JPMI Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif
Volume 5, No. 2, Maret 2022

ISSN 2614-221X (print)
ISSN 2614-2155 (online)

DOI 10.22460/jpmi.v5i2.615-624

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *WONDERSHARE FILMORA* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Alfitra Zoelva Annida Yusuf[1], Rahma Faelasofi[2], Siti Rahayu*[3]

[1,2,3] Universitas Muhammadiyah Pringsewu, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.112, Pringsewu Utara, Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung, Indonesia
*sitirahayu@umpri.ac.id

Diterima: 20 Agustus, 2021; Disetujui: 22 Maret, 2022

Abstract

The purpose of the study was to determine whether there was a difference between the average mathematics learning outcomes of students using the online learning model assisted by Wondershare Filmora learning media and the average mathematics learning outcomes of students using the online learning model without the aid of Wondershare Filmora learning media. This type of research is a comparative quantitative research. The population in this study were students of class IX SMP Negeri 1 Kalirejo. Data analysis was processed by two-party t-test and one-party t-test with the prerequisites for normality and homogeneity tests. The results showed that there was a difference in the average mathematics learning outcomes of students who used the online learning model assisted by Wondershare Filmora learning media and the average mathematics learning outcomes of students who used the online learning model without the aid of Wondershare Filmora learning media. One-sided t-test shows that the average mathematics learning outcomes of students who use the online learning model assisted by the Wondershare Filmora learning media are better than the average mathematics learning outcomes of students who use the online learning model without the aid of Wondershare Filmora learning media.

Keywords: Learning Media, Wondershare Filmora, Learning Outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran daring berbantuan media pembelajaran Wondershare Filmora dengan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran daring tanpa berbantuan media pembelajaran Wondershare Filmora. Jenis penelitian merupakan penelitian kuantitatif komparatif. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas IX SMPN 1 Kalirejo. Analisis data diolah dengan uji-t dua pihak dan uji-t satu pihak dengan prasyarat uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran daring berbantuan media pembelajaran Wondershare Filmora dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran daring tanpa berbantuan media pembelajaran Wondershare Filmora. Uji-t satu pihak menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran daring berbantuan media pembelajaran Wondershare Filmora lebih baik dari rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran daring tanpa berbantuan media pembelajaran Wondershare Filmora.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wondershare Filmora, Hasil Belajar.

How to cite: Yusuf, A. Z. A., Faelasofi, R., & Rahayu, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran *Wondershare Filmora* Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif,* 5 (**2**), 615-624.

PENDAHULUAN

Pandemi *covid-19* yang telah berlangsung mulai dari akhir tahun 2019 memiliki dampak dalam segala aspek dalam kehidupan. Dalam bidang pendidikan secara khusus memiliki perubahan skema, hal itu menyebabkan pembelajaran yang semula diterapkan interaksi antara guru dan murid secara langsung kini menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dinilai sebagai langkah terbaik sebagai pencegahan penularan virus ini secara masiv. Diharapkan dengan adanya pembelajaran jarak jauh tidak menjadikan skema pendidikan di negeri ini menjadi terhambat.

Bersamaan dengan peristiwa ini, ilmu pengetahuan dan teknologi sedang dalam kemajuan dengan berbagai media komunikasi yang dapat membantu aktivitas penyampaian materi. Guru dapat memilih media pembelajaran guna menunjang selama pembelajaran daring berlangsung. Media yang tersedia memang beragam, namun guru pada masa kini perlu menelaah untuk penerapan media yang digunakan supaya bersifat mudah diakses, bersifat praktis, fleksibel, dan mudah dipahami oleh hampir semua murid. Jika media pembelajaran matematika dikesampingkan maka seperti yang dikemukakan oleh Aripin & Purwasih (2017) bahwa cara guru menyampaikan konsep dan rumus langsung pada siswa secara langsung tanpa adanya proses siswa menemukan dari aktivitas belajar, maka kemampuan berfikir kritis dan kreatifnya akan kurang dominan. Dalam hal ini, guru pun harus beradaptasi dan mengembangkan media yang dirasa cocok dan menjadi pilihan terbaik untuk memfasilitasi siswa dalam belajar.

