

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WONDERSHARE* *FILMORA* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Siti Rahayu¹, Nurmitasari Nurmitasari²

Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Pringsewu, Jl KH. Ahmad Dahlan No. 112 Kec. Pringsewu Kab. Pringsewu 35373, E-mail: nurmitasari@umpri.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Wondershare Filmora* yang layak dan efektif digunakan pada pembelajaran matematika. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada tahapan pengembangan ARKIS yaitu analisis, rancang, kembangkan, implementasi dan sebar. Pada tahap Implementasi untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran menggunakan penelitian kuantitatif komparatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 1 Kalirejo kelas IX Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian dan pengembangan disimpulkan bahwa produk berupa media pembelajaran pada materi Transformasi dengan bantuan aplikasi *wondershare filmora* layak digunakan menurut ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan komunikasi pembelajaran, dan pengguna, serta media pembelajaran tersebut efektif dan praktis untuk digunakan.

Kata-kata kunci: Media pembelajaran, *wondershare filmora*, transformasi, Pengembangan ARKIS

PENDAHULUAN

Pada tahun 2019 sampai dengan saat ini, Indonesia menjadi salah satu Negara yang terdampak pandemic Covid-19 dan sangat berpengaruh pada perubahan pola hidup manusia. Untuk memutus maata rantai Covid-19, pemerintah berupaya untuk menerapkan kebijakan *social distancing* diberbagai aspek kehidupan social baik aspek ekonomi maupun aspek pendidikan. Pandemi Covid yang terdampak pada aspek pendidikan mendesak pemerintah untuk merubah pola belajar dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring maupun pembelajaran Blended Learning. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI menetapkan kebijakan baru yang akan diterapkan untuk mengatur kegiatan pembelajaran selama pandemic. Kebijakan tersebut diatur dalam surat edaran Nomor 4 tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat

penyebaran Covid 19 yakni salah satu isi dari kebijakn tersebut adalah siswa diharuskan untuk belajar dirumah dan pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet pada proses pembelajaran (Isman, 2016) atau pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung (Pohan, 2000). Pembelajaran daring sangat bergantung dengan adanya akses internet, sehingga akan menjadi sebuah kelemahan apabila pembelajaran daring berada pada daerah yang tidak memiliki akses internet yang baik sedangkan keunggulan dari pembelajaran daring sangat menguntungkan bagi pendidik dan peserta didik yakni pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun selama akses internet sangat baik. hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan

Suswandari, (2020) yakni pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal dan instruktornya (Guru) berada dilokasi terpisah sehingga memerlukan system telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Sutiyem S,Pd, beliau merupakan salah satu guru matematika di SMP N 1 Kalirejo menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 72. Hal ini dibuktikan dengan data hasil ulangan harian siswa kelas IX semester ganjil SMP N 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2019/2020, presentase ketuntasan belajar siswa pada Materi Transformasi hanya mencapai 27% saja. Dari hasil presentase tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya upaya bagi pendidik untuk dapat menyampaikan pembelajaran secara utuh walaupun diterapkan secara daring. Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar pembelajaran dikemas dalam bentuk yang menarik dan meningkatkan minat siswa dan tentunya bersifat inovatif dan interaktif. Maka dari itu, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran untuk dapat membantu menyampaikan materi. Media pembelajaran saat ini dianggap sangat potensial digunakan baik untuk pembelajaran daring maupun untuk pembelajaran blended learning khususnya diterapkan pada pembelajaran matematika. Menurut Suryani, dkk (2018: 5)

mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. (tujuan dan manfaat media). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/diluar kelas) menjadi lebih aktif (Jalinus dan Ambiyar, 2016)

Salah satu media pembelajaran yang diduga dapat membantu dalam menerapkan pembelajaran daring adalah *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* merupakan media pembelajaran yang didalamnya memuat alat/tool yang efektif digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih interaktif dan mudah digunakan pendidik dalam bentuk video. Aplikasi *Wondershare Filmora* memberikan bantuan untuk memulai setiap proyek film dengan mengimpor dan mengedit video, menambahkan transisi dan efek khusus dan produksi akhir pada DVD, perangkat mobile atau web (Sugiyanto, dkk, 2018 dan Punusingon, dkk, 2017,) dan pada aplikasi tersebut juga dapat menambahkan suara, gambar maupun video atau mengubah resolusi

vidio tersebut (Kusmawati, dkk, 2020). Pada fitur aplikasi *Wondershare Filmora* terdapat dua mode yang digunakan yakni *Easy Mode* dan *Full Feature Mode*. Dengan menggunakan media pembelajaran *Wondershare Filmora* diharapkan sajian materi tidak hanya berisi tulisan dan gambar secara konvensional tetapi disajikan dalam bentuk lebih inovatif dan interaktif yang didalamnya dapat memuat vidio pembelajaran, suara dari narasumber untuk mempertegas penjelasan materi dan gambar-gambar yang dapat menjadi variasi dalam menyampaikam materi. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran *Wondershare Filmora*. layak digunakan menurut ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan komunikasi pembelajaran, dan pengguna, serta media pembelajaran tersebut efektif dan praktis untuk digunakan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada tahapan pengembangan ARKIS yaitu analisis, rancang, kembangkan, implementasi dan sebarkan.

