

**PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR FILM PENDEK  
KOLABORATIF (COLLABORATIVE SHORT MOVIE) PADA MATERI  
MITIGASI BENCANA ALAM DI SMA PEMBANGUNAN  
LABORATORIUM UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

***SKRIPSI***

**Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh:

**WAHYU NANDA PUTRA**

**NIM: 15045088/2015**

**PROGRAM STUDI GEOGRAFI  
JURUSAN GEOGRAFI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media dan Sumber Belajar Film Pendek  
Kolaborasi (Collaborative Short Movie) pada Materi Mitigasi  
Bencana Alam di SMA Pembangunan Universitas Negeri Padang  
Nama : Wahyu Nanda Putra  
NIM / TM : 15045088/2015  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Jurusan : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 19 Agustus 2020

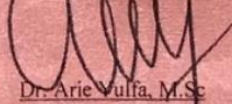
Disetujui Oleh :

Pembimbing



Dr. Nofrion, M.Pd  
NIP. 19781111 200812 1 001

Mengetahui :  
Ketua Jurusan Geografi



Dr. Arie Vulfa, M.Sc  
NIP. 19800618 200604 1 003



### HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Skripsi  
Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada hari Jumat, Tanggal 14 Februari 2020 Pukul 09.30 WIB

**Pengembangan Media dan Sumber Belajar Film Pendek Kolaboratif (Collaborative  
Short Movie) pada Materi Mitigasi Bencana Alam di SMA Pembangunan  
Laboratorium Universitas Negeri Padang**

Nama : Wahyu Nanda Putra  
TM/NIM : 2015/15045088  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Jurusan : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 19 Agustus 2020

Tim Penguji :

Nama

Tanda Tangan

Ketua Tim Penguji : Dr. Khairani, M.Pd

Anggota Penguji : Rery Novio, S.Pd, M.Pd





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

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

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WAHYU NANDA PUTRA  
NIM/BP : 15045088/2015  
Program Studi : PENDIDIKAN GEOGRAFI  
Jurusan : GEOGRAFI  
Fakultas : ILMU SOSIAL

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR FILM PENDEK KOLABORATIF (COLLABORATIVE SHORT MOVIE) PADA MATERI MITIGASI BENCANA ALAM DI SMA PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNIVERSITAS NEGERI PADANG”** 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 Jurusan Geografi

**Dr. Arie Yulfa, M.Sc**  
NIP. 19800618 200604 1 003

Padang, 19 Agustus 2020  
Saya yang menyatakan



**Wahyu Nanda Putra**  
15045088/2015

## **ABSTRAK**

Wahyu Nanda Putra 2019, Pengembangan Media dan Sumber Belajar Film Pendek Kolaboratif (Collaborative Short Movie) Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang

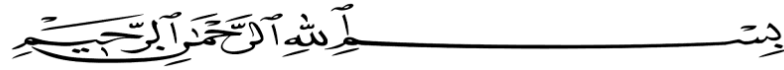
Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menghasilkan media video dan sumber belajar film pendek kolaboratif pada materi mitigasi bencana alam untuk XI IPS 3 di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang, 2) Mengetahui kelayakan media video dan sumber belajar film pendek kolaboratif pada materi mitigasi bencana alam untuk siswa kelas XI IPS 3 Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang.

