

Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita Ringan

Yohana Fransiska Mai Muri¹, Rudy Sumiharsono², Eges Triwahyuni³

¹ Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; Yohana@gmail.com

² Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; rudysumiharsono@gmail.com

³ Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; eges.triwahyuni@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Wondershare Filmora;
Based Learning Video Media;
Interest in Learning

Article history:

Received 2023-06-08

Revised 2023-08-03

Accepted 2023-09-07

ABSTRACT

This research aims to describe the use of video-based learning media using Wondershare Filmora software at SLB Bhakti Luhur, Malang city. The approach in this research is qualitative research, full participation, interviews and direct observation. The object of research is class VIII students with mild intellectual disabilities at SLB Bhakti Luhur, Malang city. Jember. The data collection techniques used observation, interview and documentation techniques with data analysis using qualitative data analysis procedures. The results of the research show that video-based learning media using Wondershare Filmora software can increase students' interest in learning in class VIII SLB Bhakti Luhur Malang, by utilizing the power of visualization and involvement. students, Filmora can increase learning interest, learning effectiveness and motivate students to learn more actively.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Yohana Fransiska Mai Muri

Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; Yohana@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran menurut Snaki dalam buku media pembelajaran (Sumardi 2011) alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Video adalah media elektronik yang mampu menggabungkan audio dan visual secara bersamaan, Menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik (Yudianto 2017).

Menurut Arsyad dalam (Arsyad 2011) media video memiliki berbagai fungsi sebagai alat pembelajaran, meliputi kemampuannya untuk menarik perhatian (fungsi atensi), menggugah emosi dan sikap (fungsi afektif), mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dengan memahami dan mengingat pesan (fungsi kognitif), serta memberikan konteks kepada peserta didik dengan kemampuan belajar yang lebih lemah (fungsi kompensatoris). Dengan menggabungkan elemen visual

dan audio, media video menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, terutama bagi peserta didik dengan gaya belajar yang beragam.

Filmora merupakan salah satu dari sekian banyak dari aplikasi edit video yang berkembang di seluruh dunia (Sumiati dan Asra 2011) mengemukakan ada beberapa kelebihan *wondershare filmora* yaitu aplikasinya sangat ringan, pengoperasiannya proses edit bisa lebih cepat, dan banyak efek yang tersedia serta menarik bagi peserta didik media pembelajaran juga mampu menarik perhatian siswa dan memberi fokus terhadap materi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Yulia Anggraeni 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video berbasis *software wondershare filmora* Dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah berkembang lebih kreatif dan inovatif, salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat penerapan proses pembelajaran adalah aplikasi *wondershare filmora* adapun kelebihan yang dimiliki *wondershare filmora* (Mustamiroh & Ramadhayanti, 2021;187).

Anak berkebutuhan khusus ini sering disebut anak terbelakang mental dan memiliki IQ 70 ke bawah keterbatasan kecerdasan yang mengakibatkan anak tuna grahita ini sulit mengikuti layanan pendidikan di sekolah umum. Oleh karena itu anak tuna grahita sangat membutuhkan pelayanan Pendidikan secara khusus yaitu dengan cara memberikan pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan anak tersebut (Jati Rinarkri 2017). Dengan media siswa tuna grahita akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan akan belajar dengan senang. Yaitu materi pelajaran yang mudah diterima oleh siswa melalui media atau alat peraga. Penggunaan media atau alat pembelajaran yang menarik juga akan membantu siswa belajar lebih efektif. Selain itu, bagi guru, dengan menggunakan berbagai media atau alat yang menarik akan memudahkan dalam mengajarkan materi. Jika seorang siswa memiliki sikap yang positif dan tidak merasa kesulitan untuk belajar, maka akan lebih mudah bagi guru untuk mengajar, dan materi akan lebih mudah untuk diajarkan (Sumiati dan Asra 2011).

