

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
WONDERSHARE FILMORA BERBASIS *MULTIMEDIA*
PADA MATERI TEKS BIOGRAFI KELAS X
SMA MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
YUMALINDA SEPTIANI
NIM 312019032**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
WONDERSHARE FILMORA BERBASIS *MULTIMEDIA*
PADA MATERI TEKS BIOGRAFI KELAS X
SMA MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**OLEH
YUMALINDA SEPTIANI
NIM 312019032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
TAHUN 2023**

**Skripsi oleh Yumalinda Septiani ini telah diperiksa dan disetujui untuk
dijlkan.**

Palembang, 2023

Pembimbing 1,



Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Palembang, 2023

Pembimbing II,




Surismati, S.Pd., M.Pd.

**Skripsi oleh Yumalinda Septiani Ini telah dipertahankan di depan
penguji pada 07 Juli 2023**


Dosen Penguji,


Supriatni, S.Pd., M.Pd.

Ketua


Surismiati, S.Pd., M.Pd.

Anggota


Dra. Sakdiah Wati, M.Pd

Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,**


**Dra. Muyati, M.Pd
NIDN. 0228106501**

**Mengesahkan
Dekan
FKIP UMP,**


**Dr. H. Rusdy AS., M.Pd
NIDN. 0007095908**

iii

SURAT PENYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yumalinda Septiani
NIM : 312019032
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/HP : 089688797765

Menyatakan bahwa skripsi berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Wondershare Filmora* Berbasis *Multimedia* Pada Materi Teks Biografi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Juli 2023
Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
7C6AKX42179524

Yumalinda Septiani
NIM. 312019032

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Balas dendam terbaik adalah menjadikan dirimu lebih baik dan jangan membenci siapa pun, tidak peduli berapa banyak mereka bersalah padamu”

(Ali Bin Ali Thalib)

Alhamdulillah dengan rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Keluarga besar Ayahanda Zulpakar dan Ibunda Rohana serta ketiga Saudari kandungku Ros Indah Kartika, S.Tr.,Keb , Pipit Anggraini, S.Sos , Diana Agustina, S.T. terima kasih yang selalu mendoakan setiap langkahku, memberi dukungan, semangat, dan mengorbankan yang tidak henti-hentinya.
- ❖ Dosen Pembimbing Ibu Supriatini, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Surismiati, S.Pd.,M.Pd yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Sahabat-sahabatku yang amat ku sayangi, Sari Daria Safitri, Thalita Sofe Azzahra, Nadila Safitri, Dwi Sinta, Rahmadania Safitri, Mariatul Fadhillah, Siti Maria, dan Miya Asro Yeni serta teman-teman yang lainnya selalu memberi dukungan dan semangat, doa, dan selalu menjadi pendengar keluh kesal yang baik untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ EXO, Seventeen, dan NCT lagu-lagu kalian yang selalu menemani dan memberikan rasa semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
- ❖ Teman-teman angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
- ❖ Almamaterku tercinta.

ABSTRAK

Septiani, Yumalinda. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Berbasis Multimedia pada Materi Teks Biografi Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Strata Satu (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang, Pembimbing: (I) Supriatini, S.Pd., M.Pd.(II) Surismiati, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *pengembangan, Wondershare Filmora Berbasis Multimedia, teks biografi*

Penelitian ini merupakan hasil gambaran bagaimana pengembangan media pembelajaran terhadap proses belajar peserta didik. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks biografi sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga, guru Bahasa Indonesia harus mampu menciptakan bahan ajar yang modern, menarik, dan praktis untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks biografi. Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar video pembelajaran *Wondershare Filmora* berbasis *Multimedia* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran *Wondershare Filmora* berbasis *Multimedia* di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran *Wondershare Filmora* berbasis *Multimedia* di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran *Wondershare Filmora* berbasis *Multimedia* di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Hasil penelitian pengembangan ini validitas media pembelajaran didapatkan berdasarkan hasil uji *alpha* oleh validator ahli media dengan persentase 92,30% berkategori sangat layak dan validator ahli materi dengan persentase 91,30% berkategori sangat layak. Berdasarkan respon uji *beta* kelompok kecil (*small group*) terhadap media pembelajaran diperoleh persentase 89,14% dengan kategori sangat layak. Sehingga, video pembelajaran *Wondershare Filmora* berbasis *Multimedia* ini sangat layak digunakan sebagai bahan ajar tambahan pada materi Teks Biografi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Atas.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt, yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Wondershare Filmora* Berbasis *Multimedia* pada Materi Teks Biografi Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Supriatini, S.Pd., M.Pd. ssebagai pembimbing I dan Surismiati, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran-saran yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, serta seluruh Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SMA Muhammadiyah 1 Palembang, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Serta ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda Zulpakar ,dan Ibunda Rohana, beserta keluarga yang tiada henti mendoakan, memberikan kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan selama ini untuk keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta bagi penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Palembang, Juni 2023

