

Pengembangan Video Pembelajaran berbasis Filmora dan Quizizz Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di SMA Negeri 1 Bonepantai

Lowan Igrisa¹, Fitryane Lihawa¹, Rusiyah¹

¹ Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Gorontalo

*e-mail: lowanigrasi01@gmail.com

Abstract

The limited variety of geography instructional media at SMA Negeri 1 Bonepantai has led to difficulties among students in comprehending disaster mitigation and adaptation concept. In addition, the evaluation media employed by teachers have not yet been integrated with technology. This research aims to develop learning video media using Wondershare Filmora and Quizizz evaluation media on Disaster Mitigation and Adaptation material. This type of research is research and development (R&D). The development model applied is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consist of validation of materials, questions, media, and learning, product testing to class XP Students of SMA Negeri 1 Bonepantai of the material expert was 88.33%, question experts 81.66%, media experts 86.66%, and learning experts 91.42%. In accordance with the validation criteria, the value is categorized as very valid. The assessment of student responses, were 91.16% included very valid category. From the results of the student responses to the Wondershare Filmora learning video media was 90.88%, and for the Quizizz evaluation media, the student responses were 91.16%, which were included in the very valid category. It was concluded that the Wondershare Filmora-based learning video media and quizizz evaluation media, is very effective and feasible to be implemented.

Keywords: Learning Media; Disaster Mitigation; Wondershare Filmora; Quizizz; ADDIE

Abstrak

Keterbatasan variasi media pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Bonepantai telah menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami konsep mitigasi dan adaptasi bencana. Media evaluasi yang digunakan guru juga belum berbasis teknologi. Kondisi ini mendorong penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran menggunakan Wondershare Filmora dan media evaluasi Quizizz pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang diterapkan yaitu: ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri validasi materi, soal, media, dan pembelajaran, uji produk kepada siswa kelas XI² SMA Negeri 1 Bonepantai. hasil validasi memperoleh media video pembelajaran ini dinyatakan memenuhi "Sangat Layak". Penilaian ahli materi sebesar 88,33%, ahli soal 81,66%, ahli media 86,66%, dan ahli pembelajaran 91,42%. Sesuai dengan kriteria validasi bahwa nilai tersebut dikategorikan sangat valid. Selanjutnya penilaian respon siswa terhadap media video pembelajaran Wondershare Filmora yaitu 90,88%, dan untuk media evaluasi Quizizz respon siswa yaitu 91,16% termasuk dalam kategori sangat valid. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan pengembangan media video pembelajaran Wondershare Filmora dan media evaluasi Quizizz pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan yaitu media video pembelajaran berbasis Wondershare Filmora dan media evaluasi Quizizz sangat efektif dan layak diterapkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Mitigasi Bencana; Wondershare Filmora; Quizizz; ADDIE

1. PENDAHULUAN

Pendidikan diharapkan mampu membentuk generasi penerus bangsa yang cerdas, terampil, serta mampu memanfaatkan perkembangan zaman (Fitri, 2021). Pendidikan memiliki peranan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Oleh sebab itu, mutu pendidikan dan proses pembelajaran perlu terus ditingkatkan guna memperkuat kualitas sumber daya manusia Indonesia (Indy, 2019). Oleh sebab itu, pendidik perlu menerapkan kreativitas dalam menyesuaikan media pembelajaran agar relevan dengan perkembangan teknologi masa kini (Tablet et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan fasilitas yang dimanfaatkan guru untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses belajar sekaligus menyampaikan informasi secara efektif (Wati, 2017). Menurut Hakiki (2016), media video pembelajaran perlu dirancang secara optimal agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat dan dorongan siswa untuk belajar lebih mendalam. Media video pembelajaran *Wondershare Filmora* dan media evaluasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajarannya. Salah satu platform evaluasi pembelajaran berbasis permainan, *Quizizz* menciptakan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam melakukan evaluasi pembelajaran (Cintra & Rosy, 2020).

Bahan ajar yang digunakan sebaiknya memberikan kebebasan kepada guru dan siswa untuk menyesuaikannya dengan pendekatan belajar masing-masing. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih inovatif, melibatkan siswa secara aktif, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa (Hamid et al., 2020). Melalui kegiatan pembelajaran, manusia mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Kemajuan teknologi ini turut mempengaruhi cara siswa dalam belajar, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran (Budiyono, 2020).