Minat adalah pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati adalah keinginan yang tidak sengaja yang sifatnya aktif untuk menerima suatu dari orang (Andi Acrhu 2019;208) (ACHRU 2019) Menurut Slameto (2010:181) salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, ialah Factor intelegensi sangat diperlukan agar dapat memahami konsep-konsep yang abstrak secara efektif mempelajari dengan cepat dan sangat mempengaruhi kemajuan belajar rendahnya intelegensi akan sulit memahami sesuatu yang abstrak sehingga guru harus memahami perbedaan intelegensi tiap-tiap siswa Apabila cenderung menerapkan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru sehingga aktivitas pembelajaran lebih dominan dikuasai oleh guru, hal tersebut akan membuat peserta didik cenderung pasif dan tidak memiliki minat belajar. Bahkan pembelajaran tidak mengalami peningkatan hambatan lain anak tuna grahita adalah sukar berkonsentrasi, mudah bosan, sukar mengendalikan diri. Di sini peran guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar sangat dituntut dalam memotivasi belajar anak-anak tersebut, supaya motivasinya lebih kuat atau bersemangat.

2. METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Deskripsi bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis dan menggambarkan penelitian secara objektif dan mendetail untuk mendapatkan hasil yang akurat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif yang secara umum dicirikan sebagai pendekatan multimetode dengan sudut pandang interpretatif yang diperlukan untuk memahami masalah yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian bersifat subyektif dan dilakukan dengan maksud untuk memahami hal-hal dalam konteks signifikansi yang dikaitkan dengannya. (Jasmansyah Yusawinur Barella 2020).

Metode observasi wawancara mendalam digunakan untuk mendapatkan wawasan dari para siswa tuna grahita ringan, dan melalui wawancara tersebut, peneliti memperoleh pandangan dan pengalaman belajar mereka secara mendalam. Selain itu, studi dokumentasi juga dilakukan untuk

memahami implementasi media pembelajaran berbasis video dalam lingkungan belajar mereka. Dalam mencari informasi, peneliti berusaha untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin yang menunjukkan kelengkapan dan kekhususan informasi yang diteliti. Dengan mengandalkan metode deskriptif dan pendekatan kualitatif, penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan peristiwa dan fenomena sebagaimana adanya sesuai dengan kondisi riil yang ada di lapangan.

Data *collection* (pengumpulan data) dalam penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, Observasi. Mengamati langsung interaksi siswa dengan media video pembelajaran di SLB Bhakti Luhur. Observasi mencatat reaksi siswa terhadap media tersebut, tingkat partisipasi, dan minat belajar yang tinggi. *Kedua*, Wawancara mendalam. Melakukan wawancara dengan siswa, guru, atau pihak terkait tentang penggunaan media video pembelajaran. Wawancara membantu memahami pandangan mereka mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Ketiga*, Dokumentasi. Mengumpulkan dokumen terkait penggunaan media video pembelajaran, seperti rencana pembelajaran, catatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video, serta catatan pengamatan dari guru tentang perubahan minat belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-anak dengan kondisi tunagrahita, secara umum memiliki tingkat intelegensi di bawah rata-rata anak-anak normal, sehingga sering mengalami kesulitan dalam kemampuan menyimak. Beberapa hambatan yang dihadapi anak tuna grahita terkait dengan keterampilan menyimak, seperti kesulitan dalam fokus, perhatian yang sempit dan mudah teralihkan, serta kesulitan dalam menghadapi tugas, mengingat, dan mengungkapkan kembali informasi. Hal ini telah ditegaskan oleh Amin (1995:36) sebagai tantangan yang dihadapi oleh anak tuna grahita.

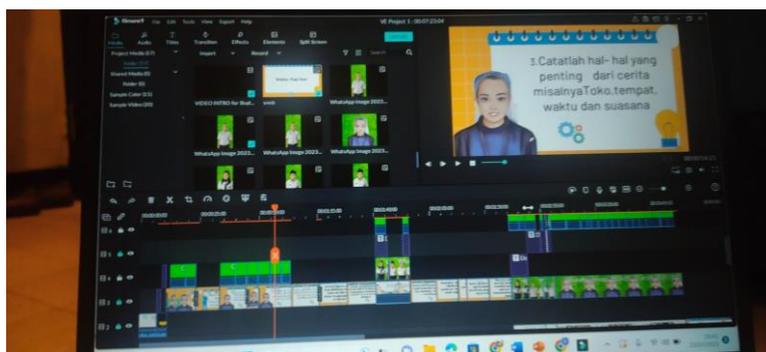
Penggunaan media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar anak tunagrahita ringan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu mereka dalam mengatasi kendala menyimak, karena presentasi visual melalui media video dapat memperkuat proses pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran tersebut. Judul Video: "Menyimak cerita dan menceritakan Kembali cerita".

