

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*POWTOON* PADA MATERI PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI  
KELAS X SMAN 1 BATIPUH**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Geografi pada  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang**



**Oleh**

**RENI PUTRI UTARI  
NIM 18045078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
DEPARTEMEN GEOGRAFI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**Judul** : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*POWTOON* PADA MATERI PEMBELAJARAN  
GEOGRAFI DI KELAS X SMA NEGERI 1 BATIPUH

**Nama** : Reni Putri Utari

**NIM / TM** : 18045078 / 2018

**Program Studi** : Pendidikan Geografi


**Departemen** : Geografi

**Fakultas** : Ilmu Sosial

Padang, Desember 2022

Disetujui Oleh

Ketua Departemen Geografi



Dr. Arie Yulfa, ST.M.Sc  
NIP. 198006182006041003

Pembimbing



Dr. Nofrion, M.Pd  
NIP. 197811112008121001

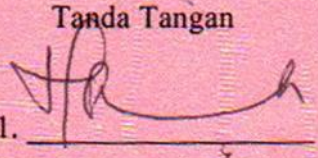

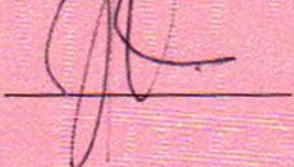
## PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Reni Putri Utari  
TM/NIM : 2018/18045078  
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Geografi  
Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada hari Jumat, Tanggal Ujian 18 November 2022 Pukul 13.30-14.30 WIB  
dengan judul

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS X SMA NEGERI 1 BATIPUH

Padang, Desember 2022

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Dr. Nofrion, M.Pd	1. 
Anggota Penguji	: Dr. Khairani, M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Dr. Iswandi U. S.Pd., M.Si	3. 

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang,

  
**Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum**  
NIP. 196102181984032001



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
DEPARTEMEN GEOGRAFI**

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

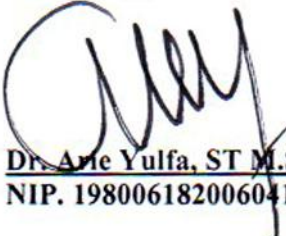
Nama : Reni Putri Utari  
NIM/BP : 18045078/2018  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Materi Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Negeri 1 Batipuh” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.


Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,  
Ketua Departemen Geografi

  
Dr. Arie Yulfa, ST M.Sc  
NIP. 198006182006041003



Padang, Desember 2022  
Saya yang menyatakan

  
Reni Putri Utari  
NIM. 18045078

## ABSTRAK

### **Reni Putri Utari. 2022 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Pembelajaran Geografi di Kelas X SMAN 1 Batipuh”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis *powtoon* serta menentukan dan menganalisis validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan berupa *IDI (Instructional Development Institute)* yang memiliki tiga tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penilaian (*evaluate*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase validasi (1) skor penilaian dari ahli materi sebesar 92,33% ; (2) penilaian ahli desain sebesar 88,53% ; (3) penilaian ahli bahasa sebesar 95,41% ; (4) serta penilaian praktikalitas oleh guru sebesar 89,69% dan (5) penilaian praktikalitas oleh peserta didik 89,95% dan 87,12%. Berdasarkan hasil tersebut maka pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dikategorikan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dan dikembangkan. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas prestasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Powtoon*, Model *IDI*, R&D, Media Pembelajaran, Geografi

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Pembelajaran Geografi di Kelas X SMAN 1 Batipuh” ini. Salawat teriring salam semoga tercurah kepada Rasul Muhammad SAW.

Penyelesaian skripsi ini tak lepas dari bantuan, arahan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis pada kesempatan ini menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril maupun materil untuk penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Nofrion, M.Pd sebagai pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dilla Angraina, S.Si., M.Pd, Ibu Dra. Rahmanelli, M.Pd dan Bapak Bigharta Bekti Susetyo, M.Pd sebagai validator yang telah memberikan kritik, saran dan masukan terhadap produk tugas akhir penulis.
4. Staf pengajar, ibu bapak staf Tata Usaha Departemen Geografi yang telah memberikan kemudahan dalam proses dan penyusunan skripsi ini.