Karakteristik siswa masa kini telah mengenal dan menggunakan teknologi lebih dini. Hal ini dibuktikan pada siswa jenjang sekolah dasar yang sudah cakap dalam mengoperasikan *smartphone*. Walaupun ponsel belum sepenuhnya dapat digunakan bebas seperti orang dewasa, namun siswa perlu mendapat pengawasan dari orang tua. Tidak dapat dipisahkan dari realita bahwa dalam pembelajaran daring, siswa diberikan kesempatan untuk dapat memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Maka untuk memfasilitasi siswa mendapatkan sumber materi, guru perlu memberikan pemahaman media salah satunya dalam bentuk video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran merupakan pengenalan siswa untuk bijak menggunakan IT ditengah pembelajaran daring yang sedang berlangsung.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang tetap diprioritaskan walaupun pembelajaran jarak jauh. Telah menjadi hal umum, bahwa matematika merupakan momok bagi sebagian besar siswa dalam setiap jenjang yang mengharuskan siswa memiliki kemampuan penalaran dan memiliki kesungguhan untuk mempelajari setiap materinya secara berkesinambungan. Perbedaan yang dirasakan oleh guru mata pelajaran matematika ketika pembelajaran daring dari berbagai segi setelah dievaluasi, memiliki hasil bahwa minat peserta didik dalam pembelajaran ini tergolong rendah, hal itu dibuktikan dengan kurangnya respon dalam platform yang digunakan (misalnya ketika di grup WhatsApp). Tentu jika pembelajaran daring siswa tidak nampak secara langsung, guru tidak dapat mengontrol pemahaman materi secara penuh hanya dapat melihat hasil dari pengerjaan siswa setelah diberikan penugasan, sejalan dengan hasil temuan Sa'id (2021) bahwa pembelajaran daring dirasa kurang efektif dan guru tidak dapat mengawasi kemajuan belajar siswa secara langsung. Dalam hal ini, kemanjuan belajar siswa jika dilihat dari hasil penugasan pun tidak dapat dijadikan tolak ukur yang mutlak. Guru perlu mengembangkan supaya pembelajaran daring tidak bersifat monoton dan dapat merangsang keaktifan siswa untuk terus memiliki kesungguhan belajar.

Materi transformasi merupakan materi yang dipelajari di kelas IX. Materi ini memiliki konsep perubahan posisi dengan digambarkan pada suatu bidang kartesius (x,y) memuat unsur-unsur yang dipelajari yaitu translasi, refleksi, rotasi, dan dilatasi. Materi ini perlu visualisasi berupa

bangun datar-bangun datar dalam suatu bidang kartesius. Dengan menggunakan media yang sesuai diharapkan siswa memiliki gambaran bagaimana mempelajari materi ini dengan mudah. Pada jenjang sekolah menengah atas, konsep ini akan dilanjutkan kembali. Maka siswa perlu pemahaman dasar materi ini di sekolah menengah pertama.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kalirejo dengan Ibu Sutinem, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika sebelum terjadinya pandemi *Covid-19*,diperoleh informasi hasil belajar pada materi transformasi banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 72. Presentase ketuntasan yang dicapai peserta didik hanya sebanyak 40 peserta didik (27%) sedangkan peserta didik yang nilainya dibawah KKM sebanyak 108 peserta didik (73%). Dari hasil tersebut diketahui bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada kelas IX masih rendah. Hal ini disebabkan karena peserta didik cenderung tidak tertarik untuk belajar matematika dan menganggap bahwa matematika itu sulit untuk dipahami, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang telah diajarkan pendidik. Peserta didik kurang bersungguh-sungguh dan cenderung merasa bosan untuk belajar matematika karena pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih satu arah dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Kalirejo.

Setiap guru memiliki harapan terhadap proses pemahaman siswa dalam menyerap materi matematika yang disampaikan. Dengan siswa mengupakan pembelajaran daring dengan baik di rumah merupakan suatu hal yang perlu pertahankan, apalagi dengan adanya pandemi ini tidak dapat diprediksi sampai kapan akan membaik dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran secara normal. Namun dengan adanya pembelajaran jarak jauh, tidak semua siswa memahami materi bila hanya mempelajari dari catatan yang guru berikan. Siswa yang kurang memiliki daya juang untuk mempelajari materi berimbas pada hasil evaluasi yang menunjukkan penurunan pemahaman konsep matematika.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan media pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran daring yang diterapkan saat ini. Suryani, Setiawan, & Putria (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu medium untuk menyampaikan pesan yang memuat teori pembelajaran sehingga siswa memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas belajar dengan memahami konsep yang disajikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran daring peserta didik adalah *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* merupakan salah satu alat/*tool* yang efektif dan menjadi alternative pilihan yang dapat dipelajari oleh guru yang kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran matematika 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, Utami, & Abeng, 2018). Selain itu media pembelajaran *Wondershare Filmora* merupakan program pengedit video terbaru yang dapat memberikan sentuhan profesional. *Wondershare Filmora* merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan pembuat video dapat mengekspresikan gagasan dan karya digitalnya sesuai dengan kebutuhan dengan memanfaatkan berbagai unsur editing didalamnya (Punusingon, Lumenta, Rindengan, Informatika, & Ratulangi, 2017). Berdasarkan hasil analisis peneliti, penggunaan *Wondershare Filmora* memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami. Dengan berbagai ikon yang sudah familiar dalam dunia editing video pada umumnya. Pengguna dapat memanfaatkan berbagai fasilitas yang tersedia karena ada berbagai kelebihan yang peneliti

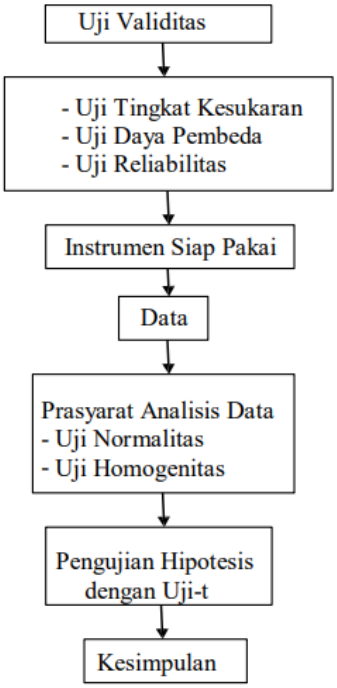
rasakan ketika menggunakan aplikasi ini. Maka dengan berbagai fitur yang tersedia, guru dapat berkreativitas sesuai dengan konten pembelajaran yang dipilih.

Kemudahan penggunaan aplikasi ini bagi peneliti dapat dipelajari secara otodidak maupun mempelajari dari tutorial video yang tersedia di YouTube. Hal ini merupakan bentuk upaya dan kontribusi guru dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator yang mampu beradaptasi di tengah pembelajaran jarak jauh seperti pendapat Sukitman, Yazid, & Mas'odi (2020) bahwa guru perlu menguasai teknologi pada pembelajaran *online*. Aplikasi ini sudah cukup banyak yang menggunakannya. Selain itu juga, tersedia versi percobaan maupun berbayar dapat menjadi pilihan bagi guru yang akan memanfaatkannya. Guru memiliki keleluasaan untuk menyampaikan materi dengan efektif dan menarik dengan ilustrasi-ilustrasi yang mendukung materi transformasi.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui setelah diterapkan pembelajaran daring dengan menggunakan *Wondershare Filmora* dan pembelajaran daring tanpa menggunakan *Wondershare Filmora*, apakah memiliki pengaruh secara kuantitatif dalam hal ketercapaian pembelajaran sesuai KKM atau tidak. Selain itu, untuk mengetahui bagaimana respon siswa ketika guru menyampaikan materi berbantuan *Wondershare Filmora*, apakah siswa lebih interaktif atau sama seperti sebelumnya tanpa media. Agar lebih terukur peneliti menelaah hasil ketercapaian pemahaman siswa dalam memahami materi dengan memberikan butir soal pasca pembelajaran. Diharapkan dengan adanya perubahan positif setelah dilakukan uji media kepada siswa dapat menjadi salah satu solusi supaya kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif komparatif (Perbandingan). Penelitian ini membuktikan apakah hasil suatu penelitian yang dilakukan memiliki pengaruh positif dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX semester ganjil SMPN 1 Kalirejo tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 148 siswa dan terbagi menjadi lima kelas yaitu kelas IX A sampai dengan kelas IX E. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling* sehingga terpilih sebanyak 2 kelas sebagai sampel penelitian kelas IX C sebagai kelas eksperimen dan kelas IX D sebagai kelas kontrol. Adapun alur analisa pada penelitian memiliki tahapan seperti bagan berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Kuantitatif Komparatif

Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes soal uraian berdasarkan indikator pada materi transformasi berjumlah 4 butir soal. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik uji-t yaitu uji-t dua pihak dan uji-t satu pihak untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang diperoleh melalui model pembelajaran daring berbantuan media pembelajaran *Wondershare Filmora.* Sebelum uji- t dilakukan, tahapan yang harus dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Maka dengan perhitungan statistik yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan apakah dengan adanya penerapan media ini memiliki pengaruh terhadap pembelajaran daring berdesarkan hasil evaluasi dari soal materi transformasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil dari analisis data, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen (berbantuan media pembelajaran *Wondershare Fimora*) pada materi transformasi lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika kelas kontrol (tanpa berbantuan media pembelajaran *Wondershare Fimora*). Pernyataan tersebut ditunjukkan dari hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti. Sebelum melakukan uji analisis menggunakan uji-t peneliti melakukan uji normalitas. Hasil perhitungan ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan uji Normalitas data

Kelas	χ^2_{hit}	χ^2_{tab}	**taraf nyata (α)**	**Keputusan Uji**
Eksperimen	4,722	11,070	5%.	H_o diterima
Kontrol	5,15	11,070	5%.	H_o diterima

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa keputusan uji menyatakan bahwa H_o diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari

populasi yang berdistribusi normal. Setalah uji normalitas data terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji homogenitas data. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas data dengan menggunakan uji-F diperoleh F_{hit} = 1,20 dan $F_{tab} = 1{,}84$ dan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga disimpulkan bahwa kedua sampel mempunyai varians yang sama (homogen). Karena dua asumsi dasar terpenuhi yaitu seluruh data berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan yaitu dengan menggunakan uji-t dua pihak. Hasil Perhitungan analisis dan perhitungan uji-t dua pihak ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Analisis Uji-t

Uji-t	t_{hitung}	t_{tabel}	**taraf nyata (α)**	**Keputusan Uji**
Dua Pihak	2,50	2,00	5%.	H_o ditolak
Satu Pihak	2,50	1,671	5%.	H_o ditolak

Berdasarkan kriteria pengujian uji dua pihak menyatakan bahwa H_o di tolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilanjutkan dengan pengujian uji satu pihak dan berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa H_o di tolak dan disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika peserta didik pada kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar peserta didik matematika pada kelas kontrol pada materi transformasi.

Jika dilihat dari Perolehan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran daring berbantuan media pembelajaran *Wondershare Filmora* pada kelas eksperimen 74,42 sedangkan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran daring tanpa berbantuan media pembelajaran *Wondershare Filmora* 63,84. Terjadinya perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik tersebut disebabkan karena pembelajaran matematika pada materi transformasi menggunakan model pembelajaran daring berbantuan media pembelajaran *Wondershare Filmora* membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari dengan adanya sumber pembelajaran media pembelajaran *Wondershare Filmora*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran daring berbantuan media *Wondershare Filmora* dan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran daring berbantuan media pembelajaran *Wondershare Filmora* lebih baik dibandingkan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik tanpa berbantuan media pembelajaran *Wondershare Filmora*.. Media pembelajaran mempunyai peranan yang cukup penting terlebih pada kondisi pembelajaran daring karena dalam penyampaian materi yang seringkali ada ketidakjelasan yang membingungkan peserta didik dapat tersolusikan dengan media pembelajaran *Wondershare Filmora.*

Pembelajaran daring yang dilakukan pada umumnya termasuk matematika bersifat penugasan, sehingga pembelajaran bersifat monoton dengan cara guru mengirimkan secara tertulis bagaimana cara menyelesaikan soal matematika lalu siswa mengerjakan soal dengan tipe yang sama. Jika guru menerapkan hal ini terus-menerus, tidak bisa dipungkiri bahwa siswa akan memaknai belajar semasa pandemi memiliki makna yang sempit dan tidak ada aktivitas yang menunjang kemampuan berfikir siswa. Sedangkan pada tingkatan selanjutnya, siswa perlu paham dasar-dasar yang dipelajari saat ini. Maka dari itu, dengan media yang tepat guna, guru dapat mengoptimalkannya dengan baik.