Desain penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 sebanyak 25 orang dan objek penelitian adalah media dan sumber belajar film pendek kolaboratif pada materi mitigasi bencana alam untuk siswa kelas XI IPS 3 di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. Model pengembangan produk yang di gunakan adalah Borg and Gall dengan langkah yang telah di sederhanakan yaitu: 1) Perencanaan: analis materi dan analisis RPP, 2) Pengembangan Draft Produk: Pra produksi, Produksi, dan Pasca Produksi, 3) Validasi ahli: oleh ahli media dan ahli materi, 4) Uji Kelayakan: oleh ahli media, materi dan siswa. Metode pengumpulan data dengan observasi, angket dan dokumentasi. Penilaian kelayakan melibatkan ahli media, ahli materi dan siswa kelas XI IPS 3 Si SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Dihasilkannya media video dan sumber belajar berupa film pendek kolaboratif pada materi mitigasi bencana alam yang sesuai dengan materi dan RPP yang digunakan pada SMA Pembangunan laboratorium Universitas Negeri Padang, 2) Hasil pengujian kelayakan dari ahli materi pada kategori layak dengan frekuensi relatif sebesar 100% dan, ahli media pada kategori layak dengan frekuensi relatif sebesar 80% maka media ini layak diujikan kepada siswa. Dari hasil uji coba kepada 25 siswa kelas XI IPS 3 hasilnya adalah 91,7% tergolong dalam kategori sangat layak, sehingga menyatakan media dan sumber belajar film pendek pada materi mitigasi bencana alam layak digunakan sebagai media dan sumber belajar bagi siswa kelas XI IPS 3 di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Video dan Sumber belajar, Mitigasi Bencana Alam**

## KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media dan Sumber Belajar Film Pendek Kolaborasi (Collaborative Short Movie) pada Materi Mitigasi Bencana Alam”.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Siti Fatimah, M.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi.
2. Dr.Arie Yulfa,M.Sc selaku Ketua Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
3. Dosen dan karyawan Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan masukan, pengarahan dan kemudahan dalam bidang akademik.
4. Dr. Nofrion M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra. Rahmanelli M.Pd dosen penguji I dan Rery Novio, S.Pd.,M.Pd Dosen penguji II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan kritik dan saran yang membangun kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Yofrizal M.Pd selaku kepala sekolah Sma Laboratorium Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin untuk penelitian.
7. Para validator, Pak Bayu Wijayanto M.pd, Pak Bigharta Bakti Susetyo M.Pd, dan Buk Dra. Novriyani yang telah memberikan waktunya untuk mengisitr lembar validasi.

8. Para Pemeran siswa kelas XI IPS 2 Sma Laboratorium Universitas Negeri Padang Rieska Zafarayana, Restu Hidayat, Alifia Permata Dinda yang telah memberikan waktunya untuk proses pembuatan film singkat.
9. Para siswa kelas XI IPS 3 Sma Laboratorium Universitas Negeri Padang yang tidak dapat di sebutkan satu pesatu yang telah memberikan waktu untuk mengisi angket siswa.
10. Teristimewa untuk Ibunda tercinta Delyarti dan Ayahanda tercinta Jamhur yang selalu mendoakan sepenuhnya dan merupakan orang tua terhebat yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi, nasehat, cinta, perhatian dan kasih sayang, doa serta dukungan materil kepada penulis.
11. Untuk yang tersayang adik-adik (Muhammad Ilham, Syafrijal) yang telah senantiasa memberikan pengertian, perhatian dan doa yang selalu menyertai penulis.
12. Skripsi ini kupersembahkan untuk orang paling istimewa dalam hidupku. Kamu adalah sosok terbaik, yang tidak bisa tetap acuh pada masalah orang-orang yang membutuhkan bantuan. Betapa beruntungnya aku bertemu denganmu di jalan hidupku, Nadhilah Puteri.

Penulis menyadari dari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi pembaca.

Padang, 11 Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<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>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk .....	8
G. Manfaat Penelitian .....	9
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>11</b>
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Pembelajaran.....	11
2. Video Pembelajaran.....	18
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Berfikir.....	26
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	 <b>28</b>
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
D. Prosedur Penelitian .....	30
E. Metode dan Alat Pengumpulan Data .....	35
F. Validitas Instrumen.....	43
G. Teknik Analisa Data.....	46
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>52</b>
A. Perencanaan .....	52
B. Pengembangan Draft Produk .....	53
C. Validasi Ahli dan Revisi .....	64
D. Uji Kelayakan Pada Siswa .....	74
E. Kajian Produk .....	80
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	 <b>82</b>
A. Simpulan.....	82
B. Saran .....	82