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian pengembangan	9
B. Pengertian Media Pembelajaran	11
C. Media pembelajaran <i>Wondershare Filmora</i>	13
D. Teks Biografi	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	23
B. Prosedur Penelitian	23
C. Desain Uji Coba Produk	27
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan33
B. Hasil Uji Coba Produk48
C. Revisi Produk Akhir60

BAB V PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan *Wondershare Filmora*62
B. Deskripsi Data Hasil Validasi Produk Pengembangan.....63

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan65
B. Saran66

DAFTAR RUJUKAN.....67

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	31
3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	31
4.1 Pengalaman Peserta Didik terhadap Evaluasi Pembelajaran	
Materi Teks Biografi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	35
4.2 Data Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia	37
4.3 Validator Video Pembelajaran <i>Wondershare Filmora</i>	47
4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	49
4.5 Komentar dan Saran Perbaikan Validator Ahli Media	51
4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	51
4.7 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media	53
4.8 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1	54
4.9 Komentar dan Saran Perbaikan Validator Ahli Materi	56
4.10 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	56
4.11 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi	58
4.12 Hasil Tanggapan Peserta Didik dengan Uji <i>Beta</i> Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>) terhadap Vidio Pembelajaran berbasis Multimedia	59

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar tampilan <i>Wondershare Filmora</i>	14
3.1 Model Pengembangan Allesi dan Tropllip	24
4.1 <i>Flowchart</i>	39
4.2 Rancangan Halaman Awal	41
4.3 Rancangan Judul Materi	41
4.4 Rancangan Tujuan Pembelajaran	42
4.5 Halaman Materi	46
4.6 Rancangan Halaman Penutup	47
4.7 Revisi Animasi setelah <i>Alpha Test</i> oleh Validasi Media	61

DAFTAR LAMPIRAN

1. Proposal Skripsi
2. Usulan Judul Skripsi
3. Surat Tugas
4. Surat Undangan Seminar Proposal
5. Daftar Hadir Mahasiswa Seminar Proposal
6. Bukti Telah Memperbaiki Proposal Skripsi
7. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
8. Surat Riset FKIP UMP
9. Surat Izin Riset Dinas Pendidikan
10. Surat Keterangan telah Melakukan Riset dari SMA Muhammadiyah 1 Palembang
11. Surat Persetujuan Ujian Skripsi
12. Surat Undangan Ujian Skripsi
13. Hasil Angket Tahap 1 Ahli Media
14. Hasil Angket Tahap 2 Ahli Media
15. Hasil Angket Tahap 1 Ahli Materi
16. Hasil Angket Tahap 2 Ahli Materi
17. Penjabaran Cp Menjadi Tp Dan Atp
18. Modul Ajar
19. Hasil Angket/Kuisisioner Analisis kebutuhan Peserta didik
20. Lembar Wawancara Guru
21. Media Pembelajaran *Wondershare Filmora* Pada Materi Teks Biografi
22. Hasil Angket/Kuisisioner Tanggapan Peserta Didik Kelompok Kecil terhadap Produk *Wondershare Filmora* Berbasis *Multimedia* pada Materi Teks Biografi.
23. Dokumentasi Penelitian
24. Kartu Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi
25. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan perkembangan zaman, **dunia pendidikan** yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak mengubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Perkembangan sangat berpengaruh dalam **kemajuan pendidikan di Indonesia**. Menyikapi hal tersebut, pakar-pakar pendidikan mengkritisi dengan cara mengungkapkan dan **teori pendidikan** yang sebenarnya untuk mencapai **tujuan pendidikan** yang sesungguhnya.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena, pendidikan itu sendiri memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Pembelajaran merupakan suatu proses dasar dari pendidikan, disana lingkup terkecil pembelajaran secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan dengan baik atau tidak. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 yakni:

"Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik."

