

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *FOCUSKY* PADA MATA
PELAJARAN PPKN KELAS VIII SMP/MTS**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1)*



**OLEH:
HERNELA PUTRI
NIM. 15004043/2015**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

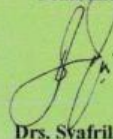
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
FOCUSKY PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS VIII
SMP/MTS**

Nama : Hernela Putri
NIM/BP : 15004043/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

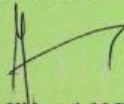
Padang, 28 Januari 2020

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Ketua Jurusan



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

HALAMAN PENGESAHAN

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

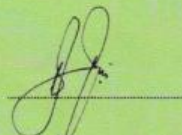
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis *Focusky* pada
Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP/MTs
Nama : Hernela Putri
NIM/BP : 15004043/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Januari 2020

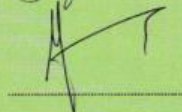
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

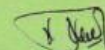
Ketua : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004



Anggota : Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002



Anggota : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.
NIP. 19611011 198602 2 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hernela Putri
NIM/BP : 15004043/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi
Focusky pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP/MTs

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.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 28 Januari 2020

METERAI
TEMPEL
79129AHF137885676
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Menyatakan,

Hernela Putri
NIM. 15004043

ABSTRAK

Hernela Putri. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Focusky* Pada Mata Pelajaran PPKn kelas VIII SMP/MTS

Penggunaan multimedia berbantuan aplikasi komputer merupakan upaya terkini dalam memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Hal ini merujuk pada konsep multimedia yang merupakan gabungan dari media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu program komputer, sehingga dapat berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Untuk penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP/MTs bertujuan untuk mengembangkan produk dan menguji validitas dan praktikalitas, sehingga valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini berdasar pada model pengembangan Bord dan Gall yang terdiri dari 5 tahapan yang telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan yaitu: (1) Tahap Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk melibatkan 3 orang validator, yaitu 1 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Kemudian uji coba produk dilakukan dengan melibatkan 20 orang siswa kelas VIII.A di SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Berdasarkan penilaian validator terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII dikategorikan valid untuk digunakan dengan kategori nilai 4 dan 5 pada masing-masing indikator yang memiliki skor rata-rata sebesar 4,83 dengan persentase 97% oleh 1 orang ahli materi. Kemudian penilaian oleh 2 orang ahli media juga dikategorikan valid dengan kategori nilai 4 dan 5 pada masing-masing indikator yang memiliki rata-rata sebesar 4,87 dengan persentase 97% dari ahli media I dan rata-rata dari ahli media II sebesar 4,87 dengan persentase 97%. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan, selanjutnya pada hasil uji coba produk multimedia pembelajaran ini berada pada kategori praktis dengan memperoleh jumlah rata-rata sebesar 4,72 dengan persentase 94%. Hasil yang telah diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII sudah memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Aplikasi Focusky*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala karunia yang selalu tercurah kepada kita semua dan khususnya pada penulis sehingga dengan karunia-Nya itu skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII SMP/MTS”** dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Shalawat dan salam tidak lupa disampaikan kepada Nabi besar Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam, rasul sekalian umat.

Kebahagiaan dan rasa syukur terlepas dari segala ketidaksempurnaan yang penulis miliki. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih yang mendalam atas segala dukungan, bimbingan, arahan dan kerjasama yang diberikan kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing dan penasehat akademik yang telah membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T selaku validator ahli media I yang telah memberikan masukan dan saran terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
4. Bapak Septiyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku validator ahli media II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
5. Ibu Nanik Pratiwi, S.Pd selaku ahli materi yang telah memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam multimedia yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Bapak/ibu dosen dan pegawai jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Bapak/ibu guru, pegawai dan seluruh siswa/i kelas VIII.A di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang telah bekerjasama dan membantu penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Syamsiwarni, abang Hasderi Deka Putra dan kakak Helmi Sartika yang telah mendo'akan serta selalu memberikan dukungan baik secara materil maupun moril yang tidak ternilai harganya.
9. Sahabat Khanzoe (Rani Rahmadhani, Rini Mucharamah dan Sintia Yuliandari), teman Vocan (Muhammad Vrastyo, Agusti Randa dan Azmi Putra) dan rekan-rekan mahasiswa seangkatan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan dukungan, semangat dan mendengarkan keluh kesah selama pembuatan skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Semoga dengan segala bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amalan yang baik dan mendapat imbalan dari Allah Subhanahu wa Ta'ala dan diharapkan skripsi ini mampu memberikan manfaat untuk kita semua. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

