

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS WONDERSHARE  
FILMORA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA  
KULIAH EKONOMI KREATIF**

Abdul Wahid, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang, Mastur  
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Lambung Mangkurat  
abdul.wahidtp18@gmail.com, monryfmrng@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

***Abstract***

*This research is research and development to test the feasibility of wondershare filmora-based learning videos in creative economics courses on concept material and the context of creativity and innovation as well as creative economy in marketing at Economics Education FKIP ULM Banjarmasin. The research method used is in the form of research and development methods (reasearch & development). The development model used in this study is the 4D model of the define, design, development, and disseminate stages. Data collection techniques were carried out by observing, interviewing and questionnaires. The Wondershare Filmora based learning video validity test involved 3 experts consisting of media experts, material experts, and script and language experts. The data in this study were analyzed using descriptive analysis. The results of the study show that wondershare filmora-based learning videos, concept material and the context of creativity and innovation as well as the creative economy in marketing refer to the 4D development model, so learning videos are appropriate to be used as learning media on the campus concerned. The learning videos that have been developed are expected to be used as an alternative learning media that can foster student learning motivation.*

***Keywords: media development, wondershare filmora, creative economy, 4d***

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk menguji kelayakan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif materi konsep dan konteks kreativitas dan keinovasian serta ekonomi kreatif dalam pemasaran di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D dari tahapan pendefinisian (*define*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*), dan tahapan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi awal pada proses pembelajaran, wawancara dengan dosen sebagai pendidik, penyebaran angket dan dokumentasi. Video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* divalidasi oleh 3 orang ahli terdiri ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa. Penelitian ini di analisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* materi konsep dan konteks kreativitas dan keinovasian serta ekonomi kreatif dalam pemasaran mengacu pada model pengembangan 4D maka video pembelajaran sudah layak digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa.

**Kata Kunci: pengembangan media, wondershare filmora, ekonomi kreatif, 4d**

## Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian usaha manusia agar membangun manusia itu sendiri dengan segala macam masalah dan spektrumnya yang terlepas dari dimensi waktu dan ruang (Widiansyah, 2017). Pendidikan sendiri dimaksudkan agar dapat meningkatkan martabat manusia untuk mempunyai keterampilan dan kemampuan sehingga produktivitasnya meningkat. Pendidikan akan menjadikan manusia yang sangat berguna dalam pembangunan suatu negara yaitu sebagai sumber daya. Pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah memiliki tujuan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan manusia yang berkembang seutuhnya.

Pendidikan yang diselenggarakan ditujukan pada penyiapan generasi penerus yang berperan dalam perkembangan bangsa dan negara pada masa yang akan datang. Dalam penyelenggaraan pendidikan hendaknya setiap pendidik menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran ketika proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar memiliki pengaruh sangat besar terhadap hasil belajar, hal ini dikarenakan bahan dan metode pelajaran yang digunakan tidak membuat peserta didik termotivasi, sehingga peserta didik tidak belajar dengan baik sebab pembelajaran tidak menarik baginya (Aprijal, Alfian, dan Syarifudin, 2020). Menurut Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H. (2018) proses pembelajaran menuntut peserta didik untuk memiliki motivasi belajar, dan motivasi tersebut meliputi faktor-faktor internal mahasiswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga dapat membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran lebih dalam secara utuh (Wahid, 2018). Seseorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka perlu bagi pendidik untuk memahami media yang ingin digunakan. Media adalah salah satu sarana dalam meningkatkan proses pembelajaran, walau begitu pendidik dituntut agar mempunyai pengetahuan yang luas mengenai media

pembelajaran (Munirah, 2014). Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar secara optimal dan kreatif maka pendidik melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran berupa penggunaan metode dan media pembelajaran.

Saat proses pembelajaran, pendidik menjelaskan tentang materi pembelajaran hanya berfokus pada metode menggunakan ceramah dan tanya jawab, tidak diselingi dengan jenis metode pembelajaran lainnya, dan hanya menggunakan media berupa *Microsoft PowerPoint* dan media cetak berupa buku. Sudjana & Rivai dalam (Sutirman, 2013) dengan adanya media pembelajaran, dengan demikian pembelajaran lebih beragam untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, metode pengajaran lebih beragam untuk mengurangi kebosanan belajar, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Padahal masih banyak jenis media pembelajaran lain yang dapat membantu proses pembelajaran. Pada beberapa mata kuliah yang mengharuskan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan daring dan luring secara bergantian tentunya membutuhkan pelaksanaan yang berbeda dengan hanya menggunakan pembelajaran daring seperti dua tahun terakhir. Salah satunya adalah mata kuliah ekonomi kreatif.