5. Kepala, wakil kepala, majelis guru, staf tata usaha dan peserta didik Kelas X IPS 5 dan X IPS 6 SMAN 1 Batipuh yang telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk melakukan penelitian dalam skripsi ini.
6. Teman-teman terdekat penulis yang penulis sayangi yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Orang terdekat penulis yaitu orang yang sangat istimewa yang setiap hari memberikan dukungan, semangat, motivasi, saran dalam penyelesaian skripsi penulis.

Semoga segala bantuan, arahan dan bimbingan dari Bapak/Ibu serta semua pihak yang telah membantu menjadi amal ibadah kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis memohon maaf jika masih ada ditemukan kekurangan dan kesalahan di dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Padang, November 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian Relevan .....	21
C. Kerangka Konseptual .....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Jenis Penelitian .....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
C. Objek dan Subjek Penelitian.....	24
D. Data Penelitian.....	24
E. Prosedur Penelitian .....	25
F. Instrumen dan Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data .....	29



<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
A. Hasil Penelitian.....	32
B. Pembahasan .....	53
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan kerangka berpikir .....	22
2. Prosedur penelitian pengembangan dengan model <i>IDI</i> .....	28
3. Halaman utama aplikasi <i>powtoon</i> .....	36
4. Tampilan aplikasi <i>powtoon</i> .....	37
5. Tampilan menu dan template .....	37
6. Tampilan lembar kerja <i>powtoon</i> .....	38
7. Membuat teks pada <i>powtoon</i> .....	38
8. Memilih karakter pada menu <i>powtoon</i> .....	38
9. Memilih propertis pada <i>powtoon</i> .....	39
10. Memilih shapes pada <i>powtoon</i> .....	39
11. Memilih gambar pada <i>powtoon</i> .....	39
12. Memilih video pada <i>powtoon</i> .....	40
13. Memilih audio pada <i>powtoon</i> .....	40
14. Memilih filter khusus pada <i>powtoon</i> .....	40
15. Menyimpan video <i>powtoon</i> .....	41
16. Tempat tersimpannya video yang dibuat .....	41
17. Tampilan awal media pembelajaran.....	42
18. Revisi penggunaan tulisan (a) tampilan sebelum revisi (b) tampilan setelah revisi.....	45
19. Revisi penyajian konteks <i>powtoon</i> (a) tampilan sebelum revisi (b) tampilan setelah revisi.....	46
20. Revisi sumber atau rujukan materi (a) tampilan sebelum revisi (b) tampilan setelah revisi.....	47

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Kompetensi Inti tentang Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan.....	33
2. Kompetensi Dasar tentang Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan .....	34
3. Indikator Pencapaian Kompetensi tentang Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan .....	34
4. Tujuan Pembelajaran tentang Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan untuk Peserta Didik Kelas X SMA.....	35
5. Saran Validator dan Tindak Lanjut Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> .....	43
6. Validitas Ahli Materi Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> .....	48
7. Validitas Ahli Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> .....	49
8. Validitas Ahli Bahasa Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> .....	50
9. Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> oleh Guru.....	51
10. Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> oleh Peserta Didik Kelas X IPS 5 .....	52
11. Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> oleh Peserta Didik Kelas X IPS 6.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Wawancara dengan Guru.....	63
2. Lembar Hasil Wawancara dengan Guru .....	67
3. Kisi-kisi Angket Validitas Ahli Materi Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Dinamika Atmosfer.....	71
4. Lembar Angket Validitas Ahli Materi Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Dinamika Atmosfer.....	72
5. Hasil Angket Validitas Ahli Materi Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Dinamika.....	76
6. Kisi-kisi Angket Validitas Ahli Desain Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	79
7. Lembar Angket Validitas Ahli Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	80
8. Hasil Angket Validitas Ahli Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	83
9. Kisi-kisi Angket Validitas Ahli Bahasa Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	86
10. Kisi-kisi Angket Validitas Ahli Bahasa Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	87
11. Hasil Angket Validitas Ahli Bahasa Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	90
12. Analisis Data Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	94
13. Analisis Data Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	95
14. Analisis Data Validasi Ahli Bahasa Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer .....	96
15. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer untuk Guru .....	97
16. Lembar Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer untuk Guru .....	99
17. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer untuk Guru .....	104
18. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer untuk Peserta Didik.....	116
19. Lembar Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer untuk Peserta Didik.....	118

20. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer untuk Peserta Didik.....	122
21. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer Oleh Guru dan Peserta Didik.....	125
22. Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> tentang Materi Dinamika Atmosfer untuk Peserta didik kelas X SMA .....	128
23. Surat Pengantar Penelitian dari Departemen Geografi .....	130
24. Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat .....	131
25. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah.....	132
26. Dokumentasi Penelitian .....	133
27. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	136

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan hidup manusia yang wajib untuk dipenuhi guna tercapainya kehidupan yang baik. Dengan pendidikan manusia dapat hidup dan berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk menjadi maju, sejahtera dan bahagia. Kesadaran akan pentingnya pendidikan dapat memberikan harapan dan kemungkinan yang lebih baik di masa yang akan datang serta mendorong perhatian dari seluruh masyarakat terhadap gerak langkah dan perkembangan dunia pendidikan.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan jalur upaya manusia mengumpulkan ilmu sebanyak mungkin untuk dipergunakan di masa mendatang nanti. Sebagaimana yang tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik atau siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta memiliki kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Kegiatan utama dalam proses pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20

Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan dalam bidang baik pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Dalam proses belajar-mengajar guru tentu menghadapi siswa yang mempunyai berbagai karakteristik yang berbeda-beda sehingga guru tidak akan lepas dengan masalah hasil belajar. Keberhasilan dalam proses belajar di sekolah tergantung kepada beberapa aspek yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa dan metode yang dilaksanakan serta media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran dibutuhkan untuk dapat meningkatkan literasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Turiman (2012), bahwa peserta didik pada abad 21 memerlukan keterampilan literasi sains dan literasi digital yang bisa dikembangkan, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran harus diperhatikan, apakah media yang digunakan layak dan sesuai dengan keinginan belajar peserta didik atau tidak. Disinilah pendidik diminta untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan baik (Faturrohman, 2014).

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dan dipilih dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa (*behaviour change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut diantaranya ialah tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang disediakan, dan kemampuan seorang guru untuk menggunakannya dengan tepat. Semua aspek tersebut perlu dituangkan dalam sebuah perencanaan pembuatan media.

Dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dewasa ini telah membawa perubahan pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, perkembangan IPTEK sangat berpengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran, yaitu dengan dikembangkannya media pembelajaran yang berbasis komputer atau aplikasi. Dengan menggunakan media, siswa dapat menyaksikan fenomena yang sedang dipelajari walaupun tidak secara langsung contohnya pada mata pelajaran geografi. Mata pelajaran geografi menceritakan tentang kajian keruangan fenomena-fenomena permukaan bumi sehingga sukar untuk diamati secara langsung. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Pada sekolah-sekolah setingkat SMA (Sekolah Menengah Atas), pada umumnya sudah memiliki fasilitas yang seperti komputer, infocus, serta LCD



(*Liquid Crystal Display*) sehingga guru dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan bentuk teknologi tersebut. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru geografi SMA kelas X, yang mana dari hasil wawancara tersebut masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran diantaranya yaitu: (1) media pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Kenyataannya guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran dengan papan tulis dan buku ajar, guru juga terkadang menggunakan media komputer namun hanya terbatas dengan media *power point* saja. (2) kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran membuat siswa sulit dalam memahami materi, apabila materinya terlalu banyak, itu akan membuat siswa mudah jenuh atau bosan dengan pembelajaran. (3) guru belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran harus mengikuti perkembangan IPTEK. (4) pada pembelajaran geografi belum pernah menggunakan desain media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Hal tersebut sebagai penunjang keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik, mengingat demikian luasnya kajian keruangan fenomena-fenomena permukaan bumi yang harus dipelajari dalam geografi. Untuk menjelaskan materi pada kompetensi dasar tertentu, diperlukan media pembelajaran tertentu yang spesifik pula. Penggunaan media yang tepat dan baik diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan (materi pembelajaran) yang lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh

siswa. Untuk itu diperlukan media pembelajaran geografi yang kontekstual, inovatif, dan menarik. Salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran geografi adalah *powtoon*.

