PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBANTU APLIKASI *WONDERSHARE FILMORA* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI SMA NEGERI 5 METRO

Lula Ajeng Afitaloka

Universitas Muhammadiyah Metro
E-mail: lulaajeng00@gmail.com

Abstract

Learning media is a teacher's tool in the process of learning activities with theaim of making it easier for teachers to convey material to students. The results of the pre-survey on teachers and students of SMA Negeri 5 Metro are known that the use of learning media is less attractive and learning models are less varied, thereby reducing students' interest in learning. So we need learning media that can be used anytime and anywhere for all students and also to keep up with technological developments. The purpose of this development is to produce an interactive learning video assisted by the Wondershare Filmora application as a medium of economic learning in the valid and practical class XI unemployment material at SMA Negeri 5 Metro. The development model used is ADDIE which includes: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of the study, it was shown that interactive learning videos assisted by the Wondershare Filmora application as an economic learning medium were feasible to be used in the learning process. The results of the validation by media experts obtained a percentage of 98.57% with very strong criteria, material experts obtained a percentage of 97.14% with very strong criteria. The results of product trials to students obtained a percentage of 96.2% with very strong criteria. Based on the recapitulation, it can be concluded that interactive learning videos assisted by the Wondershare Filmora application are very valid and practical learning media in the learning process

Keywords: Wondershare Filmora, Learning Media, Interactive Learning Video

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah jalan yang harus dilalui siswa untuk beralih dari ketidaktahuan menuju pengetahuan dan pemahaman, meningkatkan kemampuan berpikir, mengubah perilaku menjadi lebih baik, dan memperoleh pengalaman yang akan membantu mereka mengembangkan kemampuannya. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013 pada kurikulum ini, peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri mencari pengetahuan yang baru sendiri melalui perkembangan ilmu teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi informasi semakin pesat, dan dampaknya terhadap pendidikan akan sangat signifikan. Kualitas pendidikan yang baik dapat ditentukan melalui proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya dengan cara yang tepat. Dengan adanya perkembangan teknologi media pembelajaran dapat diterapkan dengan sebaik mungkin.

Media pembelajaran adalah alat yang berharga bagi guru untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa. Video merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar. Hal

ini sering disertakan dalam materi audio-visual, seperti video pembelajaran. Video pembelajaran interaktif dibuat menjadi menyenangkan dan menarik sehingga siswa lebih cenderung ingin mempelajari materi yang mereka tonton. *Wondershare filmora* merupakan salah satu aplikasi mengedit video terpopuler. Salah satu alasan memilih aplikasi ini untuk membuat video karena aplikasi ini sangat popular dan terdapat beragam fitur canggihnya untuk mengedit video dan audio, sehingga membuat video hasil olahannya seperti video profesional.

Hasil prasurvey peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat di sekolah antara lain: Guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran karena merasa bosan dengan metode yang digunakan dengan kondisi yang saat ini sedang terjadi mewabahnya virus *covid-19* yang mengharuskan siswa untuk belajar dirumah. Siswa akan kesulitan dalam memahami pelajaran yang disajikan oleh guru. Proses pembelajaran yang monoton mengurangi minat belajar peserta didik. Dalam hal ini masih diperlukan sebuah media pembelajaran baru berupa video pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik diharapkan lebih aktif dengan proses pembelajaran yang ada. Melalui video pembelajaran interaktif diharapkan siswa lebih mudah memahami materi tentang pengangguran dan tertarik untuk mencari jawaban terhadap soal yang diberikan. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan maka penulis ingin mengembangkan suatu produk baru berupa video pembelajaran yang berjudul **"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTU APLIKASI WONDERSHARE FILMORA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI PADA MATERI PENGANGGURAN KELAS XI SMA NEGERI 5 METRO".**

Tujuan dari pengembangan ini yaitu menghasilkan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran ekonomi pada materi pengangguran kelas XI SMA Negeri 5 Metro yang valid dan praktis.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran dapat membantu ketika mengajarkan materi baru, karena dapat mempermudah bagi guru. Media pembelajaran biasanya dapat berupa visual atau verbal untuk membantu pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Menurut Sadiman (2014: 19) menyatakan bahwa "Media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem interuksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan". Media digunakan sebagai alat dan komponen pembelajaran Ini adalah bahan ajar yang akan membantu guru mengajarkan topik tertentu.. Sedangkan menurut Arsyad (2014:3) menyatakan bahwa "media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal". Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah pengantar ataupun perantara dalam menyampaikan informasi dari

seorang guru kepada peserta didik, informasi dalam hal ini berupa konsep pembelajaran. Serta media merupakan salah satu alat interaksi ataupun komunikasi dalam bentuk cetak ataupun audio visual, media juga bisa digunakan dalam proses pembelajaran seperti, bahan cetak seperti modul, , komputer ,naskah yang diprogramkan, buku, slide, video dan film.