Mata kuliah ekonomi kreatif merupakan salah satu bagian dari upaya dalam pembangunan perekonomian negara secara terus menerus melalui berbagai macam sektor kreativitas yang mempunyai iklim berdaya siang dan memiliki sumber daya terbarukan. Pada hakikatnya ekonomi kreatif merupakan suatu kegiatan ekonomi yang lebih mengutamakan pada kreativitas berfikir dalam menciptakan suatu yang baru dan berbeda namun memiliki nilai dan bersifat komersial (Ratumbuysang dan Rahmattullah, 2022). Ekonomi kreatif mengandalkan kreativitas individu melalui suatu gagasan, daya kreasi, dan daya cipta dalam meningkatkan nilai tambah ekonomi, dengan demikian diharapkan mampu menciptakan suatu lapangan pekerjaan dan kesejahteraan, hal ini merupakan salah satu jalan keluar dalam mengatasi permasalahan pengangguran, keterbatasan lapangan pekerjaan, dan kemiskinan yang dihadapi oleh hampir semua negara terutama negara berkembang seperti Indonesia. Oleh karena itu, lulusan s1

dari pendidikan ekonomi yang telah di bekali dengan pengetahuan ekonomi kreatif, diharapkan dapat memiliki skill dan pengetahuan yang cukup, serta dapat membuka lapangan pekerjaan sehingga jumlah pengangguran dapat di tekan di kalangan sarjana.

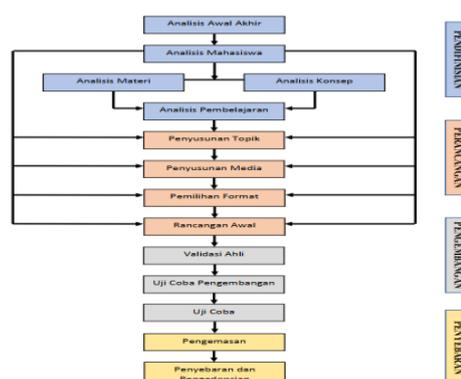
Observasi awal dan wawancara yang telah dilaksanakan peneliti pada proses perkuliahan mata kuliah ekonomi kreatif program studi Pendidikan Ekonomi di FKIP ULM, menemukan beberapa kendala yang terjadi pada proses pembelajaran, sehingga sulit mencapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan. Beberapa kendala tersebut seperti, mahasiswa terkadang merasa bosan dengan pemberian materi yang sering kali pendidik dengan penggunaan metode konvensional (ceramah) penggunaan media seperti *power point* dan media cetak berupa buku pembelajaran sehingga sering kali mereka melakukan hal lain seperti memainkan *handphone* atau berbicara dengan teman saat di dalam kelas, sehingga hal tersebut menyebabkan suasana belajar yang kurang kondusif serta mahasiswa nampak gelisah dan tidak mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Kendala lain yang ditemukan yaitu mahasiswa tidak belajar dengan baik, mahasiswa tidak siap ketika di adakan evaluasi proses pembelajaran, terdapat beberapa sebab yang menyebabkan hasil belajar kurang memuaskan yaitu mahasiswa tidak termotivasi untuk belajar mandiri, mahasiswa merasa jika pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seperti biasanya merasa kurang menarik motivasi untuk belajar kembali.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk membantu pengembangan video pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif. Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif lain yang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran juga dapat dikirim melalui *youtube* untuk nantinya dapat dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk. Sesuai dengan pendapat Hanafi (2017: 130), bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang kemudian diuji keefektifannya metode tersebut. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini merupakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran pada mata kuliah ekonomi kreatif berbasis *Wondershare Filmora*. Dengan produk pengembangan ini menghasilkan output berbentuk video pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D yang telah dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri dari tahapan pendefinisian, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, dan tahapan penyebaran. Penelitian ini menggunakan alur pengembangan yang telah di modifikasi pada penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan model 4D. Model 4D memiliki empat tahapan utama yang di ilustrasikan dengan gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan pengembangan 4D

Objek dan subjek dalam penelitian ini adalah Pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata kuliah ekonomi kreatif dan para ahli yang terlibat dalam proses validasi terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli naskah dan bahasa. Ahli media ialah dosen Teknologi Pendidikan dan ahli materi ialah dosen mata kuliah

ekonomi kreatif, dan ahli naskah dan bahasa merupakan dosen Teknologi Pendidikan, yang nantinya akan menilai dan memberi masukan untuk media video pembelajaran. Untuk menguji kelayakan media tersebut. Maka, dilakukan dengan analisis data dengan menyusun observasi, wawancara, dan angket.

Observasi yang dilakukan bermaksud untuk mengetahui secara langsung kondisi dilapangan terkait proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin, khususnya untuk mata kuliah ekonomi kreatif. Selanjutnya angket validasi akan diberikan pada ahli media, ahli materi, dan ahli naskah dan bahasa untuk menilai kelayakan produk video pembelajaran. Kriteria kelayakan dari validasi ahli dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Kriteria	Tingkat Validitas
Validasi	
i	
76% - 100%	Sangat Valid (Dapat Digunakan Tanpa Revisi)
51% - 75%	Cukup Valid (Dapat digunakan tetapi perlu evaluasi dan revisi lebih lanjut)
26% - 50%	Kurang Valid (Disarankan tidak digunakan, karena perlu evaluasi dan revisi besar)
0% - 25%	Sangat tidak Valid (Tidak boleh dipergunakan)

(Sugiyono, 2016)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dalam mendeskripsikan hasil wawancara, observasi, serta saran dan masukan yang diperoleh dari hasil angket ahli materi, ahli media, dan ahli naskah dan bahasa serta ujicoba produk pada mahasiswa. Saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran pada mata kuliah ekonomi kreatif, dan teknik analisis kuantitatif merupakan data yang diperoleh melalui

instrumen uji validitas untuk ahli media, ahli materi dan ahli naskah dan bahasa serta ujicoba produk untuk mahasiswa yang kemudian dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil dari analisis data akan digunakan untuk dasar dalam melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran video agar kedepannya menjadi lebih baik dari segi kualitas ataupun yang lainnya. Data yang didapat berupa data deskriptif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan pengukuran skala likert. Rumus persentase yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Kevalidan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk akhir yang dapat membantu proses kegiatan belajar berupa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora*. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), metode penelitian yang digunakan merupakan metode pengembangan (*Four-D Models*) 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan & Semmel. Pengembangan model 4D terdiri dari tahap utama, yaitu tahap yang terdiri dari tahapan pendefinisian, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, dan tahapan penyebaran. Adapun alur pengembangan yang telah di modifikasi pada penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora*, ke-empat tahapan utama tersebut kemudian dijabarkan lagi kedalam tahapan tahapan sebagai berikut.

Tahap pendefinisian merupakan tahapan awal pada penelitian ini yaitu pemilihan dan penentuan produk yang ingin dikembangkan, sehingga langkah selanjutnya adalah perumuskan langkah-langkah awal yang diperlukan. Analisis awal akhir (*front and analysis*) merupakan proses identifikasi masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung terhadap dosen selaku pendidik pada mata kuliah ekonomi kreatif. Selanjutnya tahapan ini peneliti mendapatkan informasi mengenai karakteristik mahasiswa Pendidikan Ekonomi

FKIP ULM Banjarmasin dalam proses pembelajaran (*learner analysis*). Pada tahap Analisis konsep (*concept analysis*) bertujuan untuk menyusun materi pembelajaran yang akan dimuat kedalam media video pembelajaran. Penyusunan materi pada media pembelajaran mengacu pada buku pembelajaran. Pada tahap ini analisis tugas (*task analysis*) meliputi analisis terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar mahasiswa terkait materi konsep dan konteks kreativitas dan keinovasian serta ekonomi kreatif dalam pemasaran. Analisis tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*) merupakan rumusan dari tujuan pembelajaran atau indikator dari hasil pencapaian belajar yang dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang ada pada buku pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif. Sehingga, diperlukannya suatu tahap pendefinisian untuk pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora*.

