



Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Filmora* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Editing Video Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Bone

Muh. Alfian Iqbal¹, Jusman²

^{1,2}Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone

Abstract

Received: 22 Agustus 2023
Revised: 28 Agustus 2023
Accepted: 6 September 2023

This study aims to determine the effect of using the Filmora application on student learning outcomes in the video editing subject for SMK Negeri 2 Bone class XI students. The research used is quantitative research with the type of Experimental Design research with the One Group Pre-Test and Post-Test Design type. The total population is all class XI Multimedia with a total of 30 students. The sample in this study amounted to 30 people. The data collection technique used in this study was the provision of learning achievement tests (Pre-Test and Post-Test), documentation and observation. The results of the descriptive analysis were carried out by looking at the results of the acquisition of student learning outcomes tests through the provision of test instruments. Based on the results of the analysis obtained using the SPSS Version 23 application, the average value of student learning outcomes before using the media (Pre-Test) is at an interval of 40-54 where the value is categorized as low while the average value of student learning outcomes after being treated using the media The Filmora application (Post-Test) is already in the interval 75 – 89 where the value is categorized as high. Furthermore, the results of inferential analysis were carried out using the SPSS Version 23 application. The normality and homogeneity test results obtained normal and homogeneous data results. While the hypothesis testing was carried out using paired sample pre-test post-test, the significance value was less than 0.05, which was 0.000, where sig (2-tailed) <0.05. This proves that there is a significant influence between the two variables used. The study's conclusion shows a positive effect on the use of the Filmora Application on Learning Outcomes in the Video Editing Subject for Class XI Students of SMK Negeri 2 Bone.

Keywords: *Filmora Applications, Video Editing, Learning Outcomes*

(*) Corresponding Author: d16.muhalfianiqbal168@gmail.com, jusmantp@gmail.com

How to Cite: Iqbal, M., & Jusman, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Filmora* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Editing Video Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Bone. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 730-737. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8327358>

PENDAHULUAN

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang di pakai menambah pengalaman belajar bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Selain dari internet, pemanfaatan teknologi informasi lainnya dapat perangkat komputer, dan smartphone. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan alat berupa hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak) yang dapat meningkatkan sektor pendidikan. Perkembangan teknologi yang dimaksud salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video sebagai alat bantu dan referensi yang digunakan guru maupun peserta didik (Ketut Agustini, Jero Gede Ngarti, 2020).

Pendidikan juga harus berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. SMK yang disiapkan untuk dunia kerja setelah tamat sekolah sudah banyak diminati sejak dulu hingga sekarang. Tentu ada perubahan dari tahun ke tahun dalam berbagai aspek pendidikan khususnya pada tingkat SMK misalnya penggunaan aplikasi pembelajaran terbaru dalam pembelajaran, hal tersebut dikarenakan pula tuntutan zaman yang mengharuskan berbagai hal pada bidang pendidikan maupun dunia kerja berjalan lebih efisien dan efektif sehingga setiap perusahaan berlomba mengembangkan program aplikasinya agar memenuhi tuntutan zaman tersebut (Afdal Alif, 2022). Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada mata diklat mengolah dan menyajikan sub kontinental merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran adalah salah satu media yang tepat untuk menampilkan langkah-langkah dalam proses pengolahan materi pembelajaran yang rinci. Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran (Ekayani, N. L.2017).

Berkaitan dengan Penggunaan aplikasi *Filmora*, Menurut M, Ramadhayanti F (2021) Menyimpulkan bahwa hasil penelitian tentang penerapan media pembelajaran berbasis *Software Wondershare Filmora* memberikan dampak yang baik. Dampak yang terjadi dalam menerapkan media pembelajaran ini adalah dampak positif dengan nilai hasil pembelajaran beberapa siswa yang belum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pembelajaran, dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata sebesar 77,15 dari yang sebelumnya nilai 60. Sehubungan dengan Penelitian Anna Anrianna Menyimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan Aplikasi *Wondershare Filmora* terhadap hasil belajar mata Pelajaran Biologi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar.