Video pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran dalam penyampaian materi dengan menggunakan teknologi yang dapat merespon siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Menurut Pradilasari, dkk (2019: 10) "Media audio visual juga disebut media video karena di dalam video terdapat sajian materi dalam bentuk suara dan gambar-gambar". Menurut Wibowo dan Susanti (2014: 2) menjelaskan bahwa "penerapaan media yang berisikan animasi interaktif dapat diharapkaan mampu menghilangkan rasa malas siswa dalam belajar". Siswa yang belajar menggunakan video tidak akan dengan mudah gagal mengingat materi yang mereka pelajari. Media umum dapat membunuh kelelahan siswa dengan tujuan dapat menambah inspirasi siswa dalam berilustrasi. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa tidak bosan dan terpacu untuk belajar. Dengan membuat video pembejaran interakatif menjadi suatu jaalan keluar yang tepat untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik perlu gambaran dalam pengetahuannya, khususnya dalam materi pengangguran.

Aplikasi *wondershare filmora* merupakan software yang mudah dalam digunakan dalam mengedit video. Bagi pemula aplikasi ini sangat dianjurkan karena mudah dalam menggunkannya tetapi meliki fitur-fitur yang menarik dalam pembuatan video. Menurut Aliwardhana (2021: 28) menjelaskan bahwa pengertian aplikasi *wondershare filmora* adalah :

> *Filmora* atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* adalah sebuah aplikasi atau pemograman yang dikeluarkan oleh *Wondershare* yang dirancang untuk memproses atau mengedit video. Proses pengeditan video dengan *Filmora* relatif cukup mudah dan sederhana tetapi memiliki kualitas yang cukup *powerfull*. *Wondershare Filmora Video Editing* merupakan aplikasi 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. Meskipun tampilannya sederhana, *Filmora* editor video tidak mengesampingkan fitur, sehingga tidak perlu khawatir dengan kualitas hasil editannya.

Media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* dilengkapi dengan berbagai pilihan karakter, fondasi, objek, video dan suara yang dimeriahkan dan memiliki semua instrumen dan item yang diharapkan untuk merancang materi video yang

akan dibuat. Penelitian yang penulis lakukan menggunakan beberapa referensi untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian dan pengembangan. Untuk menanggulangi persamaan tersebut maka disajikan data-data penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Anggraeni, dkk (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021*. Jurusan Teknologi Pendidikan Madrasah. Institut Agama Islam Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka. Universitas Mulawarman.

   Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Anggreani, dkk dengan peneliti adalah menggunakan *software wondershare filmora*, selain itu menggunakan metode R&D. Perbedaanya terletak pada mata pelajaran dan materi, Anggreani, dkk menggunakan pelajaran matematika materi nilai mutlak sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran ekonomi materi pengangguran.
2. Setyoningtyas dan Ghofur (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurusan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.

   Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Setyoningtyas dan Ghofur dengan peneliti adalah membuat video pembelajaran interaktif. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, Setyoningtyas dan Ghofur menggunakan materi ekonomi pda materi *circular diagram flow*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi ekonomi yaitu pengangguran.Perbedaan yang selanjutnya terletak pada model penelitian pengembangan, Setyoningtyas dan Ghofur menggunakan model Plomp sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.
3. Tea, Fama Gala (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang*. Program Studi Pendidikan Sejarah. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan dan Sosial. Universitas Sriwijaya.

