

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN PRAKARYA KELAS VIII SMP
SEDERAJAT**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :
NADIA SEPTIADI
NIM. 18004206

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN PRAKARYAKELAS VIII SMP SEDERAJAT**

Nama : Nadia Septiadi
NIM/BP : 18004206/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd.T
NIP. 19840523 200812 1 003

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Dr. Abna Hdayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

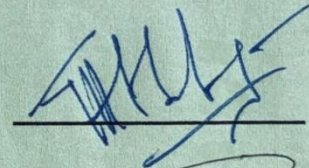
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata
Pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Sederajat
Nama : Nadia Septiadi
NIM/BP : 18004206/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

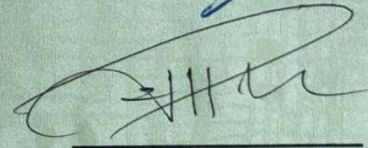
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

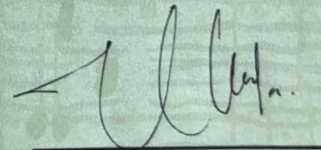
Ketua : Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd.T
NIP. 19840523 200812 1 003



Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd. Ph.D
NIP. 19590716 198602 1 001



Anggota : Winanda Amilia, M.Pd. T
NIP. 19920328 201903 2 027



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadia Septiadi
NIM/BP : 18004206/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata
Pelajaran Prakarya Kelas VIII SMP Sederajat

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

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2022
Yang menyatakan



NADIA SEPTIADI
NIM. 18004206

ABSTRAK

Nadia Septiadi. 2022. Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII SMP Sederajat. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan multimedia pembelajaran pada SMP Negeri 1 Sungai Tarab kelas VIII dilatar belakangi oleh: kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan media yang digunakan sangat terbatas, seperti: hanya menggunakan media papan tulis dan buku cetak sehingga siswa kurang tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Singkatnya jam pelajaran yang membuat guru tergesa-gesa dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dituntut untuk belajar mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII SMP agar menghasilkan media yang layak dan praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research & Development) dengan 4D (Pendefenisian, Perancangan, pengembangan, dan Penyebaran). Uji validitas produk yang dikembangkan dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji coba atau praktikalitas produk dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP dengan jumlah 25 siswa untuk menguji kepraktisan produk multimedia pembelajaran pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII SMP yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator materi dan validator media, diperoleh hasil validasi materi rata-rata sebesar 4.80 dengan kategorikan “sangat layak”, hasil validasi dari validator media 1 diperoleh rata-rata sebesar 4.69 dengan kategorikan “sangat layak” dan validator media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4.92 dengan kategorikan “sangat layak”. Multimedia pembelajaran ini dikatakan “sangat praktis” berdasarkan uji praktikalitas dengan rata-rata nilai 4.52. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII SMP yang dikembangkan layak digunakan pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII SMP.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Prakarya*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII SMP Sederajat”**.

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 Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk dapat membimbing, memberikan perhatian, ilmu, nasehat, dukungan dan arahan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D dan Ibu Winanda Amilia, M.Pd. T selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Rahmi Hidayati, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Teristimewa kepada mama dan papa yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini.
7. Diri saya sendiri yang telah mampu berjuang hingga saat ini, terimakasih karena sudah berlapang hati menerima setiap keadaan, terimakasih sudah mencintai diri sendiri, terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempit tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri, terimakasih karena tidak pernah menyerah.
8. Fajri Adrianto partner yang selalu sabar dalam menghadapi *mood* saya saat menulis skripsi ini.
9. Sahabat peneliti, Ayu Fadhila, Jean Vicky Alora, Nabilah Putri, Laura Amara Qifsy, Rati Desi Putri, Tessya Sandriani, Viona Aliffia, Novia Irna Safitri, Fifi Miftahulrahmi yang telah membantu peneliti dalam mengembangkan skripsi ini dan terimakasih atas empat tahunnya bersama penulis menikmati hiruk pikuk didunia perkuliahan, pahit, manis, asam, asin kehidupan kampus serta terimakasih sudah berjuang bersama.

10. Teman-teman seangkatan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

11. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, November 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
H. Manfaat Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Pengembangan.....	15
2. Media Pembelajaran	16
3. Multimedia Pembelajaran.....	21
4. PowerPoint	25
5. Pelajaran Prakarya	27
B. Validitas dan Praktikalitas.....	28
1. Validitas.....	28
2. Praktikalitas	30
C. Penelitian yang Relevan.....	30
D. Kerangka Konseptual	34

BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan.....	36
C. Prosedur Pengembangan	36
1. Define (Pendefinisian).....	38
2. Design (Perancangan).....	39
3. Development (Pengembangan)	40
4. Disseminate (Penyebaran).....	41
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
1. Angket	41
2. Dokumentasi.....	46
E. Teknik Analisis Data.....	46
1. Uji Validitas	46
2. Uji Praktikalitas	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Penyajian Data Uji Coba.....	50
1. Tahap Pendefinisian (Define)	50
2. Tahap Perancangan (Design).....	51
3. Tahap Pengembangan (Development)	51
4. Tahap Penyebaran (Disseminate).....	58
B. Analisis Data	58
C. Revisi Produk.....	64
D. Pembahasan.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Tampilan Awal Media.....	11
Gambar 2. Kerangka Konseptual	34
Gambar 3. Prosedur Pengembangan	37
Gambar 4. Halaman awal Multimedia Pembelajaran	52
Gambar 5. Halaman kedua pada multimedia pembelajaran.....	53
Gambar 6. Menu Utama	53
Gambar 7. halaman profil	54
Gambar 8. halaman petunjuk penggunaan media	54
Gambar 9. Halaman kompetensi inti.....	55
Gambar 10. halaman kompetensi dasar	55
Gambar 11. halaman tujuan pembelajaran.....	56
Gambar 12. halaman pilihan materi	56
Gambar 13. Halaman video cara membuatbahan lunak.....	57
Gambar 14. halaman kuis.....	57

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Angket untuk Validator Materi	42
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket untuk Validator Media.....	43
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Siswa	45
Tabel 4. Kriteria validitas dan praktikalitas	49
Tabel 5. hasil penilaian validator media	59
Tabel 6. Hasil penilaian validator materi	61
Tabel 7. Hasil penilaian uji praktikalitas.....	64
Tabel 8. Revisi media validator I	65
Tabel 9. Revisi media validator II.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Silabus	84
Lampiran 2. <i>Flowchart</i>	85
Lampiran 3. <i>Storyboard</i>	86
Lampiran 4. Angket validasi media tahap 1 validator	92
Lampiran 5. Angket validasi media tahap 1 validator 2	95
Lampiran 6. Angket validasi tahap 2 validator 1	98
Lampiran 7. Angket validasi tahap 2 validator 2	101
Lampiran 8. Angket validasi materi	104
Lampiran 9. Angket praktikalitas siswa.....	107
Lampiran 10. Tabel uji praktikalitas	109
Lampiran 11. Surat izin penelitian dari departemen kurikulum dan teknologi pendidikan	110
Lampiran 12. Surat balasan penelitian dari SMP Negeri 1 Sungai Tarab	111
Lampiran 13. Surat izin penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 1 Sungai Tarab	112
Lampiran 14. Surat izin penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 2 Sungai Tarab	113
Lampiran 15. Surat izin penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 3 Sungai Tarab	114
Lampiran 16. Surat balasan penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 1 Sungai Tarab	115
Lampiran 17. Surat balasan penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 2 Sungai Tarab	116
Lampiran 18. Surat balasan penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 3 Sungai Tarab	117
Lampiran 19. Dokumentasi Validasi media 1	118
Lampiran 20. Dokumentasi validasi media 2.....	119
Lampiran 21. Dokumentasi validasi materi	120
Lampiran 22. Dokumentasi penelitian	120
Lampiran 23. Dokumentasi siswa melakukan uji coba media.....	121
Lampiran 24. Dokumentasi siswa mengisi angket.....	122
Lampiran 25. Dokumentasi penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 1 Sungai Tarab	122
Lampiran 26. Dokumentasi penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 2 Sungai Tarab	123
Lampiran 27. Dokumentasi penyebaran media pembelajaran di SMP Negeri 3 Sungai Tarab	123

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Inovasi dan kreativitas diperlukan dalam dunia pendidikan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan yang tertuang dalam Pendidikan nasional pada UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 bahwa:

“Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Perkembangan era globalisasi membawa perubahan pada dunia terutamanya teknologi. Teknologi yang berkembang begitu pesat dari tahun ke tahun membuat guru harus mampu mengoperasikan teknologi dengan baik agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan juga bisa menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Hal ini tertuang pada Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa: “Guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni”.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang diperoleh peneliti pada 19 Oktober 2021 dengan guru Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII SMPN 1 Sungai Tarab, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu guru hanya menggunakan media papan tulis serta buku cetak untuk melakukan proses pembelajaran. Buku yang digunakan hanya menampilkan konsep-konsep dan gambar pendukung yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. contohnya pada pertemuan ke-2 membahas tentang bahan lunak, nah disana hanya dijelaskan bagaimana cara mengolah bahan lunak dengan menggunakan gambar saja. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa masih berbicara dengan teman sebangkunya. Disingkatnya waktu jam pelajaran pada masa pandemi mempengaruhi kurangnya waktu belajar siswa disekolah. Di mana jam pembelajaran yang biasanya 1 jam pelajaran 40 menit sekarang menjadi 20 menit dalam satu jam pelajaran mengakibatkan guru tergesa-gesa dalam menjelaskan pelajaran. Dengan demikian siswa dituntut untuk belajar mandiri dan mengulangi pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif dan kurang efisien.

Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam dunia pendidikan guna untuk menciptakan lulusan pendidik yang baik. Dengan Kemajuan teknologi yang begitu canggih, ini menjadi tantangan bagi seorang guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Seorang guru

Mata Pelajaran Prakarya perlu mempunyai kemampuan dalam menguasai materi pembelajaran, serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Selain itu guru juga harus bisa memilih media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut pendapat Oetomo (2007) menunjukkan bahwa tanpa menggunakan media, maka proses pembelajaran tidak dapat berkembang dengan baik. Apalagi pada saat sekarang siswa lebih suka belajar menggunakan media dari pada membaca materi yang ada di buku pembelajaran.

Mata Pelajaran Prakarya merupakan hasil bentuk keterampilan, kerajinan tangan, atau hasta karya yang umumnya dari barang bekas di mana dari bahan-bahan tersebut kemudian dirangkai sendiri dengan kreasi yang menarik. Prakarya merupakan ilmu terapan yang mengaplikasikan berbagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis yang secara langsung memengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Dalam mata pelajaran Prakarya terdapat buku pembelajaran yang berisikan pembahasan disertai dengan gambar dan penugasan yang membantu peserta didik memahami materi dan mengajak aktif bereksplorasi dengan lingkungannya maupun media belajar lainnya. Hal ini bertujuan supaya siswa termotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah praktis dengan memanfaatkan potensi sumber daya dan memunculkan keunggulan yang ada di daerah masing-masing. Pembelajaran Prakarya dapat menumbuhkan sifat inovasi, kreatif, dan melatih skill pada siswa. Mata Pelajaran Prakarya

ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri.

Mata Pelajaran Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup yang berbasis seni melalui buku pelajaran yang telah disediakan. Buku pelajaran yang disediakan berisikan pembahasan disertai dengan gambar. Siswa yang menduduki jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih dalam tahap perubahan dari anak-anak menjadi remaja awal yang menyukai media pembelajaran dalam bentuk media teks, grafis, animasi, audio, dan video. Media pembelajaran menjadi sumber belajar yang menarik bagi siswa yang memasuki jenjang pendidikan menengah pertama. Dengan adanya media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tertarik dalam melakukan proses belajar dan siswa terlatih untuk belajar mandiri, mengefektifkan proses belajar siswa serta mampu mengimbangi pesatnya teknologi yang berkembang.

Menurut Fetri Yeni (2017), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Azhar Arsyad (2012) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan

proses belajar secara efisien dan efektif. Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa media ajar terutama multimedia pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, termasuk Materi Pelajaran Prakarya.

Multimedia berasal dari dua kata yakni multi dan juga media. Di mana multi berarti banyak sedangkan media berarti memiliki arti sebagai sarana komunikasi untuk dapat memberikan informasi. Istilah multimedia berkaitan dengan penggunaan berbagai jenis/bentuk media secara berurutan dalam menyampaikan suatu informasi. Multimedia digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan dan mengajarkan suatu topik mata pelajaran. Multimedia juga dapat digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan. Dibandingkan dengan media-media lain, multimedia mempunyai berbagai kelebihan. Multimedia mampu merangkum berbagai media seperti teks, suara, gambar, grafik dan animasi dalam satu ajian digital. Keberadaan multimedia dalam pendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan baru yang diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih bervariasi untuk proses pembelajaran. Menurut Munir (2015) menyatakan bahwa Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah

Multimedia Pembelajaran adalah salah satu media ataupun aplikasi yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran

kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Multimedia pembelajaran diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dalam pengertian ini multimedia pembelajaran diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran. Wong menyatakan bahwa multimedia pembelajaran secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pembelajaran pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer. Setelah tahun 1980-an, multimedia pembelajaran didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi.

Multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas. Menurut Daryanto (2011) menyatakan bahwa keunggulan dari multimedia pembelajaran adalah (1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, (2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dibawa ke sekolah, (3) menyajikan benda yang rumit dan berlangsung cepat atau lambat, (4) dapat menyajikan benda yang jauh, (5) dapat menyajikan benda yang berbahaya, dan (6) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Jadi apabila multimedia pembelajaran digunakan dipilih, dikembangkan, dan digunakan dengan baik maka akan memberi manfaat bagi guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran. mafaat yang dapat diperoleh adalah proses

pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja baik itu di sekolah maupun di luar sekolah serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint*.

PowerPoint adalah sebuah program aplikasi pada Microsoft Office yang digunakan untuk melakukan presentasi dalam bentuk slide, baik dalam presentasi sederhana maupun presentasi kompleks. Tidak hanya presentasi *PowerPoint* juga bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran. pengguna *PowerPoint* sebagai media pembelajaran dapat memberikan beberapa keuntungan bagi penggunanya yaitu dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung, membuat proses pembelajaran menjadi sistematis, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Aryani (2017) menyatakan bahwa keunggulan *PowerPoint* adalah (1) Praktis, dimana media dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, (2) *PowerPoint* memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dan penerima pesan, (3) Memberikan kemungkinan pada penerima untuk mencatat, (4) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, (5) Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, suara, dan dapat *hyperlink* dengan *file* lain, dan (6) Dapat digunakan berulang-ulang.

PowerPoint salah satu aplikasi yang merancang suatu media pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran. multimedia pembelajaran adalah sebagai alat bantu agar siswa dapat belajar secara mandiri di rumah, karena multimedia pembelajaran menyajikan lima unsur media berupa teks, gambar, audio, video dan animasi sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan dikemas dalam bentuk multimedia pembelajaran yang diaplikasikan dengan *PowerPoint* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII SMP Sederajat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya adalah:

1. Kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran prakarya dikarenakan media yang digunakan sangat terbatas.
2. Media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.
3. Pembelajaran prakarya di sekolah masih belum berlangsung secara optimal karena pembelajaran masih menggunakan media papan tulis dan buku cetak.

4. Singkatnya jam pelajaran yang membuat guru tergesa-gesa dalam menyampaikan jam pelajaran.
5. Siswa dituntut untuk belajar mandiri dan mengulangi pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan bahwasanya media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung. Maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII SMP dengan KD 3.1. Memahami pengetahuan tentang jenis, sifat, karakter dan teknik pengolahan bahan lunak (misalnya tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain) dan KD 4.1 Memilih jenis bahan dan teknik pengolahan bahan lunak yang sesuai dengan potensi daerah setempat (misalnya tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan produk multimedia pembelajaran dengan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Tarab?

2. Bagaimana validitas produk multimedia pembelajaran dengan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Tarab?
3. Bagaimana praktikalitas produk multimedia pembelajaran dengan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Tarab?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka peneliti ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan produk multimedia pembelajaran dengan aplikasi *PowerPoint* pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Tarab.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran dengan aplikasi *PowerPoint* yang valid pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan multimedia pembelajaran dengan aplikasi *PowerPoint* yang praktis pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP.

F. Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *PowerPoint* untuk mata pelajaran Prakarya kelas VIII yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik:

1. Dari segi aspek isi/materi media pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Tarab.
2. Dari segi aspek pembelajaran, multimedia pembelajaran ini dilengkapi dengan materi pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran.
3. Dari segi aspek media, multimedia pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Multimedia pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *PowerPoint*.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal produk merupakan ucapan selamat datang pada produk yang akan dibuat.
 - 2) Pada tampilan kedua, terdapat judul program Mata Pelajaran Prakarya dan dilengkapi dengan menu mulai untuk melanjutkan program.

- 3) Pada tampilan ketiga, pada halaman awal *home* terdapat beberapa pilihan menu, yaitu: profil, petunjuk penggunaan, KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), materi, video, evaluasi/kuis. Pada menu “*home*” ini terdapat tujuh tombol yang dapat dipilih yaitu sebagai berikut:
- a. Menu “profil” berisi tentang identitas perancangan media. Pada halaman ini dilengkapi dengan foto penulis dan identitas singkat dari perancang media.
 - b. Menu “Petunjuk” berisi tentang panduan penggunaan aplikasi agar dapat memudahkan pengguna (siswa) dalam menjalankan multimedia pembelajaran.
 - c. Menu “KI (Kompetensi Inti)” materi pelajaran yang akan dipelajari.
 - d. Menu “KD (Kompetensi Dasar) 3.1 dan 4.1” materi pelajaran yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran.
 - e. Menu “Materi” berisikan materi pembelajaran tentang Kerajinan Bahan Lunak.
 - f. Menu “video” berisi pilihan video yang mendukung dari beberapa materi Kerajinan Bahan Lunak.
 - g. Menu “evaluasi” berisi tentang soal evaluasi dari keseluruhan materi Kerajinan Bahan Lunak untuk

mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan pada multimedia pembelajaran ini.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media multimedia pembelajaran ini adalah salah satu teknik media pembelajaran yang baik digunakan. Karena banyak mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata, gambar, video dan animasi.

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Untuk itu dalam pengembangan ini penulis membatasi pada satu materi untuk satu aplikasi saja yaitu aplikasi *PowerPoint*.

H. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint* dan juga menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan.

2. Manfaat Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan proses pembelajaran dan Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

3. Manfaat Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa belajar mandiri.

4. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat menambah referensi dan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diraikan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk multimedia pembelajaran dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Tahap pengembangan produk multimedia pembelajaran ini dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu: tahap pendefenisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*).
2. Produk multimedia pembelajaran dilakukan validasi dengan 2 validator media dan 1 validator materi. Berdasarkan hasil validitasi media produk multimedia pembelajaran dikategorikan “**sangat layak**” dan untuk validasi materi produk multimedia pembelajaran dikategorikan “**sangat valid**”.
3. Produk multimedia pembelajaran dikategorikan “sangat praktis” setelah dilakukan uji praktikalitas pada 25 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Tarab.

B. Saran

1. Bagi para pendidik produk media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Sederajat. Serta para pendidik hendaknya terus belajar sesuai perkembangan zaman

agar dapat membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Bagi siswa kelas VIII diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi agar produk dapat dikembangkan tidak hanya pada satu materi saja. Serta pegembang dapat meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan aplikasi *PowerPoint* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.
4. Peneliti berharap agar kegiatan penelitian dan pengembangan ini dapat dilanjutkan oleh peneliti yang lain dengan variasi dan objek materi yang lebih luas lagi sehingga memperoleh hasil yang lebih maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2005. *Perencanaan Pembelajaran dan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). Praktikalitas dan keefektifan modul geometri analitik ruang berbasis konstruktivisme. *Jurnal Dimensi*, 6(3).
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 261.
- Arief Sadiman dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
 _____ (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers
- Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
 _____ 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep, Kustandi & Bambang, Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan digital*. Bogor: Ghalia indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 _____(2005). Undang-Undang RI No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
 _____(2008). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah Syaiful.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Fenrich. (1997). *Fungsi, manfaat dan keunggulan multimedia dalam pembelajaran*.
- Fetri yeni. (2017) *Pengembangan Sumber Daya Pembelajaran*. Padang: Sukabina Press
- Hamid Hamdani, (2013), *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, Bandung, CV Pustaka Setia
- Kemp, Jerrold E and Dayton, Deanea K. 1985. *Audio-Visual Materials, Audio Visual Equipment*. Harper And Row: New York
- Nafilah, Siti. (2016). *PowerPoint: Pengertian, Sejarah, dan Perkembangannya*. Diperoleh dari [http:// www.academia.edu](http://www.academia.edu). Diakses tanggal 10 Juni 2022.