediaan media tersebut. Ketersediaan perangkat pendukung media juga faktor yang perlu dilakukan pengecekan.
- e. Kualitas, artinya dalam pemilihan media harus memperhatikan kualitas media. Seperti halnya media berbasis visual dan audio, dimana bentuk tulisan, gambar, suara, dan konten lainnya harus jelas sehingga menghasilkan kualitas media yang bagus.
- f. Interaktifitas, yaitu media mengandung unsur yang memungkinkan interaksi dengan pengguna atau menyediakan komunikasi dua arah. Dewasa ini banyak tersedia jenis media interaktif seperti CD interaktif, yang didalamnya terdapat tombol-tombol yang memungkinkan interaktifitas pengguna dengan mediatersebut.
- g. Berorientasi siswa, bahwa media yang dibuat perlu memberikan kemudahan dan keuntungan kepada siswa setelah menggunakannya.

Arsyad (2017:74) mengemukakan pendapat bahwa media memiliki peran secara keseluruhan dalam pembelajaran. Oleh karena itu disebutkan beberapa kriteria dalam memilih media, yaitu: (1) Tepat, mengandung arti sebagai media pembelajaran perlu memperhatikan ketepatan isi pelajaran baik itu bersifat konsep ataupun fakta. (2) Media seharusnya tidak terbatas waktu, tempat, dan ruang karena lebih mudah untuk dipindahkan sehingga media bersifat praktis, luwes, dan bertahan. (3) Terakhir, media yang dibuat harus memperhatikan mutu teknis, seperti contohnya adalah penyajian visual yang jelas berdasarkan persyaratan teknik grafika.

Sedangkan Walker & Hess (1984:206) memberikan kriteria kualitas penilaian media pembelajaran, seperti dikutip oleh Azhar Arsyad (2017) yaitu:

- a. Kualitas isi dan tujuan, yaitu berkaitan dengan isi dan tujuan yang sesuai dengan pembelajaran. Yang termasuk dalam kriteria ini adalah aspek-aspek seperti: (1) aspek ketepatan yang mencakup ketepatan materi dengan media pembelajaran, tujuan, dan kurikulum, (2) aspek kepentingan yang merupakan

seberapa besar tingkat media pembelajaran menjadi penting, (3) aspek kelengkapan mencakup kelengkapan konten dan materi, dan (4) dirancang dengan menyesuaikan situasi siswa.

- b. Kualitas instruksional, berkaitan dengan dampak penggunaan media dalam segi desain pembelajaran. Pada kriteria ini mencakup beberapa indikator, seperti pemberian kesempatan belajar, bantuan untuk belajar bagi siswa, integrasi dengan program pembelajaran lain, kualitas penyajian tes dan penilaiannya, serta membawa manfaat pada siswa, guru, dan pembelajaran.
- c. Kualitas teknis, berkaitan dengan sifat media pembelajaran itu sendiri.

Kriteria ini meliputi beberapa indikator yaitu kualitas keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan media, kualitas soal dan jawaban, dan kualitas pendokumentasiannya.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa teori tentang kriteria kualitas media pembelajaran di atas, dapat diketahui bahwa kriteria tentang media pembelajaran dapat dikategorikan dalam dua aspek, yaitu aspek isi atau materi dan aspek media. Aspek materi dapat ditinjau dari segi kesesuaian, kualitas isi dan tujuan, dan segi kualitas instruksional. Sedangkan aspek media dapat ditinjau dari segi kemudahan penggunaan dan navigasi, segi *aesthetic* atau keindahan, segi integrasi media, dan segi kualitas teknis. Selanjutnya kualitas atau kelayakan media pembelajaran diukur dari pengalaman pengguna dalam menggunakannya, yang dapat ditinjau dari segi kemudahan penggunaan dan navigasi, kejelasan sajian, *aesthetic* atau keindahan, dan segi kualitas instruksional.

## **D. Aplikasi Wondershare Filmora**

### **1. Pengertian Aplikasi Wondershare Filmora**

Aplikasi editing video pada saat ini semakin banyak berkembang Mulai dari yang simple dan mudah digunakan sampai dengan yang Beragam fitur yang ditawarkan yang digunakan para professional Editor

video. Mungkin kalian pernah mendengar aplikasi editing video Seperti Adobe Premiere Pro, Sony Vegas, Final Cut Pro (untuk mac OS), Pienapple, dan masih banyak lainnya. Semua aplikasi tersebut Memang banyak digunakan oleh editor video untuk para professional Editor. Sebenarnya pemula juga bisa belajar menggunakan aplikasi Tersebut tetapi membutuhkan waktu cukup lama dalam proses Belajarnya. Berbeda dengan aplikasi filmora yang sangat mudah Digunakan untuk para pemula dalam editing video. Filmora Video Editing memberi solusi bagi yang ingin belajar video editing dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika Dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja filmora juga sangat Sederhana dan mudah dipelajari.

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 combatible dengan semua format populer video, 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 kesederhanaan-nya membuat pro Editing susah untuk mengembangkan proyek yang Ia mulai. Aplikasi fimlora menyediakan 2 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.

## 2. Fitur Filmora

Berikut ini adalah beberapa fitur filmora wondersahre editing video:

### a. Add Media File

Fitur ini berfungsi untuk menambahkan file yang akan kita edit. File ini bisa berupa file gambar maupun format video.

### b. Select Theme

Fitur ini digunakan untuk memilih tema untuk video yang akan di edit. Filmora juga menyediakan beberapa tema yang dapat di download.

### c. 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.

### d. Effect Store

Didalam filmora terdapat beberapa fitur effect store dimana yang menarik untuk mendukung video kamu bisa mendapat di efek store ini.