   Persamaan pada penelitian ini media aplikasi pengolah audio-visual yang sama yaitu Wondershare Filmora. Perbedaan terletak pada materi serta penggunaan metode pengembangannya yang menggunakan model pengembangan Allesi dan Trollip, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Karya Inovatif (Research and Development), karena model ini memiliki teknik yang mengacu pada tahapan kerja Inovatif namun lebih terencana dan mendasar sehingga butir-butir selanjutnya lebih berhasil. Menurut Rusdi (2018: 37) ADDIE bukanlah sebuah model saja, tetapi tahapan umum yang mana semua tahapan dalam mendesain dan

mengembangkan yang dilakukan oleh para peneliti dan praktis dapat difagmentasi menjadi fase-fase yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Fase analisis (*analysis*)
   Pada fase ini peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran. Tujuan pada fase ini yaitu untuk mencari permasalahan yang ada di sekolah setelah menemukan permasalahan kemudian peneliti memecahkan permasalahan tersebut dengan menentukan media apa yang akan dibuat.
2. Fase perancangan (*design*)
   Pada fase perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan *design* yang sesuai dengan produk yang telah di tentukan pada fase analisis. Hasil dari rancangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut: mencari buku ekonomi SMA kelas XI atau pun reverensi yang berkaitan dengan materi pengangguran, mengumpulkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pengangguran, menganalisis materi *dan* menyesuaikan gambar *dengan poin-poin* materi, serta menyusun konsep pembelajaran interaktif yang digunakan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik.
3. Fase pengembangan (*development*)
   Tujuan pada fase ini adalah pembuatan video pembelajaran interaktif yang telah disesuaikan dengan rancangan video agar video pembelajaran yang dibuat valid. Kemudian dilakukan validasi terhadap produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, dengan dilakukannya validasi akan di peroleh masukan dan saran yang akan membantu dalam pengembangan video pembelajaran interaktif agar diperoleh hasil yang praktis pada saat diterapkan pada peserta didik
4. Fase implementasi (*implementation*)
   Tujuan pada fase ini yaitu untuk mengimplementasikan atau diterapkan kepada peserta didik di SMA Negeri 5 Metro kususnya pada pelajaran Ekonomi, uji coba produk yang telah di buat kemudian di uji pada salah satu kelas XI yang di ambil secara acak.
5. Fase evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*)
   Pada fase evaluasi pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* tidak dilakukan dengan alasan bahwa, dalam penelitian tentang media video pembelajaran interaktif yang dibantu oleh aplikasi *Wondershare Filmora* hanya sampai pada tingkat valid dan praktis.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunkan wawancara dan angket. Angket yang dibuat untuk diberikan kepada ahli media, ahli materi dan peserta didik. Analisis data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui valid dan praktis produk yang dikembangkan. Dalam menghitung angket ini, menggunakan rumus Riduwan dan Akdon (2013:18) sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum \text{skor yang diberikan}}{\sum skor\ maksimal} 100\%$$

Setelah ditentukan menggunakan rumus diatas selanjutnya hasil dari perhitungan tersebut dimasukan kedalam kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase Angket

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian
1	Sangat tidak kuat	0% < nilai≤ 20%
2	Lemah	21% < nilai ≤ 40%
3	Cukup	41% < nilai ≤ 60%
4	Kuat	61% < nilai ≤ 80%
5	Sangat kuat	81% < nilai ≤100%

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 18)

Dilihat dari tolak ukur persentase angket tersebut, indikator keberhasilan dan pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* dinyatakan layak untuk digunakan bahwa tingkat yang diperoleh dari setiap penilaian oleh responden berada dalam lingkup 81% < skor ≤ 100% dengan criteria "sangat kuat" dan 61% ≤ skor ≤ 80% dengan criteria "kuat".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan atau melakukan penelitian pengembangan di SMA Negeri 5 Metro yang berlokasi di Jalan Wolter Monginsidi Kelurahan Hadimulyo Timut Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro yang dipimpin oleh Bapak Suparni, S.Pd, M.Pd. Pada wawancara yang telah dilakukan disekolah belum ada pengembangan video pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran peserta didik masih harus difasilitasi dengan media pembelajaran yang memacu minat dalam belajar. Guru masih kesulitan memilih media pembelajaran yang sesuai, siswa kurang antusias dalam belajar karena merasa bosan dengan metode yang digunakan dengan kondisi yang saat ini sedang terjadi mewabahnya virus *covid-19* yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dirumah.