1. *Analisis*, kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan pentingnya mengembangkan media pembelajaran baik dari proses pembelajaran, pengajar, pembelajar, dan struktur kurikulumnya.
2. *Rancang*, yakni membuat media pembelajaran
3. *Kembangkan*, media pembelajaran yang sudah dibuat divalidasi untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan.

Pada tahap kembangkan media pembelajaran yang sudah selesai dirancang, divalidasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan komunikasi pembelajaran serta pengguna. Adapun indikator yang dijadikan instrument penilaian pada aspek materi adalah kebenaran isi materi, bebas dari kesalahan konsep, kekinian dan keup-to-date-an materi serta kecakupan dan kecukupan materi. Indikator aspek pengguna adalah (1) kemudahan penggunaan; (2) tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun didalam kelas; (3) kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru; (4) tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah; (5) tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupannyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait; dan (6) tingkat kemungkinan memberikan kemudahan dan kecepatan penguasaan materi, konsep dan keterampilan sesuai dengan topik terkait. kemudian indikator aspek desain pembelajaran adalah (1) kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik audiens (siswa) terkait; (2) ketepatan strategi penyampaian sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan; (3) tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah; (4) tingkat kontekstualitas dengan

penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait; dan (5) relative advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain. Indikator aspek media dan komunikasi pembelajaran adalah (1) kesesuaian dan kualitas pemanfaatan grafis dan visual (table, diagram, bagan) dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait; (2) kesesuaian dan kualitas pemanfaatan audio dan narasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait; (3) kesesuaian dan kualitas pemanfaatan video dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait; (4) kesesuaian dan kualitas pemanfaatan animasi dan simulasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait; (5) ketepatan penggunaan bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait; (6) tingkat interaktifitas dan kemudahan navigasi; (7) kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan (typologi, warna, ilustrasi, icon, tata letak, dll).

Pada tahap ini menggunakan angket tertutup dengan skala 1 sd 4 dengan keterangan nilai 1 artinya tidak baik, nilai 2 artinya kurang baik, nilai 3 artinya baik, dan nilai 4 artinya sangat baik. Hasil dari penilaian angket tertutup tersebut kemudian dihitung rata-ratanya guna mengetahui kelayakan media pembelajaran. Adapun kriteria kelayakan adalah skor kualitas 3,26 s.d 4,00 artinya sangat layak digunakan, skor kualitas 2,51 s.d 3,26 adalah layak digunakan, skor

kualitas 1,76 s.d 2,51 adalah kurang layak digunakan, dan skor kualitas 1,00 s.d 1,76 merupakan tidak layak digunakan.

4. *Implementasikan*, kegiatan pada langkah ini adalah mengujicobakan media pembelajaran guna mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media tersebut. Keefektifan media pembelajaran diketahui dengan cara membandingkan hasil belajar siswa dengan eksperimen-kontrol, artinya satu subjek diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran (eksperimen) dan satunya lagi diberikan perlakuan tidak menggunakan media pembelajaran (kontrol). Untuk itu, untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran menggunakan *t-test* dengan prasyarat uji yaitu uji normalitas menggunakan chi-kuadrat dan uji homogenitas menggunakan uji-F. Kemudian kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari respon pengguna. Kepraktisan media pembelajaran diketahui menggunakan rumus persentase, dengan kriteria persentase kepraktisan yaitu (1) 81%-100% adalah sangat praktis, (2) 61%-80% adalah praktis, (3) 41%-60% yaitu cukup praktis, (4) 21%-40% adalah kurang praktis, dan (5) 0%-20% adalah sangat kurang praktis. Adapun aspek dan indikator respon pengguna terhadap media pembelajaran adalah (1) aspek tanggapan, indikator dari aspek tanggapan yaitu (a) Format, penggunaan visual (gambar dan tulisan), dan (b) relevansi, kaitan materi dengan pengalaman siswa, kebermanfaatan materi, dan kecocokan dengan kebutuhan siswa; serta (2) Aspek reaksi, indikator dari aspek reaksi adalah (a) Ketertarikan,

contoh konkret, grafis yang menarik, kebosanan, rasa ingin tahu, dan partisipasi siswa, (b) Kepuasan, perasaan positif siswa tentang pengalaman belajar mereka, dan (c) Percaya Diri, harapan positif siswa bahwa dia akan berhasil/sukses.