Proses belajar dengan cara mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan di papa tulis sudah mulai berubah, karena proses belajar yang hanya berorientasi pada guru tersebut dianggap monoton dan membosankan. Dengan tersedianya media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai

dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat di antara peserta didik. Proses pembelajaran yang realistik dan kongkrit akan mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus menerus.

Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak dapat tercapai. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi. Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar mengajar, maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung selain belajar secara konvensional atau tatap muka di dalam kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah dirancang untuk membantu proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Secara umum, media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut John D. Latuheru dalam Endah Tri priyanti (2010), menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide sehingga ide atau pendapat yang dikemukakan itu bias diterima oleh penerima.

Belajar adalah suatu proses yang terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya atau tanpa disengaja. Manusia dianggap telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku menjadi lebih baik dan bertambahnya wawasan yang dimiliki. Menurut Ruhimat dalam Murya (2017: 80), belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu atau yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Sedangkan menurut Daryanto (2013: 9), belajar dapat penginternalisasian masukan kognitif, metodik atau perilaku untuk digunakan secara efektif pada saat diperlukan dan menambah kemampuan untuk belajar lebih lanjut yang dimonitor sendiri.

Menurut Setiani dalam Masykur (2017: 178), Perkembangan teknologi perangkat komputer serta aplikasi di segala bidang menuntut banyak pihak

memberikan perhatian khusus pada penguasaan teknologi. Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang. Pada saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut jelas memberikan pengaruh di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan manusia perlu dikembangkan dan diimplementasikan dengan baik, sehingga dibutuhkan komponen-komponen yang mendukung perkembangan pendidikan. Menurut Husamah (2018:33), pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti memelihara dan memberi latihan. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran.

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan cara dan strategi pendidikan dalam mengajar. Pendidik tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar yang mampu menuangkan segala ilmu pengetahuan dan informasi bagi peserta didik. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan bisa dilakukan melalui peningkatan kualitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Fadhli (2010:244), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar dalam murid serta minat sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar, media bermanfaat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran, karena membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Era

perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) saat ini yang sekarang sudah sangat maju, profesionalisme guru dalam menyampaikan informasi (*transfer knowledge*) kepada peserta didik tidaklah cukup hanya dengan cara berbicara atau berceramah di depan kelas, sebaiknya guru mampu mengemas bentuk informasi itu kedalam bentuk yang lebih menarik agar minat belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan. Sejalan dengan hal tersebut, maka pendidikan yang sekarang ini haruslah mengarah pada pemanfaatan teknologi, salah satu perwujudannya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi atau pembelajaran berbantuan komputer.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Arsyad (2011: 49), menyatakan bahwa Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep- konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media video 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. Salah satu software yang sering digunakan untuk mengedit video adalah *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* merupakan sebuah software keluarga *Wondershare* yang dapat digunakan untuk melakukan editing video secara simple. Interface yang ditawarkan sangat menarik dan cocok untuk kita yang ingin belajar memulai melakukan rendering skala kecil. Dengan software ini, lebih mudah dalam membuat media video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena media dengan tampilan menarik lebih mudah dimengerti serta merangsang dan membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Pada Kurikulum Merdeka, terdapat materi Memetik Keteladanan dari Biografi Pahlawan. Pembelajaran materi Teks Biografi ini terdapat pada kelas X Sekolah Menengah Atas pada semester genap. Menurut Yusufhadi, 2012, Wondershare Filmora pada dasarnya adalah program yang dirancang untuk mengedit video dengan mudah dan sederhana serta memiliki kualitas yang sangat kuat. Media pembelajaran *wondershare Filmora* ini merupakan sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful.

Hasil Penelitian terdahulu yang membahas pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* pernah diteliti oleh Adri Sahrul Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada tahun 2018 dengan Judul ***"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 1 LILIRILAU KABUPATEN SOPPEN"***. Simpulan dari Adri Sahrul Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar menunjukkan Bahwa Media Video Pembelajaran dengan menggunakan program Wondershare Filmora pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng dikatakan valid berdasarkan hasil evaluasi ahli desain media pembelajaran, tingkat persentase menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi baik. Hasil evaluasi ahli isi/materi media pembelajaran, tingkat persentase menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik. Berikut adalah hasil media video pembelajaran .

