

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
GEOGRAFI BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI  
MITIGASI BENCANA KELAS XI SMAN 1 PARIAMAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Geografi (S1)  
Pada Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



**Oleh:**

**FARADINA AULIA JENAR  
NIM/BP : 19045013/2019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
DEPARTEMEN GEOGRAFI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

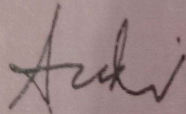
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Geografi  
Berbasis Powtoon Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas  
XI SMAN 1 Pariaman  
Nama : Faradina Aulia Jenar  
NIM/TM : 19045013/2019  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Jurusan : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Januari 2024

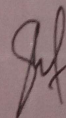
Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi

Pembimbing



Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si  
NIP. 197102222002121001



Sari Nova, S.Pd, M.Sc  
NIP. 198708132019032009

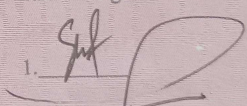
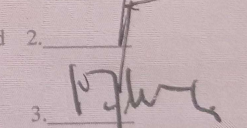

**PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Nama : Faradina Aulia Jenar  
TM/NIM : 2019/19045013  
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

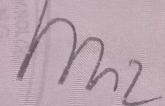
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Geografi  
Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 29 November 2023 Pukul 14.30-15.30 WIB  
dengan judul

**Pengembangan Media Video Pembelajaran Geografi Berbasis Powtoon Pada  
Materi Mitigasi Bencana Kelas XI SMAN 1 Pariaman**

Padang, Januari 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Sari Nova, S.Pd, M.Sc	1. 
Anggota Penguji	: Prof.Dr.Syafri Anwar,M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Dr. Ernawati, M.Si	3. 

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang,

  
**Afriva Khaidir, S.H.,M.HUM.,MAPA,Ph.D.**  
NIP. 196604111990031002





**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 : Faradina Aulia Jenar  
NIM/BP : 19045013/2019  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :  
“Pengembangan Media Video Pembelajaran Geografi Berbasis Powtoon Pada  
Materi Mitigasi Bencana Kelas XI SMAN 1 Pariaman” 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,  
Kepala Departemen Geografi

Padang, Januari 2024  
Saya yang menyatakan

**Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si**  
NIP. 197102222002121001



**Faradina Aulia Jenar**  
NIM. 19045013

## ABSTRAK

**Faradina Aulia Jenar. 2023. Pengembangan Media Video Pembelajaran Geografi Berbasis *Powtoon* Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI SMAN 1 Pariaman. Skripsi. Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang**

Tujuan penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi Mitigasi Bencana di kelas XI SMAN 1 Pariaman, 2) mengetahui kevalidan dan kepraktisan media video pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi mitigasi bencana di kelas XI SMAN 1 Pariaman.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model ADDIE meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Responden uji coba 23 orang yaitu siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman.

Adapun hasil penelitian 1) Dihasilkannya media video pembelajaran berbasis *powtoon* menggunakan model ADDIE, 2) Pengembangan media pembelajaran uji validitas dinyatakan sangat layak dengan perolehan persentase ahli media 93%, materi 84%, dan bahasa 96,5%. Uji praktikalitas dinyatakan sangat layak dengan perolehan persentase guru 93% dan siswa 85,5%. Penelitian membuktikan bahwa media video pembelajaran geografi berbasis *powtoon* materi mitigasi bencana dinyatakan valid, dan praktis.

**Kata Kunci:** Powtoon, ADDIE, Valid, Praktis

## ABSTRACT

**Faradina Aulia Jenar. 2023. Pengembangan Media Video Pembelajaran Geografi Berbasis *Powtoon* Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI SMAN 1 Pariaman. Skripsi. Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang**

The objectives of this study are 1) describe the process of developing powtoon-based learning video media on Disaster Mitigation material in class XI SMAN 1 Pariaman, 2) knowing the validity, and practicality of powtoon-based learning video media on disaster mitigation material in class XI SMAN 1 Pariaman.

This type of research is Research and Development (R&D) research by applying the ADDIE model including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The 23 test respondents were students of class XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman.

The results of the research: 1) The production of a Powtoon-based learning video media for disaster mitigation material. 2) The development of learning media for validity testing was declared very feasible with the percentage of media experts being 93%, material 84% and language 96.5%. The practicality test was declared very feasible with a percentage of 93% for teachers and 85.5% for students. Research proves that the PowerPoint-based geography learning video media for disaster mitigation material is valid, and practical..