<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>84</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	4
Gambar 2. Alur Proses Pengembangan Video Pembelajaran .....	23
Gambar 3. Kerangka berfikir penelitian.....	26
Gambar 4. Alur Proses Pengembangan Video Pembelajaran .....	29
Gambar 5. Tahap Prosedur Penelitian Pengembangan Video Pembelajaran .....	31
Gambar 6. Naskah Film Singkat .....	56
Gambar 7. Clapperboard dan Lampu .....	58
Gambar 8. Proses dibalik Layar 1 .....	58
Gambar 9. Proses dibalik Layar 2 .....	59
Gambar 10. Proses dibalik Layar 3 .....	59
Gambar 11. Proses dibalik Layar 4 .....	59
Gambar 12. Proses dibalik Layar 5 .....	60
Gambar 13. Proses dibalik Layar 6 .....	60
Gambar 14. Dokumentasi validasi ahli materi .....	68
Gambar 15. Dokumentasi validasi ahli media.....	71
Gambar 16. Dokumentasi Uji Kelayakan Pada Siswa .....	78
Gambar 17 Diagram Histogram Hasil Penerapan Uji Lapangan .....	82

## DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
Tabel 1. Metode Pengumpulan Data .....	37
Tabel 2 Kriteria Penilaian Untuk Validasi Dengan Para Ahli.....	39
Tabel 3. Kisi - Kisi Instrumen Kelayakan Media Video Ditinjau Dari Aspek Materi .....	40
Tabel 4. Kisi - Kisi Instrumen Kelayakan Media Video Ditinjau Dari Aspek Media .....	41
Tabel 5. Kriteria Penilaian Angket Respon Media Oleh Siswa.....	43
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Kelayakan Media Video Pembelajaran .....	43
Tabel 7. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian Oleh Para Ahli .....	46
Tabel 8. Kriteria Kelayakan Media Video Ditinjau dari Ahli Media.....	46
Tabel 9. Kriteria Kelayakan Media Video Ditinjau dari Ahli Materi .....	47
Tabel 10. Kriteria Kelayakan Media Video Oleh Para Ahli .....	49
Tabel 11. Interpretasi Kategori Penilaian Kelayakan Media Video Para Ahli .....	49
Tabel 12. Kriteria Kelayakan Media Video Oleh Siswa .....	50
Tabel 13. Interpretasi Kriteria Penilaian Kelayakan Media Video Siswa .....	51
Tabel 14. Revisi Video Dari Ahli Materi .....	69
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media Video oleh Ahli Materi.....	70
Tabel 16. Penilaian Validasi Kelayakan Media Video Oleh Ahli Materi .....	70
Tabel 17. Hasil Validasi Media Video oleh Ahli Materi .....	70
Tabel 18. Revisi Video dari Ahli Media .....	72
Tabel 19. Hasil Validasi Media Video Oleh Ahli Materi.....	70
Tabel 18. Hasil Validasi Media Video oleh Ahli Media .....	76
Tabel 19. Kriteria Kelayakan Media Video oleh Ahli Media .....	79
Tabel 20. Penilaian Validasi Kelayakan Media Video Oleh Ahli Media.....	75
Tabel 21. Hasil Validasi Media Video oleh Ahli Media .....	76
Tabel 22. Skor Uji Angket Siswa Terhadap Media Video.....	79
Tabel 23. Hasil Penerapan Media Video Pada Uji Coba Lapangan Pada Siswa .....	81
Tabel 24. Kriteria Kelayakan Media Video dari Uji Lapangan .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Reduksi data .....	86
Lampiran 2. Naskah Film Singkat .....	111
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian .....	114
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian .....	118
Lampiran 5. Peta Lokasi Penelitian .....	119



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses komunikasi yang salah satu elemen nya adalah tersedianya media yang membantu sampai nya pesan dari guru kepada siswa (Nofrion, 2016). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Association(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis,

atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa di dalam website [www.caraeditvideo.com](http://www.caraeditvideo.com) (2014) editing video adalah sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting gambar dalam bentuk Video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (cut to cut) kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut, menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton.