Selanjutnya, penelitian tentang media aplikasi *Wondershare Filmora* juga pernah dilakukan oleh Loly Nadila Putri Mahasiswi Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi Desember, 2021 dengan ***judul "KAJIAN JENIS KUPU-KUPU DI HUTAN KOTA MUHAMMAD SABKI KOTA JAMBI UNTUK BAHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MENGGUNAKAN WONDERSHARE FILMORA PADA***

SISWA KELAS X SMA". Hasil dari penelitian ini adalah Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran video menggunakan *wondershare filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Muhammad Sabki Kota Jambi untuk siswa Kelas X SMA layak digunakan, karena telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dan dengan adanya penelitian tersebut, peneliti mengangkat pengalaman setelah mengikuti kegiatan PLP 1,2, dan 3 peserta didik lebih fokus, aktif, dan semangat bila pembelajaran di kelas menggunakan media. Dengan penjelasan diatas peneliti termotivasi mengangkat judul yang berkaitan dengan aplikasi *Wondershare Filmora* yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WONDERSHARE FILMORA BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI TEKS BIOGRAFI KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* berbasis Multimedia di SMA Muhammadiyah 1 Palembang?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* berbasis Multimedia di SMA Muhammadiyah 1 Palembang?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* berbasis Multimedia yang dikembangkan pada materi teks biografi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* berbasis Multimedia pada Materi Teks Biografi kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* berbasis Multimedia pada Materi Teks Biografi kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang
3. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* berbasis Multimedia yang dikembangkan pada materi teks biografi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Memacu semangat dan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif.
2. Mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mudah membuatnya serta menarik menarik peserta didik dengan tetap kreatif, inovatif, efektif dan efisien sehingga dapat membantu proses pembelajaran.
3. Menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat memanfaatkan *smartphone* tidak hanya untuk bermain game atau menggunakan *social* media saja.

E. Spetifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Wondershare Filmora* berbasis Multimedia.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini mencakup Materi Teks Biografi yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X.
3. Dasar produk dibuat terlebih dahulu menggunakan aplikasi *Canva*.

4. Inti utama produk dibuat menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*.
5. Produk yang dikembangkan akan memiliki tampilan yang menarik, yang di dalamnya akan ditampilkan teks materi, gambar-gambar dan suara serta pertanyaan untuk peserta didik.
6. Pemilihan warna dan ilustrasi gambar akan disesuaikan dengan merancang media semenarik mungkin agar peserta didik dapat menikmati media pembelajaran tersebut.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup dan keterbatasan penelitian ini merupakan ketentuan penjelasan penelitian mengenai apa yang tercakup dalam penelitian, sehingga penelitian bisa berjalan lancar sesuai target dan tujuan, yaitu :

1. Ruang Lingkup penelitian

Pada penelitian ini, ruang lingkungnya hanya akan dilakukan pada pengembangan media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Palembang kelas X Bilingual pada Materi Teks Biografi.

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan masalah penelitian ini adalah hal-hal yang membatasi masalah yang berhubungan dengan penelitian. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang dan penelitian ini hanya untuk mengetahui kevalitan media pembelajaran *Wondershare Filmora* berbasis *Multimedia*.

DAFTAR RUJUKAN

- Allesi, M. S., & Tropllip, S. 2001. *Multimedia For Learning Methods an Develoment*. Boston : Allyn an Bacon.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok : Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Direkorat ,Multimedia Desain. (2019). *Editing Vidio Dengan Wondershare Filmora*. Palembang : Univ. Bina Darma
- Helaluddin, dkk. 2020. *Penelitian dan Pengembangan Sebuah Tinjaun Teori dan praktik Dalam Bidang Pendidikan*. Banten : Media Madani.
- Husamah, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. "Planning and Producing Instructional Media". Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Punaji Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Priyanti, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmah, Devi Yulia. 2017. *Penegmbangan Media Interaktif Berbasis Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Lolon Timur Jembrana Bali*. Skripsi tidak diterbiktakn. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ruhimat, Toto. (2017). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. bandung : Alfabeta.

- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R&D). Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.
- Suryani dan Agung (dalam Nunuk Suryani, 2018). Media Pembelajaran Inovatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Toyidin. 2013. "Sastra Indonesia Puisi Prosa Drama". Subang: CV. Pustaka Bintang