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare Filmora* melalui dua tahap. Tahap validasi dilakukan oleh 2 validator diantaranya 1 ahli media, khususnya Bapak Riswanto, M.Pd. Beliau adalah seorang dosen di Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 ahli materi yaitu Ibu Dra. Farida Tri Rohmawati ZP, M.Pd selaku pendidik kelas XI di SMA Negeri 5 Metro. Setiap validator akan menyelesaikan lembar angket yang telah diberikan oleh peneliti.

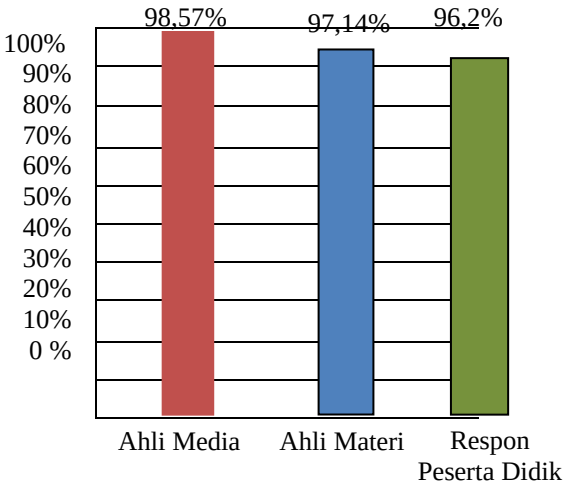
Berdasarkan analisis data video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran didapatkan persetujuan terakhir dilakukan oleh ahli media yang dinilai cocok video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran menunjukkan rata-rata persentase sebesar 98,57% yang dinyatakan produk sangat kuat dari ahli media.

Persetujuan oleh ahli materi yang mensurvei materi di video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan rata-rata persentase penilaian sebesar 97,14% yang dinyatakan produk sangat kuat. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menurut Riduwan dan Akdon (2013:18) masuk kriteria "sangat kuat".

Kriteria-kriteria tersebut menunjukan video pembelajaran interaktif yang dibantu oleh aplikasi

Wondershare Filmora sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam pembelajaran. Analisis kepraktisan angket juga sangat baik dengan tingkat yang diperoleh 96,2%. Informasi kepraktisan oleh siswa menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) termasuk dalam ukuran "sangat kuat".

Hasil akhir penilaian media pembelajaran menggunakan video pembelajaraninteraktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 1. Penilaian validasi pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*sebagai media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi dan respon peserta didik.

Kelayakan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran ditunjukkan dengan nilai yang telah diberikan dari para ahli media dan ahli materi yang telah memenuhi langkah-langkah yang sangat layak digunakan. Respon siswa video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan.

Adapun saran yang diberikan ini merupakan perbaikan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*sebagai media pembelajaran agar lebih baik lagi. Saran dan masukan dari ahli media yaitu sebagai berikut:

a. Tampilan akhir video

Gambar 2. Tampilan akhir video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebelum revisi

Gambar 3. Tampilan akhir video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sesudah revisi.

b. Tampilan Pada Deskripsi *Chanel Youtube*

Gambar 4. Tampilan deskrispi *chanel youtube* video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sesudah revisi.

Berdasarkan komentar dan saran dari para ahli terdapat beberapa yang perlu diperbaiki dari produk video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* dalam proses pengembangannya. Dengan demikian diharapkan produk yang telah diperbaiki dapat layak untuk diujicobakan ke kelompok kecil. Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran yang dapat dilibatkan oleh pendidik sebagai perangkat yang berkembang dan dimanfaatkan oleh siswa sebagai sarana bahan ajar yang dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun.. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dikemas semenarik mungkin agar terlihat lebih menarik. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang ada. Dalam video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* yang dikembangkan terdapat contoh-contoh gambar yang berhubungan dengan materi.

Pemilihan program *wondershare filmora* dalam materi pengangguran dengan buktikan adanya contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari merupakan percampuran kombinasi yang cocok antara materi dan program yang digunakan. Proses penggunaannya cukup mudah yaitu dapat dikirim melalui *share it* dan dapat diunduh langsung melalui *whatsapp, telegram* dan *youtube.*