Dalam proses editing itu sendiri seorang editor akan menambahkan berbagai effect serta menyisipkan transisi, sehingga video akan terlihat lebih menarik saat ditonton. Oleh sebab itu proses editing menjadi salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. Dalam proses editing, tidak cukup hanya menggabungkan gambar begitu saja, tetapi banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya, seorang editor harus juga bisa memberi sentuhan rasa dalam memandang sebuah angle camera yang baik, sehingga bisa memberi sentuhan editing yang menarik.

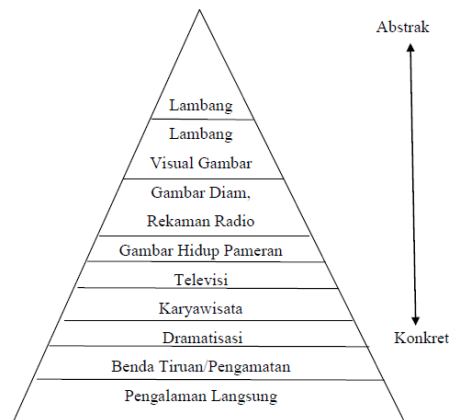
Adobe Premiere Pro CC 2020 merupakan software untuk melakukan editing video. Seperti yang ditulis oleh Razaq & Ispantoro (2011) dalam buku *The Magic of Movie Editing*, software keluaran Adobe Corporation ini memang sudah umum digunakan untuk mengedit video baik untuk keperluan film, iklan dan lain

lain. Adobe Premiere Pro CC 2020 memiliki keunggulan bisa menerima hampir semua ekstensi video, seperti .avi, .mov , .wmv dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS 3 pada SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang nampak para siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran geografi, terlihat pada sikap siswa yang asik sendiri dan ada beberapa yang mengobrol dengan temannya. Berdasarkan wawancara kepada guru geografi guru masih menggunakan metode ceramah diimbangi dengan penampilan slide pada PowerPoint yang mana masih belum cukup mampu menarik perhatian siswa. Guru juga belum memiliki media pembelajaran berupa video yang sesuai untuk pembelajaran geografi. Dengan diadakannya penelitian ini guru berharap agar diciptakannya media video pembelajaran yang sesuai dengan siswa dan materi pada pembelajaran geografi.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (Kerucut pengalaman Dale) (Arsyad, 2013, h. 10). Berikut adalah gambaran kerucut pengalaman Dale





**Gambar 1.** *Kerucut Pengalaman Edgar Dale*  
Sumber (Arsyad, 2013, h. 10)

Kerucut pengalaman belajar Dale memperlihatkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa tertinggi dicapai dengan cara-cara seperti film drama, pengamatan dan pengalaman langsung. Oleh sebab itu guru harus mampu merancang media atau sumber belajar yang melibatkan siswa secara kolektif dan siswa terlibat langsung dalam proses produksi. Cara ini lebih tepat untuk mengkonkretkan materi-materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun dalam suatu media

pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Dari kenyataan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat menjadi motivasi bagi peneliti untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul pembelajaran abad 21 harus memenuhi literasi data dan teknologi termasuk dalam pembelajaran, salah satu aspek yang paling dekat hubungannya dengan pembelajaran adalah media, saat ini sudah ada ruang guru yang mempelopori hal tersebut, oleh karena itu penulis terinspirasi membuat hal yang sama untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media dan Sumber Belajar Film Pendek Kolaboratif (Collaborative Short Movie) Pada Materi Mitigasi Bencana Alam di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang ”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu menggunakan media papan tulis sehingga pembelajaran cenderung membosankan

2. Pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran geografi masih belum maksimal
3. Kurang menariknya media yang digunakan dalam penyampaian materi pembuatan
4. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran geografi
5. Literasi teknologi dalam pembelajaran geografi masih rendah
6. Video yang tersedia online di situs Youtube.com kurang menarik dan bertele tele dalam penjelasannya
7. Mahalnya biaya untuk berlangganan video pembelajaran online seperti Quipper Video dan RuangGuru.com