**Keywords:** Powtoon, ADDIE, Valid, Practical

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Geografi Berbasis Powtoon Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI SMAN 1 Pariaman”** dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan do'a dari berbagai pihak skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, mendo'akan, dan mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi. Pihak pihak tersebut diantaranya :

1. Ibu Sari Nova, S.Pd, M.Sc, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd, selaku penguji I dan Ibu Dr. Ernawati, M,Si, selaku penguji II yang selalu mengarahkan, membimbing serta memberikan masukan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.

3. Bapak /Ibu dosen serta Karyawan Departemen Geogarfi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang yang telah banyak membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
4. Ibu Dra. Elfi Junaida, M.Si selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Pariaman.
5. Bapak Maskur, S.Pd selaku guru bidang studi geografi SMAN 1 Pariaman.
6. Keluarga tercinta yaitu kedua orang tua, abang, dan adik penulis yang selalu memberikan dukungan baik itu secara moril maupun materil sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah membimbing serta menasehati ananda sampai jenjang perkuliahan ini.
7. Semua rekan-rekan mahasiswa Geografi FIS UNP angkatan 2019.

Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, serta dapat dijadikan sebagai pedoman penelitian lebih lanjut.

Padang, November 2023

Faradina Aulia Jenar  
(19045013)



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Pengembangan .....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	10
1. Hakikat media pembelajaran .....	10
2. Hakikat video pembelajaran .....	20
3. Hakikat <i>powtoon</i> .....	24
4. Pembelajaran geografi .....	27
5. Mitigasi bencana .....	28
B. Penelitian Relevan .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	40
C. Sumber Data .....	42
D. Spesifikasi Produk .....	42
E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	42
F. Teknik Pengumpulan Data .....	47
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	48

H. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Profil Sekolah .....	53
B. Hasil Penelitian .....	54
C. Pembahasan .....	80
D. Kelebihan Media Video Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	83
E. Keterbatasan Penelitian .....	84
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	83
<b>LAMPIRAN</b> .....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Pariaman .....	7
Tabel 2 . Penelitian Relevan .....	30
Tabel 3 . Skala Penilaian .....	49
Tabel 4 . Kriteria Penilaian Kevalidan .....	49
Tabel 5 . Persentase Kevalidan .....	50
Tabel 6 . Kriteria Penilaian Kepraktisan .....	51
Tabel 7 . Persentase Kepraktisan .....	51
Tabel 8 . Data Siswa SMA Negeri 1 Pariaman .....	54
Tabel 9 . Skrip Video Pembelajaran 1 .....	60
Tabel 10 . Skrip Video Pembelajaran 2 .....	67
Tabel 11 . Penilaian Video Pembelajaran Validasi Ahli Media .....	74
Tabel 12 . Penilaian Video Pembelajaran Validasi Ahli Materi .....	75
Tabel 13 . Penilaian Video Pembelajaran Validasi Ahli Bahasa .....	77
Tabel 14 . Penilaian Video Pembelajaran Praktikalitas Guru .....	78
Tabel 15 . Penilaian Video Pembelajaran Praktikalitas Siswa .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 2 . Lokasi Penelitian .....	41
Gambar 3 . Diagram Alir .....	52
Gambar 4 . Tampilan Website Google .....	57
Gambar 5 . Tampilan Website <i>Powtoon</i> .....	58
Gambar 6 . Tampilan Login .....	58
Gambar 7 . Tampilan Create .....	59
Gambar 8 . Tampilan Pengeditan Video .....	60

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 1 . Persentase Penilaian oleh Ahli Media pada Setiap Aspek .....	74
Diagram 2 . Persentase Penilaian oleh Ahli Materi pada Setiap Aspek.....	76
Diagram 3 . Persentase Penilaian oleh Guru pada Setiap Aspek .....	78
Diagram 4 . Persentase Penilaian oleh Siswa pada Setiap Aspek .....	80

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 . RPP Pertemuan 1 .....	87
Lampiran 2 . RPP Pertemuan 2 .....	89
Lampiran 3 . Lembar Wawancara Guru Geografi .....	92
Lampiran 4 . Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Media .....	94
Lampiran 5 . Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Materi .....	98
Lampiran 6 . Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Bahasa .....	106
Lampiran 7 . Perbaikan Media Video Pembelajaran .....	110
Lampiran 8 . Hasil Analisis Uji Praktikalitas Guru .....	114
Lampiran 9 . Hasil Analisis Uji Praktikalitas Siswa .....	117
Lampiran 12 . Surat Penelitian .....	122
Lampiran 13 . Dokumentasi .....	126
Lampiran 14 . Link Video Pembelajaran .....	129



## **BABI PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Ab Marisyah dan Firman, 2019).

Setiap peserta didik menghadapi proses pendidikan memiliki potensi positif dan negatif dalam dirinya. Stimulus atau lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan potensi pada siswa. Adanya lingkungan yang sengaja diciptakan dapat memungkinkan terbentuknya stimulus dari potensi-potensi positif pada siswa guna mengembangkan dan menimbulkan kebiasaan yang positif juga, baik itu dalam segi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik dalam bentuk pendidikan.