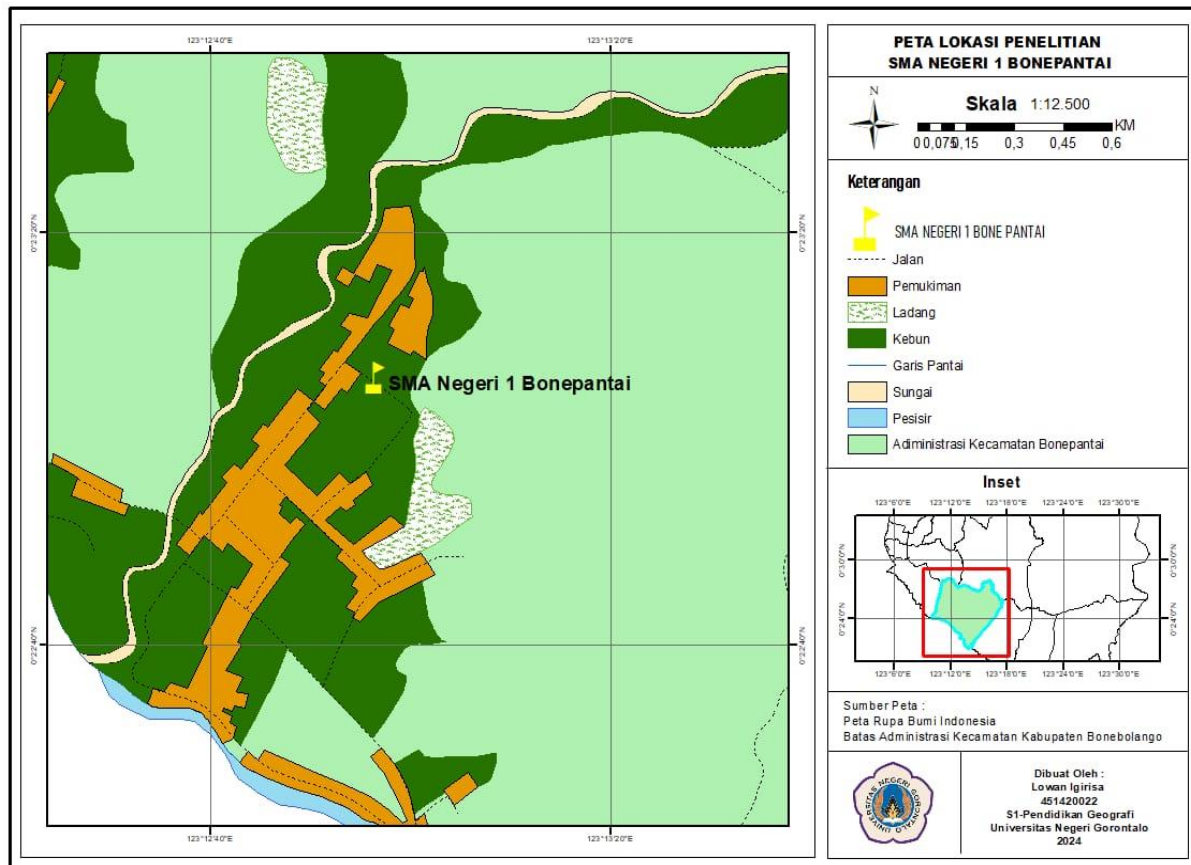
Berdasarkan hasil dari observasi langsung yang telah dilaksanakan peneliti di SMA Negeri 1 Bonepantai menunjukkan bahwa para guru, khususnya pada mata pelajaran Geografi belum memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dan cenderung lebih dominan menggunakan media yang sama. Hal tersebut mengakibatkan para siswa sulit memahami materi pembelajaran. Beberapa permasalahan yang membuat pembelajaran kurang menarik serta pembelajaran yang kurang efektif di antaranya; (1) Guru belum menggunakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi. (2) Alat evaluasi yang digunakan guru belum berbasis teknologi hanya menggunakan tes tertulis, tes lisan dan LKPD, sehingga pembelajaran yang seperti ini dapat mempengaruhi hasil belajar serta minat belajar siswa.