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah yang perlu dibahas dalam penelitian ini, maka penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media dan sumber belajar film pendek kolaboratif (collaborative Short Movie) pada materi mitigasi bencana alam untuk kelas XI SMA.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dideskripsikan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media dan sumber belajar film pendek kolaboratif (Collaborative Short Movie) pada materi mitigasi bencana alam

2. Bagaimana kelayakan media dan sumber belajar film pendek kolaboratif (Collaborative Short Movie) pada materi mitigasi bencana alam

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan mengetahui, mendeskripsikan dan menganalisis tentang:

1. Mengembangkan media dan sumber belajar film pendek kolaboratif (collaborative short movie) pada materi mitigasi bencana alam.
2. Mengetahui kelayakan media video dan sumber belajar film pendek kolaboratif (collaborative short movie) pada materi mitigasi bencana alam.

### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran akan tersedia gratis secara online di situs youtube.com yang berisi tentang materi Mitigasi Bencana Alam.
2. Video pembelajaran dikemas dalam bentuk DVD untuk kebutuhan offline yang berisi tentang materi Mitigasi Bencana Alam.
3. Video dibuat dengan durasi waktu antara 6 - 15 menit per sequel yang ditentukan berdasarkan banyaknya materi yang di sampaikan.
4. Prosedur penggunaan *offline* dapat ditayangkan pada komputer yang memiliki program Media Player Classic (MPC), Winamp, VLC, atau menggunakan DVD Player dengan monitor televisi serta dapat di tampilkan dengan Proyektor.



5. Prosedur penggunaan *online* dapat ditayangkan pada komputer yang memiliki jaringan internet dan memiliki browser Firefox atau chrome dengan ditampilkan pada monitor televisi serta dapat di tampilkan dengan Proyektor.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa produk media pembelajaran bagi sekolah sebagai dan calon pendidik (guru) serta dapat memberikan tambahan pengetahuan wawasan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai guru yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi modern dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai tambahan referensi terkait aktivitas belajar siswa bagi pembaca yang membutuhkan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Sebagai ajang untuk menerapkan ilmu hard-skill dan soft-skill yang peneliti dapatkan selama belajar di Universitas Negeri Padang

#### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini memberikan masukan kepada siswa terkait dengan mental yang harus dimiliki siswa dengan membangun kreatifitas dan aktivitas belajar yang positif berupa pola pikir dan tingkah laku yang baik, sehingga aktivitas belajar dapat optimal.

c. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis video.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan maka didapat beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Diciptakannya Media Video Mitigasi bencana alam untuk siswa-siswa kelas XI IPS 3 di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang yang sesuai dengan materi dan silabus yang ada.
2. Media Video Mitigasi bencana alam untuk siswa siswa kelas XI IPS 3 di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang memiliki tingkat kelayakan yang tergolong dalam kategori layak. Dengan persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 100%, ahli media 80%, dan oleh siswa sebesar 91,7%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video mitigasi bencana alam berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Karena hasil pengembangan media video mitigasi bencana alam ini layak digunakan maka dapat dimanfaatkan oleh siswa siswa kelas XI IPS maupun guru geografi sebagai media pembelajaran.

2. Bagi sekolah yang mempunyai kurikulum yang sama, media video ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar.
3. Media video ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa-siswa kelas XI IPS dan guru di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang dalam skala terbatas. Untuk skala luas hasil penelitian ini dapat memungkinkan untuk dilanjutkan sampai dengan tahap implementasi dan evaluasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. H.M dan Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ed Revisi VI, Penerbit PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design*, Educational Technology Publications Inc. New Jersey: Englewood Cliffs
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Dimiyati, Mudjiono.2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim R dan Nana Syaodih. 1993. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Oemar Hamalik. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. 1993. *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta.
- Soetomo. 2003. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sukmadinata., 2006. *Metode Penelitian Pendidikan, Remaja*. Rosdakarya, Bandung