5. *Sebarkan*, Media pembelajaran yang sudah valid, efektif dan praktis dapat dikemas dan disebarluaskan supaya dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) oleh pengguna. (Muhammad Hasan, dkk, 2021: 170-179)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini berbentuk video dengan memanfaatkan aplikasi *Wondershare Filmora* dengan langkah-langkah sebagai berikut.

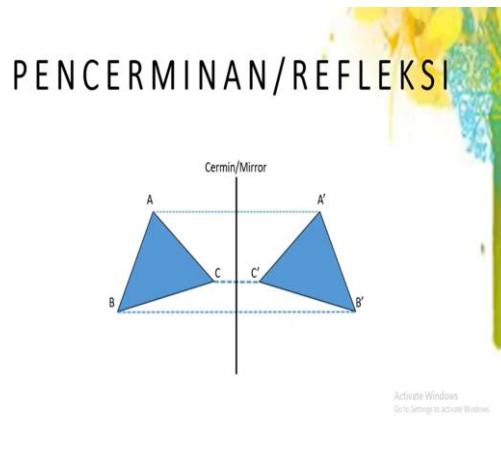
1. Analisis

Pada tahap analisis diperoleh data bahwa (1) permasalahan yang terjadi SMP N 1 Kalirejo adalah terdapat 73% siswa kelas IX yang mendapatkan hasil belajar tidak tuntas pada materi transformasi, peralihan proses pembelajaran yang sebelumnya luring menjadi daring, dan ketidaktertarikan siswa dengan pelajaran matematika; (2) dari permasalahan yang terjadi maka pada SMP N 1 Kalirejo khususnya di kelas IX membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran daring dan dapat membuat siswa tertarik dalam mempelajari matematika khususnya pada materi transformasi; dan (3) indikator yang akan diukur pada materi transformasi adalah melukis bayangan benda hasil refleksi pada koordinat kartesius, menentukan koordinat bayangan benda hasil refleksi, menentukan

koordinat titik asal suatu benda, dan menentukan koordinat bayangan hasil refleksi berulang.

2. Rancang

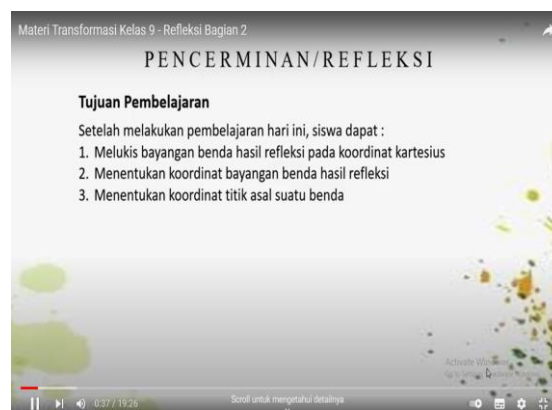
Pada tahap ini media pembelajaran dibuat. Adapun media pembelajaran yang dibuat berbentuk video dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora* tersaji pada gambar berikut.