Pada zaman sekarang dunia pendidikan sudah berkembang begitu pesat, dengan munculnya berbagai pembaharuan yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan tentu harus menghasilkan inovasi yang baru, seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana. Perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai kegiatan, salah satunya di bidang pendidikan. Hal ini karena sektor pendidikan berkembang sejalan dengan perkembangan manusia (Stracke et al., 2017). Teknologi yang semakin maju menuntut seorang guru untuk selalu mengembangkan potensi yang dimilikinya, misalnya dengan memiliki keterampilan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran.

Oemar (2002) mengatakan, “Guru bertanggung jawab melaksanakan kegiatan pendidikan disekolah artinya memberikan bimbingan dan pengajaran kepada siswa”. Tanggung jawab ini direalisasikan dalam bentuk melaksanakan pembinaan kurikulum, menuntun para siswa belajar, membina pribadi, watak dan jasmaniah siswa, menganalisis kesulitan belajar serta menilai kemajuan belajar para siswa. Tanggung jawab guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar. Guru tidak hanya bertanggung jawab terhadap aspek pengetahuan tetapi juga terhadap aspek mendidik kepribadian anak misalnya mendidik dalam disiplin, tanggung jawab dan kemandirian.

Melihat kompleksnya tujuan pendidikan, maka betapa berat dan besarnya tugas seorang guru untuk menciptakan kualitas hasil pendidikan. Untuk menjadi

seorang tenaga pendidik yang professional, guru harus mampu untuk menciptakan keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran. Keterampilan guru mengajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil pendidikan (out put). Keterampilan guru dalam mengajar merupakan faktor yang paling dominan dalam “upaya menstransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, karena hal itu dapat mengatasi kebosanan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan”, (Arifin, 2000).

Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media komunikasi kepada siswa untuk meningkatkan efisiensi siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kenyataanya dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang SMA pada pembelajaran geografi, media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif berbasis teknologi, dan adanya keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran.

Pada mata pelajaran geografi, memberikan pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi, agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Kurikulum 2013 yang sedang berlaku saat ini menganjurkan adanya aktivitas aktif siswa dalam proses pembelajaran. Mitigasi bencana merupakan salah satu materi yang ada pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar yang sudah ditetapkan oleh pemerintah dan dilaksanakan di setiap

diintegrasikan dalam mata pelajaran geografi dikarenakan bencana tidak lepas dari kondisi geologis, geomorfologis, klimatologis, dan antropogenik negara Indonesia. Mitigasi bencana diberikan pada kelas XI SMA semester 2 pada kompetensi dasar 3.7 menganalisis jenis dan penanggulangan bencana alam melalui edukasi, kearifan local, dan pemanfaatan teknologi modern. Materi mitigasi bencana digunakan untuk upaya pengurangan resiko bencana dengan menyelamatkan diri dari ancaman bencana. Namun, materi mitigasi bencana dan adaptasi bencana alam yang ada di sekolah belum dapat disampaikan secara maksimal kepada para peserta didik.

Sebelum guru memanfaatkan media pembelajaran maka guru harus membekali diri dengan pengetahuan tentang media pembelajaran, karena banyaknya guru yang tidak mengerti tentang media pembelajaran. Ada beberapa guru yang merasa “takut” dengan peralatan elektronik, takut terkena setrum, takut mengalami kerusakan, takut salah saat menekan tekan tombol, dan sebagainya. Selain itu, guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media saja, “akan tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik” (Oemar Hamalik: 1994). Hal ini penting dilakukan karena kita ketahui bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik minat, bakat, motivasi dan gaya belajar mereka. Ini menjadi salah satu pertimbangan guru ketika memilih media pembelajaran yang akan digunakan, agar setiap karakteristik peserta didik mampu disentuh oleh guru ketika menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh

siswa. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran berupa video dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam belajar.

Video merupakan media penyampaian pesan termasuk media audio-visual atau media pandang dengar. Peranan media video pembelajaran sebagai berikut: (a) Dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (b) Memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami. (c) Metode pengajaran lebih bervariasi. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Diani et al., 2016). Hal ini sejalan dengan (Darwanto, 2007) penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar diharapkan mampu mengembangkan daya nalar para siswa. Salah satu aplikasi atau software untuk membuat media pembelajaran berupa video yaitu *powtoon*. *Powtoon* adalah perangkat lunak untuk membuat video animasi secara sederhana namun bukan untuk sejenis film, akan tetapi lebih kepada mempresentasikan materi dengan cara yang lebih variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat imajinasi, daya komunikasi, substansi, kreasi, serta kontemplasi.