Alamat keberadaan produk video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran dipublikasi yaitu melalui *share it* dan dapat diunduh langsung melalui *whatsapp, telegram* dan *youtube*. Dengan klik *link* atau *scan barcode* sebagai berikut:

https://youtu.be/TS97HGaYsR0

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Produk yang dibuat dalam eksplorasi ini adalah video pembelajaran interaktif yang dibantu oleh aplikasi *Wondershare Filmora* yang valid dan paktis. Persetujuan dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu 1 ahli media dan 1 ahli materi. Kemudian video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* diujicobakan pada 16 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 5 Metro untuk menentukan

kepraktisan. Produk yang sudah valid diperoleh dari jejak pendapat yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Persetujuan media dilakukan oleh 1 orang tepatnya Bapak. Riswanto, M.Pd., Si dengan memberikan 14 pernyataan yang akan dievaluasi. Hasil yang didapat adalah 98,57%. Kemudian pada saat itu, validasi materi dilakukan oleh 1ahli, yaitu ibu Dra. Farida Tri Rohmawati ZP, M.Pd dengan memberikan 14 pernyataan yang akan dievaluasi. Hasil yang diperoleh adalah 97,14%. Hal-hal yang masuk akal diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada siswa dengan 10 pernyataan yang dievaluasi. Tingkat kepraktisan siswa adalah 96,2%.

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. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif yang dibantu oleh aplikasi *Wondershare Filmora* valid dan praktis untuk digunakan dalam proses belajar. Setelah beberapa tahap, kelebihan dan kekurangan dari video pembelajaran interaktif yang dibantu oleh aplikasi *Wondershare Filmora* dapat dibedakan. Kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

1. **Kelebihan Video Pembelajaran Interaktif Berbantu Aplikasi *Wondershare Filmora***
   a. Mempermudah tugas pendidik dalam proses pembelajaran ekonomi kelas XI.
   b. Mempermudah peserta didik memahami materi pengangguran karena lebih praktis.
   c. Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* menarik dibandingkan dengan video guru menjelaskan materi menggunakan handphone, karena lebih menarik minat belajar peserta didik dari segi tampilan dan penyajian materi.
   d. Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* bisa diakses dimana saja dan kapanpun peserta didik inginkan.
2. **Kelemahan Video Pembelajaran Interaktif Berbantu Aplikasi *Wondershare Filmora***
   a. Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* kurang memaparkan kedalaman materi karena dalam 1 KD hanya mengambil 4 indikator saja untuk 1 kali pelaksanaan pembelajaran.
   b. Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* membutuhkan jaringan internet yang kuat untuk men-*download* video.
   c. Peserta didik membutuhkan paket data

untuk men-*download* video.

B. Saran

Secara rinci saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan

a. Bagi Peserta didik

Produk video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* disarankan untuk dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri dalam membantu memahami materi pengangguran.

b. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memberikan penjelasan materi yang tersaji didalam produk video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*ini. Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* ini juga bisa digunakan dirumah.

2. Pengembangan

Produk ini dibatasi pada materi pengangguran melalui tahap uji kevalidan dan uji kepraktisan. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan tambahan dengan pilihan materi yang akan memberikan tingkat lengkap dan minat yang lebih tinggi sehingga siswa memperoleh informasi yang luas dan dapat meningkatkan minat belajar. Gagasan berikutnya adalah perlunya mengukur kelayakan penggunaan produk pada hasil belajar siswa. Sehingga banyak bahan yang diperoleh untuk mengerjakan produk tersebut dan produk selanjutnya akan jauh lebih unggul.

DAFTAR PUSTAKA

Aliwardana, H. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui In House Training. *Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman. Al Fikrah*, 4(1), h. 28.

Anggraeni, Y., Arifin, Z,. Kurniawan, D., Wahyuningtyas, T. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(1), h. 80-90

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-16.PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Pradilasari, L., Gani, A., Khaldun, I,. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bebasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasi Belajar Siswa SMA.*Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), h. 9-15.

Riduwan & akdon. (2013). *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rusdi. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan.Cetakan ke-1.PT Raja Grafindo Persada.Depok.

Sadiman, A., dkk. 2014. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan

Pemanfaatannya. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Setyoningtyas, K. Y. dan Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (4), h. 1521-1533

Tea, F.G. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang*. Program Studi Pendidikan Sejarah. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan dan Sosial. Skripsi. Sriwijaya: Universitas Sriwijaya.

Wibowo & Susanti. (2014). Pengembangan Media Audiovisual Interaktif Mencatat Transaksi Berdasarkan Mekanisme Debet/Kredit Kelas XI SMA N 13 Surabaya.Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 2(2), h. 1- 2