Padang, 28 Januari 2020

Hernela Putri
NIM. 15004043

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
F. Pentingnya Pengembangan	17
G. Asumsi Peneliti	18
H. Keterbatasan Pengembangan.....	18
I. Manfaat Penelitian.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori.....	21
1. Media Pembelajaran	21
2. Multimedia Pembelajaran	27
3. Aplikasi <i>Focusky</i>	29
4. PPKn.....	38
B. Validitas dan Praktikalitas.....	44
C. Penelitian yang Relevan	48
D. Kerangka Berpikir	49

BAB III METODE PENGEMBANGAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Model Pengembangan	51
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Uji Coba Produk.....	60
1. Subjek uji Coba	60
2. Instrumen Pengumpulan Data	61
3. Teknik Analisis Data.....	67
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Hasil Pengembangan	71
1. Tahap Perencanaan.....	71
2. Pengembangan Produk Awal	74
3. Validasi Produk	88
4. Uji Coba Terbatas.....	89
5. Hasil Produk Akhir.....	90
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	90
1. Deskripsi Data Validasi.....	90
2. Revisi Produk	105
3. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Terbatas	110
4. Pembahasan	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	122
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran.....	123
DAFTAR RUJUKAN	124

DAFTAR TABEL

Tebel 1. Rata-rata Nilai Kolektif Per-Kelas Ujian Tengah Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 untuk Mata Pelajaran PPKn.....	7
Tabel 2. Skala <i>Likert</i>	63
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Media.....	64
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Materi	65
Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian untuk Siswa	66
Tabel 6. Pengubahan Nilai Kualitatif menjadi Nilai Kuantitatif.....	68
Tabel 7. Kriteria Interpretasi Skor	70
Tabel 8. Penilaian Kelayakan Materi pada Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Focusky</i> Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII.....	91
Tabel 9. Penilaian Kelayakan Produk Multimedia oleh Validator Media pada Tahap I.....	95
Tabel 10. Penilaian Kelayakan Produk Multimedia oleh Validator Media pada Tahap II Setelah Revisi	103
Tabel 11. Hasil Uji Coba Praktikalitas Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Focusky</i> pada Mata Pelajaran PPKn kelas VIII	111
Tabel 12. Hasil Uji Coba Praktikalitas Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Focusky</i> pada Mata Pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	23
Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi <i>Focusky</i>	31
Gambar 3. Tampilan <i>Home</i> Aplikasi <i>Focusky</i>	32
Gambar 4. Tampilan <i>New Empty Project</i> pada Aplikasi <i>Focusky</i>	33
Gambar 5. Tampilan Bingkai Aplikasi <i>Focusky</i>	34
Gambar 6. Tampilan Penambahan Elemen pada Aplikasi <i>Focusky</i>	34
Gambar 7. Tampilan Penambahan Efek Animasi pada Aplikasi <i>Focusky</i>	35
Gambar 8. Tampilan Pilihan Efek Animasi pada Aplikasi <i>Focusky</i>	35
Gambar 9. Tampilan Fitur <i>Publish</i> Aplikasi <i>Focusky</i>	36
Gambar 10. Tampilan Memulai <i>Publish</i> pada Aplikasi <i>Focusky</i>	36
Gambar 11. Tampilan Awal Aplikasi <i>Focusky</i>	76
Gambar 12. Tampilan Lembar Kerja Aplikasi <i>Focusky</i>	76
Gambar 13. Tampilan Lembar Kerja Aplikasi <i>Focusky Slide</i> Pembuka	77
Gambar 14. Tampilan Fitur-fitur Aplikasi <i>Focusky</i> yang diterapkan	77
Gambar 15. Tampilan Pengaturan Fitur <i>Image</i> di Aplikasi <i>Focusky</i>	78
Gambar 16. Penggunaan Fitur <i>Image</i> untuk Multimedia Pembelajaran	79
Gambar 17. Tampilan Pengaturan Fitur <i>Text</i> di Aplikasi <i>Focusky</i>	80
Gambar 18. Penggunaan Fitur <i>Text</i> untuk Multimedia Pembelajaran	80
Gambar 19. Tampilan Pengaturan Fitur <i>Roles</i> di Aplikasi <i>Focusky</i>	81
Gambar 20. Penggunaan Fitur <i>Roles</i> untuk Multimedia Pembelajaran	82
Gambar 21. Tampilan Pengaturan Fitur <i>Shape</i> di Aplikasi <i>Focusky</i>	83
Gambar 22. Penggunaan Fitur <i>Shape</i> untuk Multimedia Pembelajaran	83
Gambar 23. Tampilan Pengaturan Fitur <i>Music</i> di Aplikasi <i>Focusky</i>	84
Gambar 24. Penggunaan Fitur <i>Music</i> untuk Multimedia Pembelajaran	85
Gambar 25. Tampilan Pengaturan Fitur <i>Link</i> di Aplikasi <i>Focusky</i>	86
Gambar 26. Penggunaan Fitur <i>Link</i> untuk Multimedia Pembelajaran	86
Gambar 27. Tampilan Pilihan Fitur <i>Publish</i> di Aplikasi <i>Focusky</i>	87

Gambar 28. Tampilan Pengaturan Fitur <i>Publish</i> di Aplikasi <i>Focusky</i>	88
Gambar 29. Tampilan Judul Multimedia Sebelum Revisi	105
Gambar 30. Tampilan Judul Multimedia Setelah Revisi	106
Gambar 31. Tampilan Halaman <i>Home</i> Sebelum Revisi	106
Gambar 32. Tampilan Halaman <i>Home</i> Setelah Revisi.....	107
Gambar 33. Tampilan Halaman Video Sebelum Revisi	107
Gambar 34. Tampilan Halaman Video Setelah Revisi	108
Gambar 35. Tampilan Pelaksanaan Evaluasi Sebelum Revisi.....	108
Gambar 36. Tampilan Pelaksanaan Evaluasi Setelah Revisi	109
Gambar 37. Tampilan Materi Tanpa Tombol <i>Minimize</i> Sebelum Revisi	109
Gambar 38. Tampilan Materi dengan Tombol <i>Minimize</i> Setelah Revisi.....	110
Gambar 39. Validasi Media dengan Ahli Media I oleh Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T).....	170
Gambar 40. Arahan Perbaikan Multimedia dari ahli media I	170
Gambar 41. Validasi Media dengan Ahli Media II oleh Bapak Septiyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T	171
Gambar 42. Arahan Perbaikan Multimedia dari Ahli Media II	171
Gambar 43. Validasi Materi dengan Ahli Materi oleh Ibu Nanik Pratiwi, S.Pd. (Guru Mata Pelajaran PPKn di SMP Pembangunan Laboratorium UNP).....	172
Gambar 44. Suasana Pembelajaran PPKn dengan menggunakan Multimedia	172
Gambar 45. Pembelajaran PPKn Menggunakan Multimedia	173
Gambar 46. Siswa Mengisi Halaman Evaluasi pada Multimedia Pembelajaran ..	174
Gambar 47. Siswa Mengisi Angket Praktikalitas	175

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	49
Bagan 2. Prosedur Pengembangan Produk	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i>	126
Lampiran 2. Storyboard	127
Lampiran 3. Silabus Pembelajaran.....	138
Lampiran 4. Angket Validasi Materi	143
Lampiran 5. Angket Validasi Media Tahap 1 Ahli Media 1.....	146
Lampiran 6. Angket Validasi Media Tahap 1 Ahli Media 2.....	149
Lampiran 7. Angket Validasi Media Tahap 2 Ahli Media 1.....	152
Lampiran 8. Angket Validasi Media Tahap 2 Ahli Media 2.....	155
Lampiran 9. Angket Praktikalitas Siswa.....	158
Lampiran 10. Hasil Praktikalitas.....	164
Lampiran 11. Surat Observasi dan Pengumpulan Data	166
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP.....	167
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian Dinas Kota Padang.....	168
Lampiran 14. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	169
Lampiran 15. Dokumentasi.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digital telah memberikan dampak pada perubahan pola perilaku masyarakat. “Teori digital sendiri adalah sebuah konsep terhadap pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan ilmu pengetahuan, semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan rumit menjadi ringkas” (Aji, 2016:44). Dilihat dari proses perkembangannya sendiri telah merubah gaya hidup dan memberikan manfaat hampir pada semua tatanan kehidupan manusia, mulai dari kegiatan administrasi, transportasi, pemasaran, informasi, komunikasi sampai pada sistem pendidikan termasuk di Indonesia.

Usaha mewujudkan pendidikan bermutu sesuai dengan tatanan kehidupan masyarakat era digital tidak terlepas dari peran kurikulum yang berlaku. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Penerapan perumusan kurikulum mengupayakan agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan fenomena yang dialami oleh siswa secara langsung. Undang-undang No. 20 tahun 2003 juga menjelaskan bahwa “kurikulum yang disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan perkembangan

ilmu pengetahuan, teknologi dan seni”. Hal ini bertujuan sebagai upaya mengarahkan siswa pada kemampuan berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri sesuai dengan yang diamanatkan dalam 4 pilar kebangsaan Indonesia, yaitu UUD 1945, Pancasila, NKRI dan Bhinneka Tunggal Ika. Mata pelajaran yang memfokuskan pada pembelajaran tersebut adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berlaku setelah ditetapkannya kurikulum 2013 yang sebelumnya bernama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada kurikulum 2006 (KTSP). Perubahan nama ini berdasar atas pertimbangan yang sifatnya pembaruan atau penyempurnaan. Sebagaimana diketahui bahwa PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada dalam satuan pendidikan di Indonesia. Hal ini telah termuat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Bahasa, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Oleh karena itu, penyempurnaan ini menjadi topik penting untuk disesuaikan kembali agar siswa sebagai bagian dari masyarakat ataupun warga negara tidak melupakan jati dirinya yang berlandas pada Pancasila.

Selain itu pentingnya mata pelajaran PPKn yaitu dapat mempengaruhi watak, penanaman nilai-nilai karakter, dan membentuk warga negara yang menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta menjadikan peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, terkhusus untuk siswa sebagai bekal

menjadi warga negara yang baik. Hal ini dapat terwujud dengan baik apabila guru sebagai pendidik sekaligus menjadi sumber dan fasilitator pembelajaran bersedia untuk terus berbenah diri, menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa, dan mengikuti perubahan yang terjadi akibat dari zaman yang semakin berkembang baik dari pola pikir, kebutuhan dan kemajuan teknologi informasi. Kemudian mengingat pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran konsep dan nantinya menjadi pedoman bagi siswa untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, sehingga penting untuk dipahami dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk multimedia adalah solusi terkini, merujuk pada karakteristik media menjadi tepat untuk mata pelajaran PPKn karena memuat hal-hal berikut: (1) media mampu membawa sejumlah pesan yang diharapkan tercapai dalam pembelajaran, (2) media disusun sesuai dengan perkembangan teknologi informasi, (3) media menggunakan pembelajaran yang nyata, (4) media mampu membuat siswa berpikir kritis, dan (5) terjangkau oleh kemampuan belajar siswa, dimana dengan tampilan desain yang menarik dan kepadatan informasi dari mata pelajaran yang diajarkan. Penggunaan multimedia ini juga menjadi tepat, mampu memberikan stimulus untuk menarik minat belajar siswa dan memberikan kemudahan bagi guru untuk mengkonsepkan pelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran melalui integrasi teks, grafis, animasi, audio, video dan berbagai komponen terkait dengan pembelajaran.

Ketika multimedia pembelajaran dipilih, kemudian dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa (Daryanto, 2010:52). Selain itu, menurut Arsyad (2014:20), “media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”. Oleh karena itu, media dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat komunikasi yang mampu menjadi perantara guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan baik.

Menurut Seels & Richey (dalam Miarso, 2007:46) menjelaskan bahwa “secara konseptual Teknologi Pendidikan didefinisikan: teori dan praktik dalam desain/perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar”. Pada kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara pembelajaran dan penggunaan teknologi terpadu dalam perancangan sumber belajar dengan membuat media sebagai perantara untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan inovatif. Adanya media dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan mudah. Oleh sebab itu, proses pembuatannya harus mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi, materi dan siswa yang diajarkan, sehingga guru diharapkan hati-hati dan teliti supaya media yang digunakan sesuai dan tepat sasaran.

Hasil pengamatan pada Jum'at tanggal 3 September 2019 di SMP Pembangunan Laboratorium UNP menunjukkan bahwa dari segi fasilitas atau sarana dan prasarana teknologi yang dimiliki sudah memadai, dimana SMP Pembangunan Laboratorium UNP ini memiliki LCD proyektor, satu ruangan laboratorium dengan 43 unit komputer dengan jaringan WiFi yang berfungsi dengan baik. Namun kelengkapan tersebut belum sepenuhnya didukung oleh kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai kegiatan belajar, sehingga tidak termanfaatkan dengan baik.

Mengingat masa perkembangan siswa pada usia SMP/MTS terutama kelas VIII adalah masa peralihan dari anak-anak menjadi remaja, yang mana rata-rata usia siswa tersebut berada 12-14 tahun. Usia ini ada dalam rentang masa remaja, dimana para psikologi menentukan secara normal pada usia 12 sampai 22 tahun. Jadi siswa SMP kelas VIII yang rata-rata berada usia 12-14 tahun termasuk dalam masa remaja, dalam kelompoknya tergolong pada remaja awal. Gunarsa (dalam Putro, 2017:29) menjelaskan pada masa remaja awal, yaitu biasanya duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, dengan ciri-ciri:

1. Tidak stabil keadaannya, lebih emosional.
2. Mempunyai banyak masalah.
3. Masa yang kritis
4. Mulai tertarik pada lawan jenis.
5. Munculnya rasa kurang percaya diri
6. Suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal dan menyendiri.

Berdasarkan hal tersebut menimbulkan semangat belajar yang tidak stabil atau labil dan keadaan yang sering memiliki banyak masalah

menjadikan keadaan mental, khususnya berpikir menjadi lebih sempurna atau kritis. Oleh karena itu diperlukan program pembelajaran yang memang mampu memfasilitasi kemampuan dari berpikir siswa secara maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan.