Tahapan perancangan merupakan tahapan kedua dalam pengembangan yaitu tahapan desain. Tahap perancangan bertujuan agar dapat merancang perangkat pembelajaran sesuai dengan langkah yang ada yaitu tahapan yang melibatkan hal-hal kecil seperti penyusunan topik pembelajaran, pemilihan media yang digunakan, memilih format yang ingin digunakan, dan desain awal. Sementara itu terdapat 3 langkah yang dilakukan pada tahapan ini yaitu. (1) Pra produksi, langkah ini dimulai dengan

persiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran seperti PC atau Komputer yang telah terinstall aplikasi *wondershare filmora*, *handphone* dan kuota internet, aplikasi pinteres yang terinstal di *handphone* untuk mencari sumber animasi video, dan materi pembelajaran yang akan dimasukkan kedalam video. Setelah semuanya sudah siap termasuk bahan maka akan dilakukan produksi video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* persiapan dimulai dengan merangkum isi materi pokok pembelajaran dan menyiapkan kuota internet. (2) Produksi, Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpendoman pada *storyboard* video pembelajaran yang telah dibuat. Pembuatan dimulai dengan memilih latar belakang video sesuai dengan materi dan karakteristik

mahasiswa. Kemudian dilanjutkan dengan membuat audio yang telah ditulis pada naskah video pembelajaran, pembuatan audio dilakukan dengan menggunakan sebuah aplikasi lain yaitu, *Text To Speech*. Setelah latar belakang dan animasi serta transisi, warna selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah meletakkan audio presenter untuk menjelaskan materi sesuai dengan scenario. Pada langkah ini dilakukan editing video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan materi pembelajaran.



Gambar 2 Penambahan Latar Belakang



Gambar 3 Penambahan Materi



Gambar 4 Penambahan Presenter

(3) Pasca-produksi, Pada tahap ini produk video pembelajaran yang sudah dibuat akan di *upload* ke *youtube* nantinya sebagai media penyebaran yang lebih efektif di era sekarang. Caranya dengan mengupload video pembelajaran ke jejaring sosial berupa *youtube* agar mudah diakses oleh pengguna *youtube*

dengan menggunakan *handphone*, laptop maupun *notebook* dan bisa di tonton berulang kali.

Tahapan ketiga ialah tahapan pengembangan tahapan ini merupakan tahap dimana penelitian ini menghasilkan produk akhir media pembelajaran yang telah melewati proses revisi berdasarkan masukan dari para validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dan ahli naskah. Tahap ini meliputi uji ahli dan uji coba pengembangan., penelitian ini uji coba pengembangan dilakukan pada mahasiswa mata kuliah ekonomi kreatif. Setelah diketahui hasil uji validasi ahli dan uji coba pengembangan produk kemudian direvisi sesuai dengan saran para validator hingga produk layak dan dapat digunakan. Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 1 orang ahli naskah dan bahasa serta uji coba kepraktisan media.

#### Hasil Validasi Materi

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli	Kategori
Desain dari Pembelajaran	100%	Sangat Valid
Isi dalam Materi	100%	Sangat Valid
Bahasa dan Komunikasi	95,83%	Sangat Valid
Pemanfaatan Media	100	Sangat Valid
<b>Rerata Skor Total</b>	<b>98,95%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli materi diperoleh dari 18 butir pertanyaan, skor yang didapat adalah 98,95%, sedangkan skor tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Sehingga dapat dihitung presentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 98,95% dengan kategori Sangat Valid.

#### Hasil Validasi Media

Tabel 3 Hasil Validasi Media

Aspek penilaian	Skor Ahli	Kategori
Kualitas media	90,38%	Sangat Valid
Layout media	96,42%	Sangat Valid
<b>Rerata Skor Total</b>	<b>93,4%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media diperoleh dari 20 butir pertanyaan, skor yang didapat adalah 93,4%, sedangkan skor tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Sehingga dapat dihitung presentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 93,4% dengan kategori Sangat Valid.

#### Hasil Validasi Naskah dan Bahasa

Tabel 4 Hasil Validasi Naskah dan Bahasa

Aspek yang divalidasi	Skor Ahli	Kategori
Kualitas penggunaan Bahasa	95%	Sangat Valid
Kesesuaian penempatan kalimat	100%	Sangat Valid
Tipografi isi media	100%	Sangat Valid
Kesesuaian narasi	100%	Sangat Valid
Kejelasan narasi	100%	Sangat Valid
Konten video	100%	Sangat Valid

<b>Rerata Skor Total</b>	99,16%	Sangat Valid
--------------------------	--------	--------------

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli naskah dan bahasa diperoleh dari 18 butir pertanyaan, skor yang didapat adalah 99,16%, sedangkan skor tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Sehingga dapat dihitung presentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 99,16% dengan kategori Sangat Valid.