Filmora atau lengkapnya *Wondershare Filmora* Video Editor adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful (Bina Darma, 2019). *Wondershare Filmora* merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan sentuhan professional. (Rizqi Ridhona, Arif Yasthophi, 2020) *Filmora* merupakan software yang digunakan untuk membuat film rumahan, sehingga memudahkan kita untuk membuat video sendiri dengan menyediakan berbagai built in template yang diisi dengan fitur fashion yang dilengkapi dengan semua lini masa, Anda dapat menyesuaikan dengan berbagai fitur untuk menyesuaikan adegan dan mengedit video (*Wondershare*, 2019).

Menurut Sahrul (2018) *Wondershare Filmora* merupakan sebuah software yang digunakan untuk melakukan editing video secara simpel. Tampilan antar muka yang ditawarkan sangat menarik dan cocok bagi pemula untuk memulai melakukan rendering skala kecil. Perangkat lunak yang dirancang sederhana, ketika kita melihat tampilan utama *Wondershare Filmora*, kita akan langsung tahu cara menggunakannya. Cukup klik dan seret dan lepas. Pengeditan video berbasis garis waktu membuat semua tugas jadi lebih mudah

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Filmora* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Editing Video Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Bone”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Experimen karena data penelitian berupa angka dan menggunakan statistik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bone Kabupaten Bone. Penelitian dilakukan pada kelas XI Multimedia. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap yang berlangsung selama 3 bulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Bone Kabupaten Bone yang berjumlah sebanyak 30 siswa. Total sampel pada penelitian ini yaitu keseluruhan siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Bone Kabupaten Bone sebanyak 30 siswa.

Dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan X. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas yang dilambangkan dengan Y. Maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel. Variabel bebas yaitu penggunaan aplikasi *filmora* dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group prestest posttest design*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan terhadap kelas eksperimen.. Pada penelitian ini, instrument yang digunakan peneliti yaitu berupa tes hasil belajar dan observasi,

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari tes, dokumentasi dan observasi. Tes yang digunakan yaitu Pretest dan Posttest pada untuk memperoleh hasil belajar dari editing video sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Tes dalam penelitian ini yaitu terdiri dari 50 soal pilihan ganda dan 15 soal essay tentang aplikasi *filmora* dan materi video secara umum. Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data-data yang bersifat dokumentatif, yaitu data tentang keadaan lokasi penelitian. Observasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data-data yang bersifat umum dan signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

- a. Data *Pre-test* Hasil Editing Video Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Bone

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif *Pre-Test*

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	30
Nilai Terendah (Minimal)	25
Nilai Tertinggi (Maksimal)	55
Rata- Rata (Mean)	40,07

Standar Deviasi	6,565
Median	40,00
Modus	40

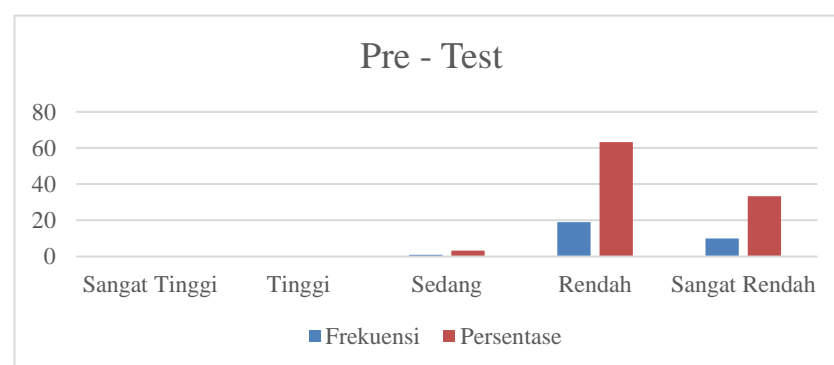
Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat bahwa jumlah sampel pada *pre – test* adalah berjumlah 30. Adapun nilai terendah (minimal) pada nilai statistik 25, nilai tertinggi (maksimal) nilai statistik 55, rata – rata (*mean*) nilai statistik 40,07 standar deviasi nilai statistik 6,565, median nilai statistik 40,07, dan modus nilai statistik adalah 40.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Pre – Test*

No	Skor	Persentase (%)	Frekuensi	Kategori
1.	90 - 100	0	0	Sangat tinggi
2.	75 - 89	0	0	Tinggi
3.	55 - 74	3,33%	1	Sedang
4.	40 - 54	63,34%	19	Rendah
5.	0 - 39	33,33%	10	Sangat Rendah
Jumlah		100	30	

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa siswa memperoleh nilai pada kategori sedang sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 3.33%. Selanjutnya, siswa memperoleh nilai pada kategori rendah sebanyak 19 orang dengan persentase sebesar 63,34% dan siswa memperoleh nilai pada kategori sangat rendah sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 33,33%. Sementara itu, tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi dan tinggi.