Pertama, Pembukaan. Video dimulai dengan gambar-gambar yang menarik dan musik yang enerjik untuk menarik perhatian siswa. Teks muncul yang menyambut siswa dengan hangat dan menyampaikan bahwa mereka akan memahami cerita yang disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Kedua, Pemahaman teks. Video ini menampilkan cerita pendek atau kalimat-kalimat sederhana dalam Bahasa Indonesia. Gambar-gambar yang relevan dan animasi yang menarik digunakan untuk memvisualisasikan cerita atau kalimat tersebut. Siswa akan melihat teks yang ditampilkan secara bersamaan dengan suara pembacaan untuk membantu mereka memahami makna dan struktur kalimat.

Ketiga, Latihan Interaktif. Bagian ini melibatkan siswa secara langsung dalam belajar. Video akan menampilkan pertanyaan-pertanyaan singkat atau permainan kata yang menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa akan diberikan waktu untuk dan menjawab pertanyaan dengan benar.

Keempat, Kesimpulan dan Motivasi. Video ditutup dengan ringkasan singkat dari materi yang telah dipelajari. Gambar dan animasi yang menyenangkan digunakan untuk memperkuat konsep-konsep yang diajarkan. Siswa akan diberikan pujian dan dorongan untuk melanjutkan perjalanan belajar mereka dalam memahami Bahasa Indonesia.



Gambar 1. Media Video Pembelajaran

Ketertarikan siswa Setelah menonton video pembelajaran yang menarik dengan gambar-gambar dan animasi yang relevan, siswa menunjukkan peningkatan ketertarikan terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia. Mereka lebih bersemangat untuk belajar dan ingin mengetahui lebih banyak tentang cerita-cerita dan kalimat-kalimat dalam Bahasa Indonesia. Selain itu juga adanya Peningkatan Pemahaman terhadap video pembelajaran menggunakan visualisasi yang baik untuk memahami cerita dan kalimat dalam Bahasa Indonesia.

Hal ini membantu siswa dengan Tuna grahita ringan untuk lebih mudah memahami makna dan struktur kalimat. Dengan adanya suara pembacaan bersamaan dengan teks yang ditampilkan, siswa juga dapat mengikuti dan memahami materi dengan lebih baik. Motivasi untuk Berpartisipasi: Bagian latihan interaktif dalam video pembelajaran membuat siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan singkat dan permainan kata yang diajukan memacu siswa untuk berpikir dan menjawab dengan benar. Hal ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

Penguatan konsep video pembelajaran ditutup dengan ringkasan singkat yang memperkuat konsep-konsep yang telah diajarkan. Gambar dan animasi yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah mengingat materi pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dipelajari. Hasil wawancara dengan guru adalah bahwa media video pembelajaran berbasis Wondershare Filmora memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa Tuna grahita ringan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Video pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dilengkapi dengan gambar, animasi, dan suara efektif membantu siswa memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, interaksi langsung dalam bentuk latihan interaktif juga mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media video pembelajaran menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran bagi siswa dengan kebutuhan khusus seperti Tuna grahita ringan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian dapat disimpulkan penggunaan media video pembelajaran berbasis Wondershare Filmora dapat meningkatkan minat belajar siswa. Filmora memungkinkan guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik, kreatif. Dengan memanfaatkan kekuatan visualisasi dan keterlibatan siswa, Filmora dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

REFERENSI

- ACHRU. 2019. "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran." Makasar.
Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Jasmansyah Yusawinur Barella. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan*.
Jati Rinarkri. 2017. *Pendidikan dan bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Disunting oleh Ed. Pipih Latifah.

- Mustamiroh, Mustamiroh, dan Fenny Ramadhayanti. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd." *Jurnal Pendidikan MIPA* 11 (2): 186–92. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>.
- Sumardi. 2011. "Pengaruh Media Pembelajaran, Lingkungan Sekolah dan Supervisi Klinis terhadap Motivasi Kerja Guru di SMP Negeri se Kecamatan Pracimantoro, Wonogiri." Tesis, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sumiati, dan Asra. 2011. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Warna Prima.
- Yudianto, Arif. 2017. *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Yulia Anggraeni. 2021. "Aggraini Pengembangan vidio pembelajaran filmora."