### Uji Coba Produk

Tabel 6 Ujicoba Produk Media Pembelajaran

No	Aspek Uji Coba Produk	Hasil penilaian mahasiswa	Kategori
1	Keinginan untuk sukses	76,05%	Baik/ Praktis
2	Senang mencari dan memecahkan masalah	74,78%	Baik/ Praktis
3	Keberanian menghadapi kegagalan	77,63%	Baik/ Praktis
4	Kemampuan untuk bangkit lagi	79,27%	Baik/ Praktis
5	Gigih dalam berusaha	77,85%	Baik/ Praktis
6	Motivasi belajar ekonomi kreatif	81,25%	Baik/ Praktis
7	Pemanfaatan media video pembelajaran	80,39%	Baik/ Praktis
<b>Rerata skor total</b>		78,17%	Baik/ Praktis

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil uji coba produk pada mahasiswa mata kuliah ekonomi kreatif diperoleh dari 27 butir pertanyaan, skor yang didapat adalah 78,17%, sedangkan skor tertinggi yang diharapkan adalah 100%.

Sehingga dapat dihitung presentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 78,17% dengan kategori Baik atau Praktis

Tahapan terakhir yaitu tahapan penyebaran, tahap penyebaran media video pembelajaran untuk dipergunakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi khususnya mata kuliah ekonomi kreatif. Dalam penelitian ini, Tahap *disseminate* tidak dibatasi hanya untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi saja, karena media video pembelajaran tersebut telah di upload ke media youtube sehingga dapat di tonton oleh siapapun yang membutuhkan materi pembelajaran terkait. Media sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah ekonomi kreatif. Tahap penyebarluasan tidak terbatas di Program Studi Pendidikan Ekonomi saja namun bisa di gunakan oleh mahasiswa lain bahkan secara umum, tidak hanya di perguruan tinggi lain yang mengambil mata kuliah ekonomi kreatif saja.

### Kesimpulan

Proses pengembangan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata kuliah ekonomi kreatif yang telah dikembangkan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan model 4D terdiri dari tahap utama, yaitu tahapan pendefinisian, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, dan tahapan penyebaran. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan suatu media berupa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* yang telah melewati proses uji validasi terhadap video yang berisi materi pembelajaran mata kuliah ekonomi kreatif. Serta hasil dari penelitian ini berupa produk media video pembelajaran. Berdasarkan hasil kelayakan suatu pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah ekonomi kreatif dari tahapan uji kelayakan dapat digambarkan bahwa pengembangan video pembelajaran masuk kedalam kategori "Sangat Valid" atau "Sangat Layak" sehingga media video pembelajaran dapat dijadikan sebagai

sumber belajar dalam proses pembelajaran di program studi ekonomi mata kuliah ekonomi kreatif. Penggunaan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata kuliah ekonomi kreatif yang telah dikembangkan untuk mahasiswa telah di uji cobakan dan telah memperoleh peningkatan hal ini di dapat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan sebelumnya mahasiswa tidak termotivasi terhadap proses pembelajaran namun dengan penggunaan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* terlihat dari hasil angket motivasi belajar yang memperoleh hasil persentasi sebesar 78,17% yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang atau baik.

#### Saran

Bagi Pendidik, video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* ini dapat digunakan sebagai alternatif lain sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa agar menciptakan rasa ingin untuk mempelajari kembali materi-materi yang telah ada melalui video pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan*. 129-150.
- Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H. (2018). *Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin*.
- Munirah. S.Ag, M.Ag. (2014). *Upaya Peningkatan Mutu Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran*. 1(36), 80-88
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman, M.Pd. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. hal-17.
- Syarifudin, A. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling*. 6(1), 76–91.
- Thiagarajan, S. et.al, *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. (Bloomington Indiana: Indiana University, 1974).
- Wahid, Abdul. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*.
- Widiansyah, A. (2017). *Peran Ekonomi dalam Pendidikan dan Pendidikan dalam Pembangunan Ekonomi*. XVII (2).