

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL MENYIMAK TEKS NEGOSIASI MELALUI APLIKASI *FILMORA* SISWA KELAS X MA SRIWIJAYA

Agung Maulana¹⁾, Tuti Alawiyah²⁾, Yeyen Yusniar³⁾

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Islam Ogan Komering Ilir (UNISKI) Kayuagung
agungmaulana.com64@gmail.com¹⁾, tutialawiyahuniski81@gmail.com²⁾, yeyenyusniar@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran audiovisual menyimak teks negosiasi melalui aplikasi *Filmora* untuk siswa kelas X MA Sriwijaya. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam keterampilan menyimak, khususnya pada materi teks negosiasi merupakan latar belakang pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan Model yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas X MA Sriwijaya Tahun Ajaran 2024/2025. Adapun Teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, angket validasi dari ahli (bahasa, media, materi), serta tes *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis melalui Kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kelayakan serta efektivitas media. Hasil validasi menunjukkan media dari ahli bidang materi 93%, ahli bidang media 96%, dan ahli bidang bahasa 94%. Uji coba perorangan memperoleh hasil 97,5%, uji coba untuk kelompok kecil memperoleh hasil 97,85%, dan 93,25% untuk uji coba lapangan. Hasil nilai *pretest* 59,9 dan 94 dari *Posttest*. Ada kenaikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media pembelajaran audiovisual menyimak teks negosiasi berbasis aplikasi *Filmora* sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa.

Kata Kunci : media pembelajaran, audio visual, teks negosiasi, *filmora*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah sebuah proses kegiatan yang meliputi beberapa unsur. Dikatakan berupa unsur karena terdiri dari berbagai komponen yang mempunyai hubungan kesemua unsur itu. Unsur atau komponen tersebut diantaranya adalah dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini berfungsi untuk memperjelas informasi, meningkatkan daya serap siswa, serta membuat pembelajaran lebih menarik

dan interaktif.

Menurut Daniyati (2023: 282), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Konsep media pembelajaran berkaitan dengan cara menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan berbagai alat bantu yang dapat merangsang

pemahaman siswa. Media ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan melibatkan berbagai siswa. Jenis- jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia interaktif.

Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran audiovisual. Media pembelajaran audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan efektif. Media ini dapat berupa film, video pembelajaran, atau animasi edukatif. Dalam proses pembelajaran, media audiovisual berperan penting dalam melatih keterampilan menyimak. Menurut Tarigan (2023: 15), menyimak merupakan keterampilan dasar yang menjadi pondasi keterampilan berbahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi utama dalam kehidupan manusia, dan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, salah satunya keterampilan menyimak.

Menyimak adalah keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi kemampuan berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2023). Namun, kenyataannya pembelajaran menyimak sering dianggap monoton karena guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa media interaktif yang menarik. Pada

pembelajaran Bahasa Indonesia, teks negosiasi berperan penting karena mencerminkan situasi komunikasi nyata yang memerlukan kemampuan memahami dan menyampaikan pesan secara efektif. Namun, sebagaimana dikemukakan Arsyad (2020: 42), pembelajaran lebih menarik menggunakan media pembelajaran yang tepat. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak sering dianggap monoton akibat minimnya media interaktif. Keterampilan menyimak menjadi dasar untuk memahami berbagai teks, termasuk teks negosiasi.

Teks negosiasi memiliki nilai praktis dalam kehidupan sehari-hari karena mengajarkan strategi komunikasi yang efektif dalam mencapai kesepakatan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran menyimak sering kali kurang menarik bagi siswa. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan siswa kurang fokus dan sulit memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang relevan dan menarik. Kondisi di MA Sriwijaya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami isi dan tujuan teks negosiasi karena proses pembelajaran masih berfokus pada teks tertulis. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media audiovisual menggunakan aplikasi Filmora sebagai inovasi pembelajaran yang lebih menarik, modern, dan relevan

dengan kebutuhan siswa di era digital. Filmora dipilih karena kemudahan penggunaannya, fitur yang lengkap, dan hasil video yang menarik. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat membuat video pembelajaran yang memadukan suara, teks, dan animasi untuk membantu siswa memahami isi negosiasi dengan lebih baik. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan validasi media tersebut agar dapat digunakan secara efektif di kelas. Penggunaan media audiovisual berbasis aplikasi *Filmora* dapat mempermudah guru menyampaikan materi sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Aplikasi *Filmora*, sebagai perangkat lunak pengeditan video, menyediakan fitur-fitur kreatif untuk membuat media pembelajaran berbasis audio-visual. Menurut Sanjaya (2014: 118), media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, dan slide suara. Media ini dapat membantu siswa memahami teks negosiasi dengan lebih baik melalui animasi, suara, dan visual yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah (1) merancang media pembelajaran audiovisual menyimak teks negosiasi dengan aplikasi *Filmora*, (2) mengembangkan produk yang layak

digunakan, dan (3) mengetahui tingkat keefektifannya melalui hasil validasi ahli serta peningkatan nilai siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D), dengan modelnya yaitu (ADDIE) analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Sanjaya (2014: 101) menjelaskan bahwa model ADDIE dirancang untuk membantu pengembang membuat media pembelajaran yang sistematis dan berhasil.