Merujuk pada hasil wawancara dengan guru PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yaitu Ibu NP, sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran berupa buku cetak dan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan media *PowerPoint*. Kemudian juga melalui hasil observasi yang diperoleh, penulis menyimpulkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dimaksud di antaranya metode artikulasi yang digunakan guru memiliki kelemahan untuk mata pelajaran PPKn, dengan karakteristik materi yang padat, siswa ditugaskan untuk berkelompok dan mengulangi penjelasan yang telah disampaikan guru secara bergantian. Selain sedikit ide yang muncul, banyak kelompok perlu dimonitor agar situasi pembelajaran dapat berjalan kondusif. Namun situasi di kelas tidak bisa diatasi oleh seorang guru untuk menjadi penengah, akibatnya siswa ribut dan kesulitan dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan. Adapun proses pembelajaran sudah berbantuan media dalam bentuk video dan *Microsoft Powerpoint*, namun materi media tersebut hanya menggunakan buku cetak dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai sumber belajar, sehingga ditemukan beberapa masalah, antara lain: (a) materi yang disajikan kurang bervariasi, (b) belum mampu menjangkau semua kebutuhan dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, dan

(c) penyajian contoh materi belum mampu memberikan gambaran yang tepat untuk siswa dalam pembelajaran. Kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam membuat multimedia pembelajaran menjadikan proses belajar masih kurang efektif, kondisi tersebut dapat dilihat dari perhatian siswa yang belum fokus menjadikannya jenuh, sehingga siswa ketiduran atau ribut di kelas dibandingkan mendengarkan penjelasan dari guru.

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang masih berada dibawah batas KKM terutama untuk mata pelajaran PPKn yaitu 75. sebagaimana digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Kolektif Per-Kelas Ujian Tengah Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 untuk Mata Pelajaran PPKn

NO	KELAS	NILAI RATA-RATA
1	VIII ₁	56,89
2	VIII ₂	69,55
3	VIII ₃	56,67
4	VIII ₄	59,48
5	VIII ₅	56,15
6	VIII ₆	54,22

Sumber: Dokumen SMP Pembangunan Laboratium UNP

Secara keseluruhan nilai perolehan ujian tengah semester tahun pelajaran 2018/2019 memperoleh rentang rata-rata 54,22-68,55 yang dapat disimpulkan bahwa tidak memenuhi KKM yang ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara, permasalahan ini disebabkan oleh beberapa hal di antaranya: (1) waktu pembelajaran untuk 1 kali pertemuan (3 JP x 40 menit) relatif panjang, (2) materi pembelajaran padat, dan (3) metode pembelajaran yang digunakan memiliki pola yang sama atau monoton dan tidak bervariasi.

Alternatif yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan di atas yakni membuat multimedia pembelajaran dengan berbasis *Focusky* versi 3.7.12. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang di dalamnya terdapat fitur-fitur audio, grafis, video dan animasi untuk membuat media yang menarik dan memunculkan minat belajar siswa. Adapun kelebihanya dibandingkan aplikasi lain, yaitu aplikasi *Focusky* menggunakan lembaran kerja berbentuk kanvas yang memberikan kebebasan pengguna untuk lebih kreatif dan cara penggunaannya praktis dengan hasil yang maksimal. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan ratusan *template* praktis dengan sistem *zoom in* dan *zoom out*, fasilitas *import* untuk konten dengan format SWF dan GIF untuk animasi, PSD, PNG dan JPG/JPEG untuk tampilan grafis, MP4 dan MP3 untuk audio dan video, serta format dari *Microsoft* seperti *Powerpoint*, *Excel*, dan *Word* yang memungkinkan untuk dapat diedit kapanpun dan dimanapun. Kemudian *project* yang telah dibuat dapat *publish* ke berbagai bentuk format penyimpanan, sehingga bisa diakses secara *online* maupun *offline*.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Focusky* sendiri merupakan perangkat lunak yang mendukung pengembangan program pembelajaran berbasis komputer, dimana memiliki fitur-fitur dan latar yang tidak jauh kalah menariknya dengan aplikasi lain baik pada versi berbayar maupun gratis. Pada penggunaannya dalam membuat multimedia pembelajaran sangat mudah digunakan dan diterapkan. Untuk mencantumkan materi pelajaran PPKn dapat dimodifikasi dan dirancang supaya lebih memberikan kesan menarik bagi siswa, sehingga pengembangan ini dapat

mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul **Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis *Focusky* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP/MTs.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Siswa kurang memiliki minat dan motivasi untuk belajar dengan waktu pembelajaran relatif panjang sehingga menjadi jenuh dan tertidur atau ribut di kelas dibandingkan mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran.
2. Guru masih terpaku pada pembelajaran konvensional dengan metode yang monoton dan tidak bervariasi.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti komputer, sedangkan fasilitas mencukupi.
4. Kemampuan yang dimiliki sebagian guru masih terbatas dalam menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar siswa.
5. Proses perkembangan siswa pada masa remaja awal dengan pemikiran kritisnya dan memiliki gaya belajar yang berbeda-beda baik dalam memahami materi pembelajaran, maka dibutuhkan multimedia pembelajaran sebagai wadah untuk menjawab dan melayani perbedaan tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijabarkan, penulis mengemukakan rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP/MTS?
2. Bagaimana kelayakan produk Multimedia Pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP/MTS?
3. Bagaimana praktikalitas produk Multimedia Pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP/MTS?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, penulis dapat menentukan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP/MTS.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk Multimedia Pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP/MTS sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media.
3. Mendeskripsikan pratikalisasi produk Multimedia Pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP/MTS.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu produk multimedia pembelajaran yang menarik dan inovatif. Multimedia pembelajaran ini dibuat berbasis aplikasi *Focusky* versi 3.7.12. Untuk luaran dari produk yang dimaksud adalah multimedia pembelajaran yang berisikan teks, grafis, animasi *gif*, audio, dan video, dimana ditujukan untuk memenuhi aspek kognitif dari siswa dengan dirangkum dalam sajian materi pelajaran PPKn kelas VIII pada semester I tahun pelajaran 2019/2020 untuk 1 KD dengan 6 kali pertemuan.

Adapun produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan dalam pengembangan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Spesifikasi Materi

Materi yang disajikan dalam produk multimedia ini yaitu mata pelajaran PPKn kelas VIII yang terdiri dari materi pokok dan materi pembelajaran. Adapun materi pokok terdiri dari mensyukuri bangsa Indonesia memiliki Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup berbangsa, melaksanakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, kemudian kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan negara Indonesia. Sedangkan untuk materi pembelajaran yang dikembangkan dapat rinci sebagai berikut:

- 1) Kedudukan, fungsi, dan arti penting Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa.

- 2) Nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa.
- 3) Membiasakan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa.

2. Spesifikasi Multimedia Pembelajaran

Persamaan dan perbedaan dilihat dari kegunaan *Focusky* dibanding dengan aplikasi lain yaitu *Focusky* memiliki kesamaan dengan *Prezi* dan *Microsoft PowerPoint*, yaitu sama-sama sebuah program aplikasi yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan tampilan *slide*. Secara kasat mata *Focusky* memiliki kemiripan dengan *Prezi* dibandingkan *Microsoft Powerpoint*. Untuk segi tampilan *Focusky* dan *Prezi* sama-sama menggunakan kanvas virtual yang memberikan kebebasan pengguna untuk lebih kreatif, di samping telah disediakan *template* menarik dan dapat digunakan tanpa perlu pengeditan sendiri. Selain kesamaan tersebut, kelebihan *Focusky* dibandingkan *Prezi* dapat dilihat dari penggunaan fitur-fitur yang tersedia, dimana *Focusky* menyediakan fitur-fitur yang bisa digunakan secara *online* maupun *offline* baik pada versi gratis maupun premium, sedangkan *Prezi* merupakan perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet dan diminta untuk menggunakan versi premium atau berbayar agar mendapatkan fasilitas yang dibutuhkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada multimedia pembelajaran berbasis aplikasi