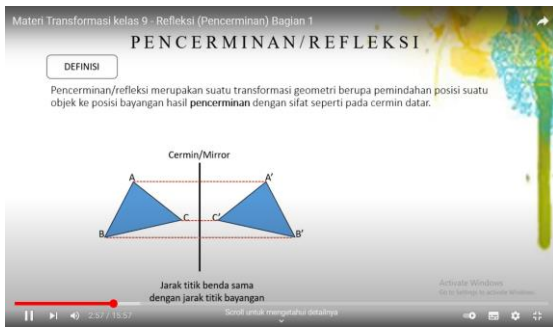
Gambar 1. Judul dari media Pembelajaran



Gambar 2. Pengantar pembelajaran



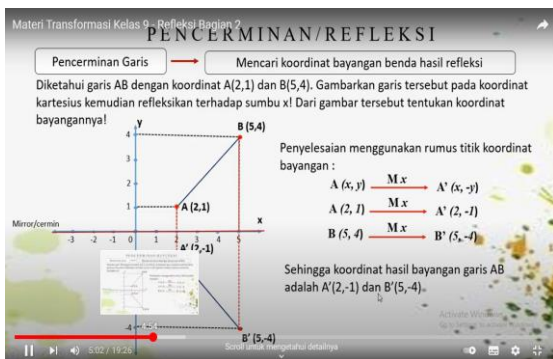
Gambar 3. Tujuan Pembelajaran



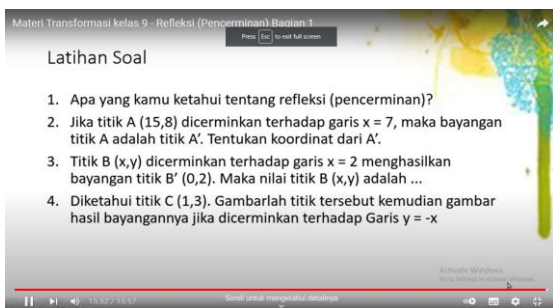
Gambar 4. Materi Pembelajaran



Gambar 5. Materi Pembelajaran



Gambar 6. Contoh Soal dalam Pembelajaran



Gambar 7. Latihan Soal Dalam Pembelajaran

3. Kembangkan

Penilai pada aspek materi dan pengguna adalah guru matematika di SMP N 1 Kalirejo, dan penilai untuk aspek desain pembelajaran serta media dan komunikasi adalah dosen media pembelajaran berbasis ICT pada program studi pendidikan matematika di

Universitas Muhammadiyah Pringsewu. Tabel berikut hasil penilain media pembelajaran berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* menggunakan angket tertutup untuk masing-masing aspek penilaian.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Video	Penilaian Ahli				Rata-Rata	Keterangan
	Materi	Desain Pembelajaran	Media Dan Komunikasi Pembelajaran	Pengguna		
1	3,89	3,79	4	3,86	3,88	Sangat Layak digunakan
2	3,89	3,86	4	3,78	3,88	Sangat Layak digunakan
3	3,89	3,86	4	3,88	3,91	Sangat Layak digunakan
Rata-rata	3,89	3,84	4	3,84	3,89	Sangat Layak digunakan

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran transformasi berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* layak untuk digunakan.

4. Implementasikan

Setelah media pembelajaran transformasi dinyatakan valid oleh ahli selanjutnya media pembelajaran diimplementasikan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran transformasi berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* diimplementasikan pada SMP N 1 Kalirejo kelas IX-C berjumlah 31 siswa yang selanjutnya diberi nama kelas eksperimen dan pembandingnya adalah kelas IX-D dengan jumlah 31 siswa sebagai yang selanjutnya diberi nama kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis prasyarat uji yaitu (1) uji normalitas data, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol diperoleh bahwa $\chi^2_{hitung} = 5,15$ serta $\chi^2_{tabel} = 11,070$, artinya $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil ini menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas control

berasal dari populasi yang berdistribusi normal; dan (2) uji homogenitas, berdasarkan perhitungan diperoleh bahwa $F_{hitung} = 1,20$ dan $F_{tabel} = 1,84$, yang artinya $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil ini menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas control mempunyai varians yang sama.

Hasil analisis data uji normalitas data dan uji homogenitas menunjukkan terpenuhinya prasyarat uji untuk *t-test*. Untuk itu selanjutnya, data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan *t-test*. Berdasarkan *t-test* dua pihak diperoleh bahwa $t_{hitung} = 2,50$ dan $t_{tabel} = 2,000$, artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil ini memberikan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilanjutkan dengan *t-test* satu pihak diperoleh bahwa $t_{hitung} = 2,50$ dan $t_{tabel} = 1,671$ artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika peserta didik pada kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar peserta didik matematika pada kelas kontrol atau rata-rata hasil belajar matematika peserta didik pada kelas yang diberikan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora* lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik matematika pada kelas yang tidak diberikan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora*.

Dari hasil analisis data maka disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora* efektif digunakan pada pembelajaran matematika SMP khususnya pada mata

pelajaran Transformasi. Hal ini sejalan dengan Kusumawati, dkk (2020) menjelaskan bahwa “aplikasi *Filmora* merupakan aplikasi/software yang digunakan untuk mengedit video, seperti menambahkan suara, gambar maupun video lainnya, atau mengganti format suatu video atau mengubah resolusi video tersebut. Adapun keunggulan dari aplikasi adalah (1) pengeditan video dengan cara yang mudah dan (2) mengedit secara manual, artinya anda dapat berkreasi sesuai dengan keinginan anda. Keunggulan aplikasi *Wondershare Filmora* ini melahirkan media pembelajaran yang menarik serta membuat konsep yang abstrak dapat tersaji secara konkret, dampaknya konsep dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Kepraktisan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari persentase respon positif pengguna media pembelajaran yaitu siswa kelas IX-D SMP N 1 Kalirejo. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran diperoleh data bahwa proporsi siswa yang memberikan respon positif ada 26 siswa atau 83,87%, yang artinya media pembelajaran sangat praktis digunakan.