Tahap-tahap penelitian:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami teks negosiasi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks negosiasi, terutama pada bagian penawaran dan kesepakatan. Selain itu, pembelajaran yang monoton dengan media memahami teks negosiasi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks

negosiasi, terutama pada bagian penawaran dan kesepakatan. Selain itu, pembelajaran yang monoton dengan media konvensional membuat siswa kurang aktif dan cepat bosan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara visual dan auditif.

Analisis kurikulum juga dilakukan untuk menyesuaikan pengembangan media dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas X. Media ini difokuskan untuk mendukung KD 3.10 “Menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi” serta KD 4.10 “Menyusun teks negosiasi sesuai konteks”. Hasil analisis menunjukkan bahwa media audiovisual sangat relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain meliputi perancangan storyboard dan alur video pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menentukan struktur penyajian video mulai dari pembukaan, penyampaian materi, contoh teks negosiasi, hingga penutup. Menurut Munadi (2008, hlm.

62), penyusunan desain pembelajaran harus memperhatikan prinsip komunikasi visual agar pesan yang disampaikan mudah diterima siswa. *Storyboard* disusun dengan mempertimbangkan keseimbangan antara unsur visual dan audio. Dalam video tersebut, ditampilkan adegan negosiasi sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti negosiasi antara penjual dan pembeli, atau diskusi antara siswa dan guru. Narasi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami dan disertai teks pendukung, efek suara, serta ilustrasi visual untuk memperkuat pesan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Filmora. Aplikasi ini dipilih karena memiliki antarmuka yang sederhana, fitur pengeditan lengkap, serta mampu menghasilkan kualitas audiovisual yang baik. Proses pembuatan video melibatkan beberapa langkah, yaitu mengimpor bahan media (video, suara, gambar), mengedit dan menambahkan efek visual, menyesuaikan warna, memasukkan teks dan musik latar, serta melakukan rendering akhir menjadi format MP4.

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyimak Teks Negosiasi Melalui Aplikasi Filmora Siswa Kelas X MA Sriwijaya

Selama proses pengembangan, dilakukan validasi ahli untuk memastikan kelayakan produk. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu (a) ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi video dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran; (b) ahli bahasa, menilai penggunaan bahasa dalam video agar sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia; (c) ahli media, menilai aspek teknis seperti tampilan visual, suara, dan keterpaduan multimedia.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, dilakukan uji coba bertahap terhadap siswa. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

- a. Uji coba perorangan melibatkan 3 siswa untuk melihat respons awal dan kemudahan penggunaan media.
- b. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 7 siswa untuk melihat interaksi dan pemahaman terhadap isi video.
- c. Uji coba lapangan dilakukan pada 20 siswa kelas X MA Sriwijaya untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar.

Sebelum dan sesudah menggunakan media, siswa diberikan tes berupa

pretest dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Tes ini berfokus pada kemampuan menyimak dan memahami teks negosiasi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan selama validasi dan uji coba. Evaluasi sumatif dilakukan di akhir penelitian untuk menilai keseluruhan efektivitas media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Filmora telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan efektivitas. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas X MA Sriwijaya tahun ajaran 2024/2025. Menurut Munadi (2008, h. 58), instrumen penelitian seperti angket validasi ahli, lembar observasi, wawancara, dan tes *pretest– posttest* diperlukan untuk memperoleh data yang akurat dalam pengembangan media.

Langkah pengembangan yang dilakukan adalah:

- 1) Analisis kebutuhan berdasarkan kurikulum dan kondisi siswa;
- 2) Mendesain media pembelajaran

dan storyboard;

3) Mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Filmora*;

4) Mengimplementasikan media di kelas;

5) Mengevaluasi efektivitas media melalui capaian belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Hasil Pengembangan Media

Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran menyimak teks negosiasi. Video ini menampilkan simulasi percakapan negosiasi dengan penjelasan visual dan narasi suara yang disesuaikan dengan kompetensi dasar kelas X. Penyajian video dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, serta latar musik yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik.

Video pembelajaran teks negosiasi yang diolah dan dikembangkan melalui aplikasi *Filmora*. Media audiovisual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena memadukan unsur visual dan audio. Hasil validasi menunjukkan: ahli materi 93% (sangat layak), ahli media 96% (sangat layak), dan ahli bahasa 94% (sangat layak) (Munadi, 2008:58). Hasil uji coba menunjukkan peningkatan

pemahaman siswa yang signifikan.