Data tabel 2 di gambarkan melalui diagram distribusi frekuensi sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Data *Pre-Test*

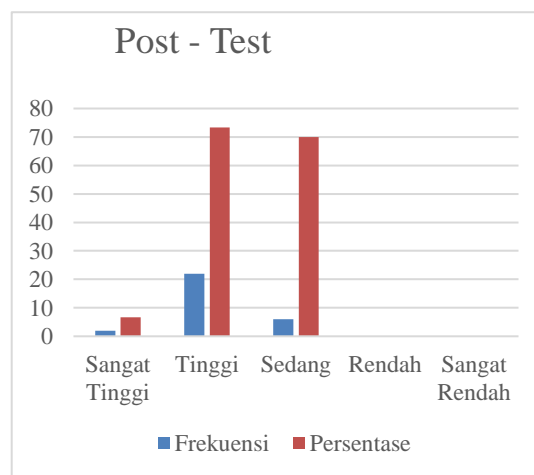
- b. Data *Pre-test* Hasil Editing Video Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Bone

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Presentasi Hasil *Post - Test*

No	Skor	Persentase (%)	Frekuensi	Kategori
1.	90 - 100	6,67%	2	Sangat tinggi
2.	75 - 89	73,33%	22	Tinggi
3.	55 - 74	20%	6	Sedang
4.	40 - 54	0	0	Rendah
5.	0 - 39	0	0	Sangat Rendah
Jumlah		100	100	

Berdasarkan table 3 di atas, dapat dilihat bahwa siswa memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 6,67%. Selanjutnya, siswa memperoleh nilai pada kategori tinggi sebanyak 22 orang dengan persentase sebesar 73,33% dan siswa memperoleh nilai pada kategori sedang sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 20%. Sementara itu, tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah dan sangat rendah.

Data tabel 3 di gambarkan melalui diagram distribusi frekuensi sebagai berikut:

Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Data *Post-Test*

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh taraf signifikan untuk pre – test sebesar $0,042 > 0,05$ dan taraf signifikan untuk post – test sebesar $0,07 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene Statistic*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan di peroleh hasil nilai Probabilitas lebih besar dari pada taraf signifikansi dimana diperoleh nilai sebesar $0,652 > 0,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan homogen.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sampel t-Test*. Uji *paired sampel t-Test* digunakan untuk menguji hasil data dari *Pretest* dan *Posttest*. Pengujian ini . Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 23*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan di dapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa

ada pengaruh penggunaan Aplikasi Filmora terhadap hasil belajar siswa atau dengan kata lain hipotesis penelitian di terima.

PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bone menggunakan satu sampel kelas yang diberikan pre- test dan post – test. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa test, dokumentasi dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas XI Multimedia di dapatkan hasil bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah di berikan perlakuan penggunaan Aplikasi Filmora.

Tahapan penelitian dimulai dengan memberikan *Pre -test* kepada siswa sebelum perlakuan penggunaan Aplikasi *Filmora*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh rata – rata nilai *pre – test* siswa sebesar 40,07 dan masih tergolong rendah . Hal ini terjadi karena hasil yang diperoleh siswa belum mencapai nilai Ketuntasan Minimum (KKM) di Sekolah atau pada mata Pelajaran editing video yaitu dengan nilai 75. Hal tersebut juga terjadi dikarenakan siswa belum pernah dihadapkan dengan jenis software yang digunakan untuk melakukan editing video secara simple. Selain itu, manajemen laboratorium komputer di sekolah tersebut belum dilaksanakan secara konsisten, akibatnya siswa kurang memiliki kemampuan dalam membuat atau mengedit video dengan baik.

Permasalahan yang dihadapi siswa di atasi peneliti dengan menghadirkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam editing video sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan *Aplikasi Filmora*. *Aplikasi Wondershare Filmora* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat dan mengedit Video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa Video menjadi sebuah Video baru yang berkualitas. *Wondershare Filmora* juga digunakan untuk editing Video dengan menggunakan effect, transition, dan elements sehingga membuat media edit Video lebih menarik (Divo, 2022).

Penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan *Aplikasi Filmora* dilakukan dengan memberikan materi seputar pengenalan fitur – fitur dari *Aplikasi Filmora*. Selanjutnya, siswa di berikan pengantar mengenai konsep editing video sekaligus proses editing video. Hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa pada saat akan menggunakan *Aplikasi Filmora*.

Sesuai penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa penggunaan *Aplikasi Filmora* membawa dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata – rata post – test siswa sebesar 76 dan dikategorikan berada pada skala tinggi dengan persentase siswa sebesar 73,33%. Hasil perolehan nilai ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa sudah memiliki kemampuan sedang dalam menggunakan *Aplikasi Filmora*.

Penggunaan *Aplikasi Filmora* mampu memaksimalkan hasil belajar siswa karena memiliki beberapa kelebihan. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur yang cukup lengkap, kita dapat dengan mudah menambah dan mengeditnya sesuai keinginan (Ikbar, 2022). Adapun pilihan efek yang dapat digunakan demi memperindah setiap tampilan atau gambar dalam video tersebut, beberapa diantaranya yaitu puluhan efek transisi untuk melakukan perpindahan antar gambar

pada video yang diedit, lalu ada juga efek colour untuk memberi nuansa yang lebih dalam pada video, efek kontras, efek lighting agar cahaya dalam video dapat membuat video tersebut lebih menarik, dan efek blur atau pemudaran dalam gambar atau video.

Setelah melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh taraf signifikan untuk pre – test sebesar $0,042 > 0,05$ dan taraf signifikan untuk post – test sebesar $0,07 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene Statistic*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan di peroleh hasil nilai Probabilitas lebih besar dari pada taraf signifikansi dimana diperoleh nilai sebesar $0,652 > 0,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan homogen.

Selanjutnya, setelah dilakukan kedua uji prasyarat kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *Aplikasi Filmora* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan di dapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Aplikasi *Filmora* terhadap hasil belajar siswa atau dengan kata lain hipotesis penelitian di terima.

Berdasarkan Analisis hasil editing video bertemakan video iklan yang di kerjakan oleh siswa kelas XI Multimedia diperoleh yaitu Kesesuaian alur Iklan video dengan presentase sebesar 60%, Estetika 80%, Kesesuaian Tema 80% dan Ketepatan waktu 80%. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan Aplikasi *Filmora* terhadap hasil editing video pada kelas XI Multimedia telah Optimal. (

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Aplikasi Filmora* pada mata Pelajaran Editing Video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 2 Bone.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Aplikasi Filmora* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis inferensial dengan menggunakan uji *paired sampel t-Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Aplikasi Filmora* pada mata Pelajaran Editing Video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 2 Bone.

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung, peneliti memberikan saran yaitu hasil penelitian ini diharapkan bisa membawa dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa dan di sarankan tenaga pelajar lebih giat lagi dalam memberikan inovasi pembelajaran di dalam kelas, diharapkan guru bisa memberikan sekaligus mengaplikasikan penggunaan Aplikasi yang serupa untuk memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W., & Dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika by Iffah S. Mustasyrifah (editor) (z-lib.org).pdf* (pp. 1–169).
- Damayanti, P. O. (2021). *efektivitas media video berbasis powerpoint dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema 7 subtena 3 di kelas IV B minu ngigas waru.*

- Divo Aas Gusvaldo. (2022). *pengunaan aplikasi wondershare filmora untuk mendukung kerja humas kepolisian resor kampar*.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Ikbar. (2022). *penggunaan aplikasi wondershare filmora untuk meningkatkan hasil belajar pkn santri kelas vii pptq jami'ul qurra' bajeng barat kabupaten gowa (issue 8.5.2017, pp. 2003–2005)*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *pengembangan media pembelajaran*. Kencana.
- Lumban Toruan, Renaldo (2021) *pengembangan media pembelajaran filmora pada materi lingkaran di kelas viii untuk meningkatkan minat belajar siswa*. undergraduate thesis, unimed.
- Sahrul, A. (2018). *pengembangan media video pembelajaran menggunakan programwondershare filmora pada mata pelajaran ips kelas vii smp negeri 1 lilirilau kabupaten soppeng*. In *Bitkom Research*. http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf%0Ahttps://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.
- Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.