Perasaan positif siswa saat belajar menggunakan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora* timbul karena media tersebut berwarna, bergambar, bersuara dan bergerak. Fitur yang terdapat pada aplikasi *Wondershare Filmora* antara lain (1) *Easy Mode* yang terdiri dari (a) My album berfungsi untuk menampilkan sejumlah media file yang anda import, media yang dapat anda input diantaranya video, gambar, dan musik; (b) Add media file berfungsi sebagai wadah pengumpulan file yang telah

kita pilih dari album melalui import media file atau tempat penambahan file yang ingin kita tambahkan; (c) Select theme berfungsi untuk menambahkan tema sesuai keinginan anda; (d) Select Music berfungsi memilih musik yang akan dijadikan soundtrack pada video nanti; (e) Preview berfungsi untuk melihat hasil editan yang kita buat untuk diutar kembali; (f) Save and share berfungsi untuk menyimpan dan membagikan ke public (upload) video yang telah kita buat; dan (2) *Full Feature Mode*, meliputi fitur (a) Media berfungsi untuk menampilkan sejumlah file yang telah anda import ke dalam *wondershare filmora* baik dalam bentuk gambar, musik, maupun video. Pada media juga disediakan sejumlah background colour yang bisa anda gunakan, untuk mengganti background dalam pembuatan editing video; (b) Music berfungsi untuk menyediakan fasilitas dengan beberapa musik yang bisa anda gunakan dalam pembuatan introvideo; (c) Text berfungsi menyediakan berbagai macam jenis dan style text, anda hanya tinggal memilih sesuai dengan kebutuhan anda; (d) Filters berfungsi untuk memberikan perubahan warna dalam sebuah video; (e) Overlays berfungsi untuk memberikan beberapa efek pada video baik berupa hujan, salju, dll; (f) Elements berfungsi untuk melengkapi beberapa elemen-elemen animasi baik dalam bentuk gambar maupun text yang bisa anda gunakan; (g) Transition berfungsi untuk memberikan sebuah effect dalam pergantian video 1 ke video 2, begitu ke video berikutnya, dalam waktu penggabungan video; (h) Split Screen berfungsi untuk menampilkan sejumlah film atau video yang ingin anda putar atau nonton;

dan (i) Export berfungsi untuk mengconvert video tersebut ke berbagai format berupa MKV, AVI, MP4, dll.

5. Sebarkan

Media pembelajaran Transformasi berbantuan aplikasi *Wondershare Filmora* yang layak digunakan menurut ahli, efektif dan praktis tersebut selanjutnya disebarakan kepada guru-guru SMP kelas IX untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ini juga disebarakan melalui aplikasi youtube dengan link untuk mengaksesnya yaitu (1) Untuk video 1 yaitu <https://youtu.be/TeZWvWm4tMI>; (2) video 2 yaitu <https://youtu.be/bgw7pqs1Q0> dan (3) video 3 yaitu https://youtu.be/H_Jp74JV4BE.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian yang telah diuraikan, diperoleh kesimpulan yaitu dengan menggunakan model pengembangan ARKIS, dihasilkan produk berupa media pembelajaran pada materi Transformasi dengan bantuan aplikasi *wondershare filmora* layak digunakan menurut ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan komunikasi pembelajaran, dan pengguna, serta media pembelajaran tersebut efektif dan praktis untuk digunakan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada materi transformasi layak, praktis dan efektif untuk digunakan. Untuk itu bagi peneliti lain dapat mengembangkan

media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada materi yang lain. Peneliti berikutnya pun dapat melanjutkan hasil penelitian ini dalam bentuk penelitian eksperimentasi.

DAFTAR PUSTAKA

Hasan, M., Khasanah, B.A., dkk (2021). Pengembangan Media Pembelajaran. Klaten : Tahta Media

Isman. (2016). Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). ISBN: 978-602-361-045-7.

Jalinus dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kusumawati, dkk. (2020). Pengabdian Masyarakat Berbasis Multimedia Untuk Melatihkan Soft Skill Para Pendidik Sekolah Dasar Semangat Dalam di Barito Kuala. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*

Pengabdian Kepada Masyarakat. 2: 157.

Pohan, Albert Efendi. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.

Punusingon, dkk. (2017). Animasi Sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Teknik Informatika*. 12(1).

Sugiyanto, dkk. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah dasar Kota Palangkaraya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(2).

Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Suswandari, dkk. (2020). Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. ISBN: 978-602-99975-3-8.