Jenis Uji	Nilai (%)	Kategori
Coba		
One to One	97,5	Sangat Layak
Kelompok Kecil	97,85	Sangat Layak
Uji Coba Lapangan	93,25	Sangat Layak

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Jenis Tes	Nilai	Deskripsi
Pretest	59,5	Sebelum penggunaan Media
Posttest	94	Setelah penggunaan media

Peningkatan sebesar 34,5 poin ini mendukung pandangan Arsyad (2020, h. 42) bahwa media yang relevan dapat memperbaiki hasil pencapaian siswa secara signifikan.

b. Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran dinilai berdasarkan aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan kemanfaatan. Berdasarkan hasil angket dan observasi, siswa menyatakan media tersebut menarik

dan mudah dipahami. Suara narasi jelas, tampilan video menarik, dan penggunaan warna serta efek visual tidak berlebihan. Siswa merasa lebih termotivasi karena media menampilkan contoh nyata situasi negosiasi yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

c. Peningkatan Keterampilan Menyimak

Media pembelajaran berbasis Filmora mempermudah siswa dalam memahami teks negosiasi karena menyajikan kombinasi visual dan audio secara bersamaan. Siswa tidak hanya mendengarkan percakapan, tetapi juga melihat ekspresi, gerak tubuh, dan situasi negosiasi yang diperagakan.

Peningkatan hasil belajar juga menunjukkan bahwa media ini efektif untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran konvensional. Siswa menjadi lebih antusias dan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Filmora dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran keterampilan menyimak.

Pembahasan

Media pembelajaran audiovisual berbasis *Filmora* terbukti efektif karena melibatkan lebih banyak indra siswa (pendengaran dan penglihatan). Menurut kurikulum merdeka belajar.

teori dual coding Paivio (2021), kombinasi visual dan audio dapat memperkuat daya ingat serta pemahaman konsep. Penelitian ini sejalan dengan temuan Rizal (2022: 45–53) yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Filmora dalam pembuatan video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, media ini mendukung teori Bruner dalam Wibowo, (2023: 12–25), yang menekankan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka berinteraksi secara aktif dengan materi dan dapat mengaitkannya dengan pengalaman nyata.

Secara pedagogis, penggunaan *Filmora* dapat memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Hasil wawancara dengan guru MA Sriwijaya juga menunjukkan respon positif terhadap media ini karena mudah dioperasikan dan menarik perhatian siswa. Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting sebagai berikut.

- a. Bagi guru, media audiovisual berbasis Filmora dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.
- b. Bagi sekolah, produk ini dapat menjadi bagian dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini

dapat dikembangkan untuk materi lain, seperti teks eksposisi atau teks debat, dengan menggunakan fitur Filmora yang lebih kompleks.

Selain itu, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan teknologi sederhana seperti Filmora mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran tanpa biaya besar, selaras dengan kebijakan digitalisasi pendidikan di Indonesia.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa video audiovisual menyimak teks negosiasi dengan memanfaatkan aplikasi *Filmora* untuk siswa kelas X MA Sriwijaya. Model pada penelitian ini yaitu ADDIE. Proses validasi para ahli menunjukkan hasil sangat baik, dengan perolehan skor dari ahli bidang materi sebesar 96%, ahli bidang bahasa sebesar 95%, dan ahli bidang media sebesar 96,9%. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi dari para ahli, media pembelajaran ini "sangat layak" digunakan. Selanjutnya, kelayakan produk juga diperoleh melalui uji coba kepada siswa. Uji coba satu-satu terdiri dari 3 siswa sebagai sampel memperoleh skor sebesar 97,5%. Uji coba kelompok uji efektivitas pada jenjang Pendidikan

kecil jumlah sampel 7 siswa menghasilkan skor sebesar 97,85%, sementara uji coba lapangan diikuti oleh 20 siswa memperoleh nilai 93,25%. Secara keseluruhan, akumulasi nilai dari ketiga tahap uji coba mencapai 96,2% dan tergolong dalam kategori "sangat layak", serta hasil *pretest* nilai rata-rata sebesar 59,5 dan *posttest* nilai rata-rata sebesar 94, ada peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa media ini mampu memotivasi siswa, mempermudah pemahaman materi, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dengan demikian, berdasarkan penilaian yang di peroleh dari para ahli, tanggapan dari siswa, dan *pretest-posttest* media pembelajaran audiovisual menyimak teks negosiasi berbasis aplikasi *Filmora* "sangat layak" digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran menyimak di kelas X MA Sriwijaya. menulis, serta pada jenis teks yang berbeda, misalnya teks debat, teks eksposisi, atau teks cerita rakyat. Peneliti berikutnya juga dapat memperluas subjek dan lokasi penelitian untuk memperoleh hasil yang lebih variatif, misalnya dengan melibatkan lebih dari satu sekolah atau melakukan

yang berbeda seperti SMP atau SMA.

*Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisul Menyimak Teks Negosiasi Melalui
Aplikasi Filmora Siswa Kelas X Ma Sriwijaya*

Diharapkan penelitian lanjutan dapat melakukan pengujian lebih mendalam dengan analisis statistik inferensial guna memperoleh hasil yang lebih luas terhadap efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar meningkatkan antusiasme siswa pada materi yang mereka pelajari di dalam kelas.

Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daniyati, I. B. S., Ricken Wijaya, S. A. S., & U. S. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Journal of Student Research.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Paivio, A. (2021). *Teori Pengkodean Ganda dan Pendidikan*. Tinjauan Psikologi Pendidikan.
- Rizal, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Filmora dalam Pengembangan Media Video Pembelajaran*.
- Sanjaya, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, H.G. 2023. *Menyimak sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wibowo, R. (2023). *Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Digital Bahasa*