Terdapat beberapa penelitian yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan *powtoon* efektif digunakan. Astika, et al.(2019) mengatakan bahwa media berbantuan *Powtoon* efektif digunakan berdasarkan dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Garsinia et al. (2020) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi menggunakan software *Powtoon* efektif digunakan berdasarkan nilai *posttest* dan *pretest* serta hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada subjek uji coba. Penelitian Wijayanti et al.

(2021) mengungkapkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Powtoon* dan *Videoscribe* efektif digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah ada tentunya video pembelajaran berbasis *powtoon* yang dikembangkan oleh peneliti memberikan kelebihan dan perbedaan dari pengembangan video yang telah ada. Peneliti akan memberikan bagaimana seharusnya media tersebut bisa menarik dan interaktif untuk digunakan seperti pemberian animasi, gambar, musik, warna dan transisi. Pada media tentunya memberikan materi sesuai kurikulum yang digunakan dan memberikan data atau fenomena yang terjadi sekarang.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara bersama guru yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Pariaman terdapat permasalahan dalam pembelajaran diantaranya yaitu: (1) kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran, mereka hanya menggunakan media papan tulis, buku cetak dan guru terkadang menggunakan proyektor namun hanya untuk membagikan *power point* (2) belum ada pengembangan terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh guru (3) pada pembelajaran geografi belum pernah menggunakan desain media video pembelajaran berbasis *powtoon* (4) hasil belajar siswa rendah, ini dibuktikan kurangnya pemahaman dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh motivasi belajar, minat belajar, metode pembelajaran, kompetensi guru dalam mengajar, sarana dan prasarana dalam pembelajaran, sehingga kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan guru. Hal ini dapat dilihat pada ketercapaian KKM berdasarkan hasil belajar geografi seluruh siswa kelas XI IPS yang berjumlah 97 orang siswa.



**Tabel 1. Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Pariaman**

KKM	Nilai	Banyak Siswa	Persentase	Ketuntasan
80	$\geq 80$	40	41,23%	Tuntas
	$\leq 80$	57	58,76%	Tidak tuntas
Jumlah		97	100%	

**Sumber : Guru Geografi Kelas XI SMAN 1 Pariaman**

Berdasarkan tabel di atas didapatkan hasil belajar persentase 40 orang siswa nilai tuntas sebesar 41,23%, sedangkan 57 orang siswa nilai tidak tuntas sebesar 58,76% dengan KKM 80 di SMAN 1 Pariaman. Penelitian ini berfokus pada peserta didik di SMAN 1 Pariaman, dan diharapkan produk yang dihasilkan mendapatkan hasil yang positif dan berguna bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk memberikan solusi yang tepat guna tercapainya tujuan pembelajaran menggunakan cara belajar mandiri, yaitu mengembangkan media pembelajaran. Maka Judul penelitian “**Pengembangan Media Video Pembelajaran Geografi Bebas Basis Powtoon Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI SMAN 1 Pariaman**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Media yang digunakan kurang bervariasi, guru lebih banyak menjelaskan materi menggunakan papan tulis, buku, dan terkadang menggunakan proyektor untuk membagikan *power point*. Siswa menjadi jenuh dalam belajar sehingga tidak memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Belum ada pengembangan terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

3. Pada pembelajaran geografi belum adanya pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon*.
4. Hasil belajar siswa rendah, ini dibuktikan dengan kurangnya pemahaman dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana proses rancangan pengembangan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Mitigasi Bencana di kelas XI SMAN 1 Pariaman?
2. Bagaimana hasil uji validitas, dan praktikalitas media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Mitigasi Bencana di kelas XI SMAN 1 Pariaman?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Mitigasi Bencana di kelas XI SMAN 1 Pariaman.
2. Mengetahui kevalidan, dan kepraktisan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Mitigasi Bencana di kelas XI SMAN 1 Pariaman.

### **E. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah menambah wawasan peneliti dan sebagai kajian pengembangan video sebagai media pembelajaran geografi.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta membantu pendidik mempermudah menyampaikan materi.
- b. Bagi siswa, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *powtoon* yang dapat diuji validitas, dan praktikalitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan cara memvalidasi media pembelajaran kepada para ahli. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan produk yang dihasilkan pada saat digunakan serta diujikan kepada guru atau siswa. Pengembangan media ini sebaiknya dibuat secara keseluruhan namun, keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pertimbangan waktu, dana, dan kemampuan, maka penulis membatasi pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana.