

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA METODE INKUIRI
PEMBELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

ALVIN ZULRAHMAN

NIM. 180040111

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

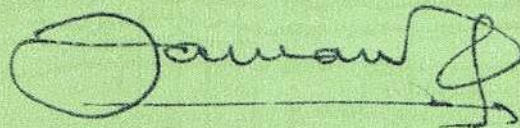
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PADA METODE INKUIRI
PEMBELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

Nama : Alvin Zulrahman
NIM/BP : 18004111/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

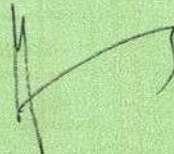
Padang, 08 Februari 2023

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP. 195911241986031002**

Ketua Departemen



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198301262008122002**

HALAMAN PENGESAHAN

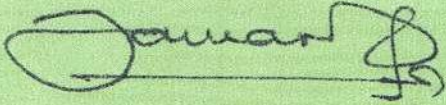
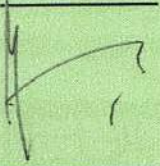

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan**

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Pada Metode Inkuiri
Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP
Nama : Alvin Zulrahman
NIM/BP : 18004111/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 08 Februari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Darmansyah, ST, M.Pd NIP. 195911241986031002	 _____
Anggota	1. Dr. Abna hidayati, S.Pd, M.pd NIP. 198301262008122002	 _____
	2. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd. NIP. 19781129 200312 1 001	 _____

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alvin Zulrahman
NIM/BP : 18004111/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Pada Metode Inkuiri
Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, 8 Februari 2023

Yang Menyatakan



Alvin Zulrahman

NIM. 18004111

ABSTRAK

Alvin Zulrahman. 2022. Pengembangan Multimedia Pada Metode Inkuiri Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP.

Pembelajaran IPA yang merupakan salah satu pembelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan tentunya terdapat berbagai kesenjangan dalam penerapannya. Berdasarkan masalah yang ditemukan di SMP Angkasa Lanud Padang pada mata pelajaran IPA di kelas VIII, terungkap bahwa kurang tertariknya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dikarenakan guru menggunakan aplikasi *Geschool* di dalam pembelajaran yang mana materi disajikan dalam bentuk file Pdf yang berisi informasi abstrak tanpa penjelasan media yang bersifat verbal, mengakibatkan media yang digunakan tidak efisien pada saat pembelajaran karena media berupa materi PDF yang merangkum banyak materi. Multimedia dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki permasalahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode Inkuiri atau bersifat lebih nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan materi dan kelayakan media pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Angkasa Lanud Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan ASSURE. Uji validitas produk multimedia dilakukan oleh tiga orang validator yaitu satu orang validator materi dan dua orang validator media. Uji coba produk multimedia dilakukan kepada 28 orang siswa kelas VIII.1 di SMP Angkasa Lanud Padang.

Hasil penelitian menyatakan bahwa teknik analisis data pada uji validitas produk mendapati aspek materi berada pada “Sangat Valid” sebesar 4,81 dari skor maksimal 5 dengan persentase 97%. Kemudian untuk aspek media berada pada pencapaian “Sangat Valid” dengan nilai rata-rata sebesar 4,93 dari skor maksimal 5 dengan persentase 98%. Selanjutnya hasil uji kepraktisan produk multimedia berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada pencapaian “Sangat Praktis” dengan nilai rata-rata sebesar 4,64 dari skor maksimum 5 dengan persentase 93%. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia di pelajaran IPA kelas VIII SMP menunjukkan bahwa pengembangan ini melalui enam langkah model pengembangan ASSURE. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah multimedia pada mata pelajaran IPA sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia pembelajaran, *Metode Inquiry*, *PowerPoint*, Mata Pelajaran IPA.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah Swt. karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Pada Metode Inkuiri Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing, Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd. dan bapak Nofri Hendri S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik lagi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri S.Pd., M.Pd. dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen validator media I dan II yang telah memberikan masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi media.
4. Ibu Tri Marga Rahayu, S.Pd. selaku ahli materi yang telah memberikan masukan mengenai materi pembelajaran yang digunakan dalam multimedia yang dikembangkan pada skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan sangat bermanfaat.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis yakni Apa Zulkarnain dan Ama Rahmadani, S.Pd. yang selalu memberikan segalanya baik itu do'a,

materi, dukungan serta semangat dan kasih sayang yang tiada terkira kepada penulis sehingga skripsi penulis dapat terselesaikan dengan baik. Tanpa adanya beliau mungkin penulis tidak akan bisa sampai pada pencapaian saat ini, sekali lagi penulis ucapkan beribu-ribu terimakasih atas segala hal yang telah Apa Ama berikan selama ini.

7. Kedua Adik peremtuhan saya yakni Revalina Zulrahmai dan Almira Zulrahmi yang juga telah memberikan segalanya kepada penulis baik itu doa, materi, motivasi dan dukungan serta kasih sayang yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa kepada *support system* penulis yakni Gina Sonia selaku *MyGirlFriend* sekaligus rumah tempat penulis berkeluh kesah selama drama perskripsian ini, tanpa adanya dia penulis mungkin belum bisa sampai pada titik ini, sekali lagi penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.
9. Seluruh sahabat yang senasib dan seperjuangan selama perkuliahan (arief, ghazi, ziad, itmam, sugit, yopi, wawan, memet, donal, dan semua teman teman saya di TP 18) yang telah membantu, membimbing dan mengarahkandalam mengerjakan skripsi.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah Swt. dan mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih jauh dari kesempurnaan seperti kata pepatah “tak ada gading yang tak retak”. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Atas segala perhatian yang sudah di berikan penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Padang, 15 Februari
2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori	14
1. Media pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
c. Manfaat Media Pembelajaran	16
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	17
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
2. Multimedia	20
a. Pengertian Multimedia	20
b. Karakteristik Multimedia.....	20
c. Kelebihan Multimedia	22
3. Metode Inkuiri.....	23
a. Pengertian Metode Inkuiri	23
b. Konsep Metode Inkuiri.....	24

c. Langkah-langkah Metode Inkuiri	27
4. Pembelajaran IPA.....	30
a. Pengertian IPA.....	30
b. Tujuan Pembelajaran IPA.....	31
5. PowerPoint	32
a. Pengertian PowerPoint	32
b. Kelebihan PowerPoint	33
c. Kelemahan PowerPoint	34
6. Validitas dan Praktikalitas.....	35
a. Validitas.....	35
b. Praktikalitas	37
B. Kerangka Konseptual.....	38
C. Penelitian Yang Relevan.....	40
BAB III METODE PENGEMBANGAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Model Pengembangan	41
C. Prosedur Pengembangan	42
D. instrumen Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Pengembangan.....	52
B. Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR RUJUKAN	78
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Keterampilan Proses Dasar dan Keterampilan Proses Lanjut.....	32
2. Format Penilaian Skala Likert.....	46
3. Pedoman Hasil Konversi Skor Ke Nilai Pada Skala 5.....	47
4. Kisi-kisi Pengukuran Validitas Materi.....	47
5. Kisi-kisi Pengukuran Validitas Media	48
6. Kisi-kisi Kisi –Kisi Pengujian Praktikalitas	49
7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media I	67
8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media II	68
9. Hasil Revisi Ahli Media I dan II.....	69
10. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	70
11. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh siswa.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Multimedia Pembelajaran	39
2. Langkah-langkah model desain pembelajaran ASSURE	41
3. Tampilan awal aplikasi <i>microsoft powerpoint</i>	55
4. Langkah mengatur <i>beckround</i> ke halaman kerja	56
5. Langkah <i>import file</i> kedalam multimedia	57
6. Langkah membuat gambar menjadi <i>symbol</i> pada multimedia.....	57
7. Tampilan Halaman Menu Utama	58
8. Tampilan Halaman Menu Utama	58
9. Tampilan halaman profil	59
10. Tampilan Halaman Menu Materi	59
11. Tampilan Halaman Sub Menu Materi.....	60
12. Tampilan Halaman 1 Materi 1	60
13. Tampilan Halaman 2 Materi 1	61
14. Tampilan Halaman 3 Materi 1	61
15. Tampilan Halaman 4 Materi 1	61
16. Tampilan Halaman 5 Materi 1	62
17. Tampilan Halaman 6 Materi 1	62
18. Tampilan Halaman 7 Materi 1	62
19. Tampilan Halaman 8 Materi 1	63
20. Tampilan Halaman 9 Materi 1	63
21. Tampilan Halaman 1 Materi 2	63
22. Tampilan Halaman 2 Materi 2	64
23. Tampilan Halaman Gambar	64
24. Tampilan Halaman Gambar Gerak Lurus	64
25. Tampilan Halaman Gambar Gaya.....	65
26. Tampilan Halaman KI dan KD	65
27. Tampilan Halaman KI.....	65
28. Tampilan Halaman KD	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Storyboard</i> multimedia	82
2. <i>Flowchart</i> multimedia.....	85
3. Surat Permohonan Ahli Media.....	86
4. Angket validasi ahli materi	87
5. Angket Validasi Ahli Media I.....	90
6. Angket Validasi Ahli Media I Tahap II	93
7. Angket Validasi Ahli Media II	96
8. Angket Validasi Ahli Media II Tahap II.....	99
9. Angket Praktikalitas Siswa	102
10. Silabus Pembelajaran IPA.....	105
11. Tabel Hasil Praktikalitas Siswa	106
12. Gambar Validasi Media Oleh Ahli Media Satu	107
13. Validasi Media Oleh Ahli Media Dua	108
14. Pengisian Angket Oleh Ahli Materi IPA	109
15. Uji Coba Produk Multimedia Kepada Siswa	110
16. RPP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi perkembangan sumber daya manusia, sebab manusia mempelajari berbagai pengetahuan, keterampilan baru, dan juga mengembangkan semua potensi yang dimilikinya. Adanya kemampuan tersebut dapat membuat perubahan dalam segala situasi kehidupan, sehingga dapat menjadi individu yang berilmu, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, serta menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dalam penerapan pendidikan tentunya perlu memperhatikan banyak hal terutama media yang sesuai dengan pembelajaran dan metode yang akan digunakan.

Adapun yang dimaksud metode dalam proses pembelajaran yaitu cara kerja sistematis yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran berupa implementasi spesifik langkah-langkah konkret agar terjadi proses pembelajaran yang efektif mencapai suatu tujuan tertentu seperti perubahan positif pada peserta didik. Dengan diterapkan metode pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan, metode yang akan diterapkan yaitu metode inkuiri. Penggunaan media pembelajaran yang menarik tentunya juga akan semakin menggugah minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan serta tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai.

Mata pelajaran IPA atau dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari baik itu dari tingkat SD, SMP, SMA bahkan sampai ke jenjang perkuliahan. IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa alam (*Natural Science*) secara umum membahas sekumpulan data tentang alam berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, serta penemuan materi dan konsep dimulai dari pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, struktur makhluk hidup, serta peristiwa-peristiwa alam semesta. IPA adalah pelajaran dimana siswa bisa mengamati benda-benda secara nyata supaya dapat mengembangkan kompetensi menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pada dasarnya pembelajaran IPA sangatlah berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, Susanto (2013) menyatakan sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Definisi tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) telah banyak dikemukakan. Trianto (2010) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah. Sanjaya (2008) menyatakan IPA adalah pembelajaran yang berorientasi kepada siswa, sehingga metode yang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah metode Inkuiri. Dengan metode Inkuiri diharapkan dapat membangun pengetahuan peserta didik melalui kerja

secara ilmiah, bekerja sama dalam kelompok, serta belajar berinteraksi dan berkomunikasi secara ilmiah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPA memiliki empat unsur utama yaitu, sikap (rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup) ,proses (prosedur pemecahan masalah secara ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, eksperimen, evaluasi, kesimpulan), produk (berupa fakta, prinsip, teori dan hukum), aplikasi (penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran dapat menggunakan media yang menggambarkan keadaan langsung kepada sasaran yang dituju atau yang bersifat lebih nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara maksimal dalam proses belajar. Media yang digunakan harus berkaitan dengan metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Angkasa Lanud Padang pada hari Kamis tanggal 21 April 2022, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menyatakan bahwa proses pembelajaran IPA sekarang ini menggunakan aplikasi *Geschool*. Materi di dapatkan guru dari MGMP/ (Majelis Guru Mata Pelajaran) yang tersedia dalam format PDF. Materi tersebut terdiri dari rangkuman pelajaran dan beberapa informasi yang abstrak tanpa penjelasan media yang bersifat verbal, contohnya : gambar yang berwarna hitam putih, rangkuman materi yang terlalu panjang dan sebagainya.

Penulis telah mengambil data siswa kelas VIII, terdapat 39 siswa pada kelas VIII. Berdasarkan wawancara terhadap siswa di kelas VIII bahwa mereka kurang

minat belajar karena materi disajikan dengan penjelasan informasi bersifat abstrak, materi yang berupa rangkuman teks yang panjang, materi dilengkapi gambar yang tidak berwarna, bahkan sulit untuk dimengerti. Hasil wawancara dengan guru IPA yang bernama Bu Tri Marga Rahayu S.Pd. , terdapat 30% atau 12 siswa kelas VIII paham materi dan 70 % atau 27 siswa kurang paham materi, sehingga nilai latihan siswa kelas VIII banyak yang rendah.

Suparman, dkk. (2012) melalui media gambar pada mata pelajaran IPA di Kelas II SDN 03 Lakea Kab. Buol mendapatkan hasil yang diinginkan yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik, yang semula nilai ulangan harian peserta didik adalah 6,0 namun sekarang sudah rata-rata berada di atas KKM yaitu 7,0. Fatimah juga melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau. Fatimah juga mendapati sebelum di laksanakan nya penlitian ini nilai siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah yakni sebanyak 19 siswa dari 29 siswa belum mencapai batas KKM, namun setelah penelitian ini dilakukan hasil belajar siswa mengalami peningkatkan. Rusdian juga melakukan penelitian dengan judul Peningkatkan hasil belajar IPA kelas IV dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 2 balerejo Batanghari Lampung Timur, dengan hasil observasi ada sekitar 65% atau 13 siswa belum memenuhi KKM. Hal ini disebabkan karena kurang nya perhatian siswa kepada pembelajaran.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan permasalahannya yaitu siswa kurang minat membaca dan tidak bisa mengamati peristiwa pembelajaran secara nyata. Faktor permasalahan karena kurangnya penggunaan media

pembelajaran yang dapat menampilkan gambar yang lebih nyata, gambar yang berwarna, teks yang dilengkapi dengan audio agar siswa kelas VIII memiliki semangat belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar secara nyata/ langsung. Dengan ini pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik akan menjadi lebih lancar. Menurut Arsyad (2011), “dalam suatu proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran”. Oleh sebab itu metode pembelajaran dan media pembelajaran saling berkaitan satu sama lainnya. Pemilihan metode mengajar tentu akan mempengaruhi media yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar juga turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Proses pembelajaran akan menarik minat atau perhatian peserta didik jika guru menggunakan media yang sesuai agar mencapai tujuan yang diharapkan. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan proses belajar peserta didik, salah satunya adalah dengan cara memilih media pembelajaran yang tepat. Pemilihan dan penggunaan media tersebut akan menjadi semakin penting apabila dihubungkan dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Secara tidak langsung akan berdampak terhadap penggunaan aplikasi komputer seperti untuk teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video menjadikan isi atau materi lebih dinamis dan interaktif sehingga memungkinkan dalam pengemasannya dibuat secara bervariasi yang dikenal dengan istilah multimedia.

Berdasarkan permasalahan di atas guru perlu meningkatkan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, karena multimedia ini dapat menggabungkan berbagai komponen yaitu teks, gambar, animasi, audio dan video. Multimedia dapat menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar dan dilakukan) dengan merangsang banyak indra dalam waktu yang bersamaan, sehingga efektif dan efisien dalam menarik perhatian, minat belajar, dan tingkat retensi yang baik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi yakni kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran hal ini dikarenakan pembelajaran terlaksana secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah serta pemaparan materi dalam bentuk PDF yang begitu banyak sehingga menyebabkan kurangnya minat peserta didik untuk memahaminya. Pada penelitian ini peneliti menerapkan metode inkuiri menggunakan multimedia dalam pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan pada metode inkuiri pembelajaran berorientasi kepada peserta didik sehingga peserta didik akan cenderung aktif serta mandiri dalam memecahkan masalah yang di hadapinya.

Media pembelajaran yang murni tanpa dibantu dengan strategi pembelajaran yang tepat tentu tidak akan maksimal hasilnya karena hanya sekedar membuat siswa tertarik saja. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa adalah pembelajaran inkuiri. Menurut Kardi (2013) menyatakan bahwa inkuiri adalah proses untuk menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah berdasarkan fakta dan observasi. Menurut Sutrisno (2012) Paradigma yang berkembang adalah teknologi dapat mendukung pembelajaran

inkuiri, kolaborasi dan reposisi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga strategi inkuiri yang dipadukan dengan multimedia akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model ini adalah integrasi antara materi, pedagogi dan teknologi atau lebih dikenal dengan istilah *technology, pedagogy content knowledge (TPACK)* (Mishra et al dalam Sutrisno, 2012).

Alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Mengembangkan sebuah media pembelajaran merupakan salah satu tugas utama para teknolog pendidikan lima kawasan TP yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, penelitian terutama pada mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Berdasarkan pengembangan ini masuk ke dalam kawasan perencanaan (*desain*) kawasan pengembangan (*development*). Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah aplikasi *Powerpoint*. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang dapat berinteraksi dan menavigasi melalui kontennya. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Pengembangan multimedia dengan menggunakan metode inkuiri pada pembelajaran IPA berdampak baik pada pembelajaran sekaligus kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran penggunaan multimedia akan lebih memudahkan proses pembelajaran sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami makna dari pembelajaran ketimbang menggunakan metode ceramah.

Penerapan metode inkuiri juga sangat berdampak baik pada peserta didik hal ini dikarenakan peserta didik dituntut untuk dapat mengembangkan pola pikir terhadap permasalahan yang dialami, menyelesaikan masalah yang di hadapi secara bijak serta pengambilan keputusan yang tepat. Hal ini tentunya berdampak baik pada perkembangan diri peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia berbasis aplikasi *Powerpoint* yang sesuai kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran IPA melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Diharapkan dengan adanya penelitian ini pemanfaatan aplikasi *Powerpoint* dapat meningkat dan semakin bervariasi nantinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pada Metode Inkuiri Pembelajaran IPA di SMP”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran IPA SMP sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami informasi yang abstrak tanpa penjelasan media yang bersifat audio visual.
2. Media yang digunakan kurang efektif karena tidak langsung pada sasaran yang dituju.
3. Media yang digunakan kurang efisien saat waktu pembelajaran karena media berupa materi PDF yang merangkum banyak materi.

4. Media yang digunakan tidak fleksibel untuk mewujudkan hal yang nyata sehingga siswa kesulitan mengingat pembelajaran.
5. Siswa kurang berminat dengan media sehingga tidak ada semangat belajar
6. Penggunaan metode ceramah tidak diminati oleh peserta didik
7. Pemaparan materi yang terlalu panjang sehingga siswa sulit memahami
8. Dalam proses pembelajaran saat ini guru masih sebagai sumber informasi bagi siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia pada metode inkuiri pada mata pelajaran IPA di SMP yang valid dan praktis?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas multimedia pada metode inkuiri pada mata pelajaran IPA di SMP ?
3. Bagaimanakah hasil uji praktikalitas multimedia pada metode inkuiri pada mata pelajaran IPA di SMP ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran pada metode inkuiri pembelajaran IPA di SMP yang valid dan praktis.

2. Menghasilkan produk multimedia pada metode inkuiri pembelajaran IPA di SMP yang valid atau layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kelayakan evaluasi media.
3. Menghasilkan produk multimedia pada metode inkuiri pembelajaran IPA di SMP yang praktis atau layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kelayakan evaluasi media.

E. Spesifikasi Produk

Microsoft PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*, *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. *PowerPoint* pada umumnya digunakan saat ini adalah versi 2010 dan 2013, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *PowerPoint* versi 2019, untuk spesifikasi produk seperti :

1. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran IPA dengan menggunakan metode inkuiri dalam mata pelajaran IPA di SMP Angkasa Lanud Padang
2. Materi yang dikembangkan adalah Konsep Gerak
3. Tampilan produk
 - a. Media pembelajaran ini di buat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*



b. Pada tampilan kedua terdapat beberapa bagian yaitu :

- 1) Pada tampilan awal terdapat ucapan “*Media Pembelajaran konsep gerak*”. Pada tampilan ini juga terdapat tombol navigasi “*Mulai*” yang digunakan untuk memulai pembelajaran seperti pada gambar di atas.
- 2) Halaman utama merupakan halaman yang berisi menu-menu yang tersedia pada program. Menu ini terdiri dari menu kompetensi dasar, kompetensi inti, materi pembelajaran, gambar dan profil. Halaman ini di buat agar setiap siswa dapat mengakses isi dari setiap icon dan tombol navigasi yang sudah mempunyai link pada program.
- 3) Halaman dari kompetensi dasar dan indikator pencapaian berisi kompetensi dasar dan indikator pencapaian dari materi konsep gerak pada pembelajaran IPA di SMP.
- 4) Halaman dari materi berisi materi pembelajaran IPA tentang Konsep Gerak

- 5) Halaman gambar untuk memperjelas pembahasan tentang konsep gerak berupa gambar-gambar.
- 6) Halaman profil berisi profil peneliti pada multimedia pembelajaran ini.

F. Manfaat Penelitian

Produk yang di hasilkan dalam pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di SMP yang layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung tercapainya proses pembelajaran yang mandiri. Adapun manfaat dari penelitian ini, dipaparkan lebih rinci yaitu:

1. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung serta dapat mengaplikasikan ilmu dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri pelajaran IPA di SMP

2. Bagi Pendidik

Dapat menambah wawasan dalam konsep pembelajaran IPA dengan menggunakan metode inkuiri dengan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik

3. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, untuk dapat belajar aktif dan mandiri untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran dan agar berdampak bagi prestasi belajar peserta didik

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang di hasilkan dan haru berdasarkan atas kebenaran yang telah di yakini oleh peneliti. Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu multimedia pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri dapat membantu guru dan siswa dalam mengatasi masalah belajar.

Keterbatasan pada penelitian ini di sebabkan oleh waktu, karena itu peneliti mengembangkan multimedia dengan metode inkuiri pada mata pelajaran IPA di SMP untuk 1 KD saja. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu, karena harus koordinasi kembali dengan guru pendamping mengenai jadwal dan kondisi pandemi yang belum kondusif seperti saat ini.