### e. Gambar

dalam gambar (PIP) Seperti hal video editor lainnya dalam filmora juga memiliki fitur Lapisan beberapa klip video menggunakan gambar dalam gambar trek.

### f. 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.

## 3. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Filmora.

Ketika vidio pembelajaran sudah di buat atau di edit menggunakan *Filmora* maka selanjutnya kita dapat menggunakan vidio pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Berbasis Filmora dapat di gunakan

dalam kelas di berbantuan 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 mengulas kembali pembelajaran dimanapun Dan kapan pun sehingga pembelajaran tak terbatas oleh ruang dan Waktu.

#### **4. Kelebihan media pembelajaran berbasis filmora**

Penggunaannya mudah baik bagi guru maupun siswa

- a. Siswa dapat mengulas kembali pelajaran dimanapun dan kapanpun.
- b. Dapat di gunakan di gedged/ Smartphone, laptop dan komputer
- c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dan individu dengan media pembelajaran berbasis filmora.
- d. Media berbentuk gambar, vidio audio visual sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran dengan baik
- e. Kekurangan media pembelajaran berbasis filmora
- f. Bagi peserta didik yang sulit memahami pembelajaran secara mandiri media ini harus di kolaborasikan dengan metode pembelajaran dikusi kelompok.

### **E. Aplikasi *Edpuzzle***

#### **1. Pengertian Aplikasi *Edpuzzle***

Menurut Amaliah (2020:37), *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis vidio yang dapat digunakan oleh semua Pendidikan untuk membuatpelajaran semenarik mungkin, vidio bias diambil melalui youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian vidio dimasukan ke dalam aplikasi *Edpuzzle* dan Pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton vidio yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu *Edpuzzle* memungkinkan penggunanya untuk mengimport vidio dari youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik.

## **2. Kelebihan media Vidio pembelajaran berbasis *Edpuzzle***

Berdasarkan hasil penelitian Silverajah (2018:4) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran *edpuzzle* memiliki potensi yang baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri peserta didik dan dalam mendukung pembelajaran, *Edpuzzle* memberikan sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran lowachievers agar tidak ditinggalkan secara akademik, yang merupakan praktik biasa di kelas. Kemudian hasil penelitian Sirri (2020:71) ditemukan bahwa peserta didik senang menggunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran dan hal yang harus diperhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran daring, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan mental peserta didik dalam menerima pembelajaran dan tentu saja persiapan matang dari pendidik, mulai dari perencanaan, pembuatan vidio pembelajaran editing, dan sampai tahap evaluasi. Kelebihan *Edpuzzle* diantaranya adalah:

- a. *Edpuzzle* dapat memungkinkan pendidik untuk lebih mudah membentuk pelajaran di sekitar konten vidio.
- b. Kemampuan menarik vidio dari berbagai sumber memberi cara untuk menampilkan konten vidio dalam platform tanpa iklan atau gangguan lainnya.
- c. Karena kuis dapat disematkan dalam vidio pendidik dapat mengikat konten vidio langsung ke penilaian.
- d. Siswa dapat menonton vidio pada perangkat mereka sendiri.

## **3. Kekurangan Vidio pembelajaran berbasis *edpuzzle***

Sirri (2020) mengungkapkan bahwa salah satu kekurangan *edpuzzle* adalah kesiapan siswa untuk menyiapkan akun *edpuzzle*. Sebelum menggunakan *edpuzzle* setiap siswa harus membuat akun untuk bergabung menyaksikan vidio interaktif yang di buat oleh guru.

## **F. Penelitian Relevan**

1. Penelitian Afriyan Rizka Faradilla Arifin Universitas negeri semarang tentang “ Pengembangan media interaktif menggunakan adobe flash pada pembelajaran pkn materi bangga sebagai bangsa indonesia dikelas III A sekolah dasar” pada tahun 2017. Mempunyai kesamaan dengan saya yang menerapkan jenis penelitian research & development (Penelitian & pengembangan), serta mengembangkan media berbasis interaktif . materi yang dikembangkan bangga sebagai bangsa indonesia, Mempunyai perbedaan yang saya kembangkan yaitu mata pelajaran bahasa inggris.
2. Penelitian Abdul aziz al faruq Universitas islam negeri raden intan lampung tentang “ Studi perbandingan hasil belajar fiqih menggunakan media interaktif berbasis filmora dengan portofolio memperhatikan kecerdasan adversitas pada siswa kelas VIII Di Mts Muhammadiyah bandar lampung pada tahun 2020. Mempunyai kesamaan dengan saya yang menerapkan media interaktif berbasis filmora.sedangkan saya media pembelajaran berbasis video interaktif mata pelajaran bahasa inggris.
3. Penelitian canda wardana Institut keguruan dan ilmu pendidikan persatuan guru republik indonesia pontianak tentang “ Pengembangan media pembelajaran video interaktif pada materi membuat dokumen pengelolah kata dikelas VIII Mts. Darunnaim pontianak pada tahun 2017. Mempunyai kesamaan dengan saya yang menerapkan pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran bahasa inggris.
4. Penelitian Naskia Azhmad (2021) tentang implementasi Edpuzzle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era new normal. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Edpuzzle dapat menjadi sala satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena pengguna Edpuzzle dalam pembelajaran matematika digemari oleh peserta didik. Kemudian, dari hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengerjakan soal materi turunan setelah menonton vidio pembelajaran di Edpuzzle. Namun ada hal yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan media Edpuzzle, meliputi

saran dan prasarana yang mendukung, kesiapan pendidik dan peserta didik dan peserta didik melakukan proses pembelajaran.