Bagi guru, penggunaan video pembelajaran dapat memanfaatkan IT dan menumbuhkan kreatifitas dalam menyampaikan konsep-konsep materi transformasi. Ini merupakan suatu inovasi bahwa guru perlu adaptasi dengan situasi yang ada dengan memanfaatkan berbagai kemajuan dibidang IT sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan interaktif dan mengurangi *loss learning* yang berdampak pada ketercapaian pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika, sejalan dengan Siahaan (2020) bahwa guru dapat membuat produk pembelajaran yang inovatif tanpa harus keluar dari konsep esensial yang akan diajarkan. Dengan memfasilitasi siswa dengan media yang sesuai, siswa akan lebih *respect* dan memunculkan minat siswa dalam mempelajari matematika sehingga tidak bersifat satu arah. Selain itu, siswa merasakan kehadiran guru ditengah-tengah mereka walaupun dengan menyimak video pembelajaran.

Penyampaian materi dengan berbantuan video pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep yang dijelaskan guru. Siswa yang memahami materi secara parsial dapat mengulang-ulang kembali video karena bersifat mudah diakses, bila kurang memahami siswa dapat bertanya pada guru maka dari itu tercipta atmosfir pembelajaran daring yang bermakna dengan banyaknya interaksi walaupun via *online*. Sedangkan bila pembelajaran hanya penugasan, siswa cenderung mengalami kesalahan konsep matematika, hal itu dapat dilihat ketika hasil penugasan setelah dinilai dan ditelaah. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media memberikan pengaruh pembelajaran daring lebih interaktif dengan adanya respon siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Selain itu juga, dengan dibantu video berbasis *Wondershare Filmora* peserta didik lebih antusias dan lebih fokus untuk mempelajari materi yang diberikan guru sehingga peserta didik memahami materi yang diberikan dan membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Sama halnya seperti salah satu penelitian yang pernah dilakukan bahwa kehadiran media video pembelajaran berbantu *Wondershare Filmora* menambah minat belajar siswa dan siswa senang dalam pelajaran menggunakan media video pembelajaran (Santosa & Kiswoyo, 2017). Seringkali siswa mengalami kebingungan dengan mempelajari dari buku sumber saja sama seperti pendapat Purbayanti, Ponoharjo, & Oktaviani (2020) bahwa penyajian unsur visual dan audio yang tepat dalam video maka mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan guru. Maka dengan adanya media ini, memahamkan siswa dengan penyajian materi lebih ringkas yang memuat konsep-konsep yang esensial.

Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang sangat berbeda antara keduanya. Pada pembelajaran daring dengan media *Wondershare Filmora* siswa sangat tertarik dalam mengikuti pembalajaran. Pada penerapan pembelajaran, guru membagikan media *Wondershare Filmora* berupa link YouTube yang didalamnya membahas materi pembelajaran. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan adanya *feedback* melalui grup WA, menayangkan materi yang telah disampaikan. Sedangkan proses pembelajaran daring tanpa bantuan media pembelajaran *Wondershare Filmora* siswa dihadapkan pada pembelajaran yang monoton yakni paling dominan menggunakan grup WA. hal ini sangat membuat siswa tidak antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada penerapan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *Wondershare Filmora* hanya menjadikan buku pegangan peserta didik sebagai sumber belajar sehingga peserta didik kurang antusias untuk belajar dan fokus peserta didik terpecah yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *Wondershare Filmora* juga kurang bersungguh-sungguh dalam menerima materi pelajaran

matematika karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik cenderung merasa bosan untuk belajar matematika.