Peneliti memilih *Wondershare Filmora* dan media evaluasi *Quizizz* karena peneliti dapat menggunakan *Wondershare Filmora* untuk membuat video pembelajaran yang bervariasi dan untuk mengubah materi pembelajaran dari yang sulit dipahami menjadi video yang menarik dan mudah dicerna serta efektif dalam menyampaikan materi, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media evaluasi *Quizizz* ini digunakan sebagai media evaluasi yang efektif *Quizizz* dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa tentang konsep-konsep penting melalui berbagai jenis pertanyaan dan media evaluasi *Quizizz* sebagai media evaluasi alternatif untuk menggantikan tes tertulis, tes lisan dan LKPD. *Quizizz* menyediakan data analisis kinerja siswa yang lengkap, membantu guru dengan cepat mengidentifikasi siswa yang memerlukan perhatian dan dukungan tambahan. Guru melihat bahwa sebagian besar siswa kesulitan memahami materi tentang mitigasi dan adaptasi kebencanaan. Kedua media ini sangat cocok untuk saling dikombinasikan agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media video pembelajaran yang berkualitas serta media evaluasi *Quizizz* pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di SMA Negeri 1 Bonepantai. Pengembangan media video pembelajaran diharapkan dapat lebih mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran geografi pada Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan dan siswa lebih antusias dalam belajar sekaligus memberikan inovasi baru serta inspirasi kepada siswa dan guru dengan judul “Pengembangan Media video Pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* dan Media Evaluasi *Quizizz* pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di SMA Negeri 1 Bonepantai.

2. METODE

Penelitian yang dilakukan ini digolongkan sebagai pendekatan *Research and Development* (R&D), yang dikenal sebagai penelitian dan pengembangan. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media video pembelajaran inovatif sekaligus melakukan pengujian terhadap kelayakan dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang menyediakan kerangka kerja yang sistematis dalam menciptakan produk pendidikan yang berkualitas. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 1 Bonepantai. Subjek penelitian dikelompokkan menjadi dua kategori utama. Kelompok pertama yaitu para ahli yang mencakup ahli materi, ahli media, serta ahli soal dan terakhir ahli pembelajaran yang bertugas menilai kelayakan produk secara teoretis. Terakhir uji coba produk, yakni peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bonepantai. Peserta yang dilibatkan dalam uji coba skala terbatas (sekitar 15 siswa) serta diuji skala besar (sekitar 30 siswa).



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Prosedur pengembangan media mengikuti langkah-langkah model ADDIE secara berurutan. Tahap pertama adalah *Analysis* (Analisis), bagian analisis ini membuat kajian mengenai kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, analisis karakteristik materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan, serta analisis kurikulum yang berlaku. Hasil analisis ini menjadi fondasi bagi tahap *Design* (Perancangan), rancangan untuk membuat video instrumen dan membuat rancangan soal evaluasi (*Quizizz*) disusun secara detail. Tahap *Development* (Pengembangan) melibatkan proses produksi video menggunakan perangkat lunak *Wondershare Filmora* dan penyusunan kuis soal interaktif pada aplikasi *Quizizz*. Tahap ini mencakup pelaksanaan diuji validasi oleh para ahli untuk mendapatkan masukan serta revisi. Produk yang telah direvisi kemudian memasuki tahap *Implementation* (Implementasi), yaitu pelaksanaan uji coba skala terbatas dan skala besar kepada subjek penelitian. Terakhir, tahapan evaluasi peneliti melakukan penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan.

Data primer penelitian ini dikumpulkan melalui angket/kuesioner. Instrumen penelitian terdiri dari angket validasi para ahli yang berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan produk, sedangkan untuk angket respons siswa berfungsi mengukur tingkat kepraktisan serta daya tarik media. Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian berupa saran dan masukan para ahli, diintegrasikan untuk penyempurnaan produk, sementara data kuantitatif diolah menggunakan persentase kelayakan dengan rumus, kemudian hasil persentase akan dikonversi menjadi kategori kelayakan untuk menyimpulkan kelayakan produk media video pembelajaran yang telah dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian yang difokuskan terhadap hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* dan media evaluasi *Quizizz* untuk materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan. Pengembangan produk ini mengikuti kerangka kerja yang teruji, yaitu model ADDIE yang terdiri atas tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Kelayakan produk merupakan tahap krusial yang harus diuji melalui validasi para ahli serta uji coba lapangan. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mencapai kualifikasi "Sangat Layak". Uji kelayakan dilakukan beberapa validator dari berbagai bidang untuk memastikan produk valid dan layak digunakan dari ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, serta ahli soal. Persentase hasil validasi masing-masing dari para ahli dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Presentase Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase Kelayakan	Kategori
Ahli Materi	88,33%	Sangat layak
Ahli Pembelajaran/Praktisi	91,42%	Sangat layak
Ahli Media/Desain	86,66%	Sangat layak
Ahli Soal/Evaluasi	81,66%	Sangat layak
Rata-rata Keseluruhan	86,52%	Sangat Layak