*Powtoon* berasal dari kata *power point* dan *cartoon* yang digunakan untuk membuat presentasi visual yang dapat menarik perhatian dan minat orang yang melihatnya (Laksono, dkk, 2020). Aplikasi *powtoon* juga dapat dikatakan sebagai suatu aplikasi yang dipakai untuk menciptakan sebuah video animasi bergambar dan bergerak serta dapat disesuaikan dengan tema dan kemauan anak dalam pembelajaran (Hardiyanti, dkk, 2020). Animasi memiliki banyak manfaat seperti dapat menghilangkan kejenuhan berfikir, memotivasi peserta didik, dan juga dapat memusatkan perhatian peserta didik (Wirasmita, 2015). Dengan menggunakan aplikasi *powtoon* kita dapat membuat sebuah video animasi secara mudah, presentasi bisa dibuat dengan cara yang lebih variatif, unik dan tentunya menyenangkan (Marlena, dkk, 2018).

*Powtoon* merupakan *platform* komunikasi visual yang dirancang agar memudahkan penggunaannya untuk mendesain video animasi sesuai dengan kebutuhan dalam berbagai bidang seperti dalam dunia pendidikan dan bisnis, yang mana pada aplikasi *powtoon* ini memiliki berbagai fitur-fitur yang menarik dan membantu pengguna dalam merancang sebuah video. Bagi guru pemula yang akan menggunakan aplikasi *powtoon* maka *powtoon* dapat memberikan akses tutorial cara penggunaan *powtoon* dari awal sampai akhir hanya dalam beberapa menit. Hal ini tentunya akan memudahkan guru dalam

pembuatan video pembelajaran. Keunggulan dari aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran yaitu bersifat interaktif yaitu adanya umpan balik dari peserta didik, serta dapat memotivasi peserta didik yang penggunaannya praktis dan bervariasi.

Dengan demikian maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Pembelajaran Geografi di Kelas X SMAN 1 Batipuh”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Kenyataannya guru lebih banyak menjelaskan materi dengan papan tulis dan buku ajar, guru juga terkadang menggunakan media *infocus* namun hanya untuk membagikan *power point* saja.
2. Mengingat kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran membuat siswa sulit dalam memahami materi, bahkan ada yang jenuh dalam belajar sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan materi pembelajaran.
3. Masih banyak guru yang belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran itu harus mengikuti perkembangan zaman.

4. Pada pembelajaran geografi belum pernah menggunakan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber pesan (*teacher centered*).

### **C. Pembatasan Masalah**

Permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang dan identifikasi masalah terlalu luas sehingga tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi “Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan” di kelas X SMA N 1 Batipuh.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah:

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA N 1 Batipuh?
2. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA N 1 Batipuh?
3. Bagaimana validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA N 1 Batipuh?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menentukan kebutuhan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA N 1 Batipuh.
2. Untuk menentukan dan menganalisis rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA N 1 Batipuh.
3. Untuk menentukan dan menganalisis validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA N 1 Batipuh.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan berguna untuk beberapa pihak berikut.

1. Peserta didik, sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat mempermudah dalam memahami dan menguasai pembelajaran geografi mengenai materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.
2. Pendidik atau guru, video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar lain untuk mengajarkan materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.
3. Peneliti, untuk meningkatkan keterampilan dan kreatifitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

4. Peneliti lain, sebagai sumber rujukan dan informasi untuk penelitian relevan lainnya.

### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini yaitu berupa video pembelajaran dengan spesifikasi berikut.

1. Video pembelajaran dikembangkan dengan *software powtoon* secara online.
2. Video pembelajaran yang dihasilkan berupa video animasi.
3. Video yang dihasilkan dapat disimpan dalam perangkat komputer, *handphone* dan dapat diunggah ke *youtube* atau media sosial lain yang memungkinkan untuk mengunduh video sehingga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.
4. Materi video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA N 1 Batipuh.
5. Media ini divalidasi oleh validator yang ahli dibidangnya.