Media pembelajaran *Wondershare Filmora* juga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik tidak bosan untuk belajar sehingga berakibat tumbuhnya motivasi dalam diri peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan suatu metode dalam bentuk alat baik fisik (dapat disentuh dan digunakan langsung) maupun digital memiliki manfaat untuk mengembangkan ide dan pemahaman setelah digunakan (Suryani et al., 2018). Pada pembelajaran daring memanfaatkan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting agar materi menjadi menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran *Wondershare Filmora* dirasa lebih efektif digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami. Pengunaan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* dapat membantu siswa dalam menganalisis dan menyimpulkan masalah yang ada sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru (Eliwatis & Sabarullah, 2021).

Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran daring. Diharapkan materi yang disampaikan membantu siswa untuk tidak tertinggal dalam memahami konsep transformasi. Karena matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki kaitan dan dasar-dasar yang akan bermanfaat ketika mempelajari konsep matematika pada tingkat selanjutnya. Untuk mewujudkan pembelajaran daring yang lebih bermakna, jika dirasa media ini dapat menunjang aktivitas belajar yang interaktif, maka pendidik perlu mengembangkan kemampuannya untuk terus menjadi guru pembelajar.

KESIMPULAN

Penelitian yang diterapkan di SMPN 1 Kalirejo setelah dilakukan pembelajaran daring dengan berbantuan *Wondershare Filmora* memiliki keunggulan sehingga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar rata-rata lebih baik dibandingkan pembelajaran daring tanpa berbantuan *Wondershare Filmora*. Selain itu juga respon siswa ketika pembelajaran lebih aktif. Dari berbagai pendapat siswa mereka menyatakan dengan adanya video pembelajaran yang dibuat guru, siswa dapat mengulang-ulang kembali materi sampai memahami. maka dengan adanya dua faktor ini membuat pembelajaran daring lebih inovatif dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Pembelajaran di masa pandemi dibalik kekurangan memiliki hikmah dalam dunia pendidikan. Sebagai hasil temuan, siswa dapat mendapatkan berbagai sumber pembelajaran berbasis IT untuk tetap mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya dan untuk guru secara langsung harus beradaptasi dan tetap memberikan pelayanan terbaik sebagai bentuk kontribusi memberikan ilmu walaupun melalui pembelajaran daring. Maka dari itu, guru perlu mengasah *skill* yang dimiliki dengan memanfaatkan berbagai ragam media yang saat ini mudah didapat dan dipelajari secara mandiri maupun saling berbagi informasi dan pengalaman bersama rekan pendidik lainnya untuk bersama-sama mengupayakan kualitas pembelajaran daring yang lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Aripin, U., & Purwasih, R. (2017). ISSN 2089-8703 (Print) PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS ALTERNATIVE SOLUTIONS WORKSHEET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIK Abstract

This research is motivated by the low ability of mathematical creative thinking of high school studen. *AKSIOMA*, *6*(2), 225–233.

Eliwatis, E., & Sabarullah, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, *2*(1), 25. https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319

Punusingon, R. R., Lumenta, A. S. M., Rindengan, Y. D. Y., Informatika, T., & Ratulangi, U. S. (2017). Animasi Sosialisasi Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *E-Journal Teknik Informatika*, *12*(1).

Purbayanti, H. S., Ponoharjo, P., & Oktaviani, D. N. (2020). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi Covid-19. *JIPMat*, *5*(2), 165–172. https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6693

Sa'id, M. S. (2021). Kurangnya Motivasi Belajar Matematika Selama Pembelajaran Daring di MAN 2 Kebumen. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, *2*(2), 7–11.

Santosa, E., & Kiswoyo, K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondershare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Kompetensi Guru dan Menulis Deskripsi Siswa Kelas 3. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.

Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, *1*(1), 73–80. https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265

Sugiyanto, R., Utami, A., & Abeng, A. T. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 196–201. https://doi.org/10.32696/ajpkm.v2i2.202

Sukitman, T., Yazid, A., & Mas'odi. (2020). Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional*, (September), 91–95. Retrieved from https://www.kompasiana.com/dewiqraf/5e81872102c9f046bd5b0732/peran-guru-ditengah-pandemi-covid-

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.