Persentase yang diperoleh, khususnya dari ahli pembelajaran nilai persentase sebesar 91,42% menunjukkan bahwa media ini tidak hanya memenuhi standar akademik dalam materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan. Tingkat kelayakan media yang layak digunakan ini menegaskan bahwa pengembangan menggunakan *Wondershare Filmora* berhasil menghasilkan produk video yang menarik untuk belajar siswa, sementara alat evaluasi *Quizizz* diakui valid dan sesuai dengan prinsip-prinsip penilaian. Setelah dinyatakan valid, produk media tersebut diujicobakan kepada 30 peserta didik kelas XI² SMA Negeri 1 Bonepantai untuk mengukur dan respons siswa terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji produk dilakukan dalam dua tahapan, yaitu skala terbatas dan skala besar. Hasil respons siswa dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Tahapan Uji Coba	Jumlah Siswa	Persentase Respon	Kategori
Uji Coba Skala Terbatas	15 Siswa	88,88%	Sangat Layak
Uji Coba Skala Besar	30 Siswa	90,88%	Sangat Layak

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa respons siswa, baik pada uji coba skala terbatas maupun skala besar berada pada kategori "Sangat Layak." Bahkan, terjadi sedikit peningkatan pada uji coba skala besar (90,88%), yang mengindikasikan bahwa media video interaktif ini memiliki daya tarik dan kepraktisan yang tinggi bagi pengguna. Tingginya persentase respon ini membuktikan bahwa kombinasi penyajian materi yang kontekstual dan visual sesuai dengan evaluasi berbasis *gamification* berhasil mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah (Wahyuni et al., 2020). Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* dan *Quizizz* terbukti efektif menjadi solusi inovatif yang sesuai dengan karakteristik materi kebencanaan dan kebutuhan belajar siswa di abad ke-21 (Sugian, 2020).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh seluruh rangkaian penelitian dan pengembangan media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* dan media evaluasi *Quizizz* pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di SMA Negeri 1 Bonepantai, berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini telah berhasil memproduksi media video pembelajaran interaktif yang sistematis, dengan mengikuti kerangka kerja model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang telah dihasilkan dirancang secara spesifik untuk mengatasi masalah ketertarikan dalam belajar dan kesulitan siswa dalam memahami isi pembelajaran geografi akibat metode ceramah konvensional.

Aspek kelayakan produk diverifikasi melalui uji validasi ahli, yang secara konsisten menunjukkan hasil "Sangat Layak" dari empat validator utama (Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, Ahli Media, dan Ahli Soal). Secara rata-rata, persentase kelayakan produk mencapai 86,52%, membuktikan bahwa media ini sah dan valid dari sudut pandang substansi keilmuan, desain pedagogi, teknis editing video, hingga instrumen evaluasi. Lebih lanjut, dari segi kepraktisan dan daya tarik, hasil respons siswa

pada uji coba pada skala kecil serta skala besar menunjukkan respon yang sangat positif, dengan persentase tertinggi mencapai 90,88% pada kategori "Sangat Layak".

Keterbatasan pada media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* yang dikembangkan ini belum menggunakan aplikasi yang premium, sehingga fitur-fitur dalam media tersebut dibatasi, dan memproses video tidak ada tanda logo *Wondershare Filmora*. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* berikutnya disarankan untuk menggunakan aplikasi premium agar menghasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyo, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620
- Hakiki, M. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 100–110.
- Hamid, M. A., Yuliawati, L., & Aribowo, D. (2020). Feasibility of electromechanical basic work e-module as a new learning media for vocational students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(2), 199–211. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i2.15923>
- Harjanto, A., Winarto, A. Z., & Romadon, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Berbasis Web Pada Kelas XISMKNegeri4. 6(1), 35–49
- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, M., Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Maruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274–8281. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082632>
- Indy, R. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/2546>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.1160>
- Sugian. (2020). Strategi Pembelajaran Efektif Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10.
- Suningsih, A. (2018). Mengapa Skenario Pembelajaran Perlu Pendidikan Karakter? *International Journal of Community Service Learning*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v2i1.12889>
- Tablet, P., Pandemi, S., Reza, M., Nurdin, N., Hamama, R., Mayasri, A., & Rizkia, N. (2021). : *JURNAL PENDIDIKAN*. 5, 124–136
- Wahyuni et al. (2020). Konsep Kontekstual Dalam Pengembangan Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 140–150.
- WAHYUNI, Ni Putu Candra Oka; AGUSTIKA, Gusti Ngurah Sastra. Pemanfaatan video pembelajaran matematika berbasis kontekstual learning untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang siswa kelas VI SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 2021, 2.3: 116-132.
- Wati, E. R. (2017). Media Sebagai Alat Bantu Guru. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 60–70.