Focusky, yang mana diupayakan pengoptimalan pada aspek-aspek belajar terutama untuk ranah kognitif. Adapun perincian penggunaan fitur-fitur aplikasi *Focusky* dalam pembuatan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyisipkan hasil rekaman suara sendiri atau musik yang terkait dengan materi multimedia yang dihasilkan melalui fitur *music*/musik untuk *sound*/suara pada aplikasi *Focusky*, sehingga tampilan multimedia dapat lebih menarik untuk siswa dengan gaya belajar audio.
- b. Tersedianya fitur video pada aplikasi *Focusky* yang mendukung pembuatan video sendiri seperti merekam layar monitor komputer/laptop atau netbook pengguna maupun bentuk web video dengan format MP4 dan dapat disisipkan dalam tampilan multimedia pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Tersedianya *Animation*/animasi gratis pada fitur SWF, fitur unduh melalui internet, dan fitur input data baik dalam bentuk grafis, audio, video, maupun *hyperlink* di aplikasi *Focusky* menjadikan tampilan multimedia pembelajaran terlihat lebih menarik, sehingga dapat menstimulasi siswa yang bergaya belajar visual, audio ataupun kinestetik untuk fokus memperhatikan pembelajaran .
- d. Aplikasi *Focusky* juga menyediakan desain *template* praktis dan fitur *background* seperti *design background*, *animation background*, dan *3D background* yang dapat digunakan, sehingga menjadikan

tampilan multimedia pembelajaran tampak lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan dan karakter pengguna.

- e. Warna *background* dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini disesuaikan dengan karakter siswa SMP yang didominasi oleh warna-warna muda dan warna pendukung lainnya untuk memberikan kesan keceriaan dan memotivasi siswa untuk belajar.

3. Tampilan Produk

- a. Halaman awal di dalam produk multimedia pembelajaran menjadi tampilan awal sebelum memasuki materi pembelajaran yang terdiri dari judul produk, mata pelajaran, kelas, dan tahun pelajaran. Pada halaman awal juga dilengkapi dengan animasi dan pewarnaan yang menarik.
- b. Halaman menu terdiri dari beberapa pilihan menu dan tombol yang terhubung ke halaman KI dan KD, materi, video, evaluasi, petunjuk penggunaan, dan profil perancang multimedia pembelajaran.
 - 1) Pada menu KI dan KD terdapat penjabaran halaman KI dan KD yang digunakan. Adapun Kompetensi Inti dan kompetensi dasar yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu:
 - a) Kompetensi Inti
 - i. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
 - ii. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan

percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

- iii. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- iv. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan menggarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

b) Kompetensi Dasar

- i. Mensyukuri kedudukan, dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan negara Indonesia.
- ii. Bersikap peduli kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan negara Indonesia.
- iii. Menganalisis kedudukan dan fungsi Pancasila bagi bangsa dan negara Indonesia.
- iv. Mendukung peran tokoh-tokoh dalam kedudukan dan fungsinya pada perumusan Pancasila.

- 2) Pada menu materi terdapat penjabaran materi pelajaran yang berdasarkan aspek, sebagai berikut:
 - 1) Isi/materi multimedia pembelajaran terdiri dari tiga bagian yaitu objek pengamatan, materi pelajaran dan video pembelajaran.
 - 2) Penyusunan materi berdasarkan buku cetak, LKS, dan sumber lain yang menunjang pembelajaran untuk penyempurnaan penyajian materi PPKn kelas VIII.
 - 3) Penyajian multimedia ini juga berisi tampilan teks, grafis, audio dan animasi yang berfungsi untuk menunjang tampilan multimedia menjadi lebih menarik.
- 3) Pada menu video terdapat halaman yang menyajikan video yang terkait dengan pembelajaran.
- 4) Pada menu evaluasi terdapat halaman petunjuk penggunaan evaluasi yang berisi uji kompetensi untuk menguji seberapa jauh pengetahuan siswa.
- 5) Pada menu petunjuk penggunaan terdapat halaman petunjuk tentang tombol-tombol yang dapat digunakan dalam produk multimedia, diantaranya yaitu:
 - 1) Tombol *home*, berfungsi untuk kembali pada halaman awal.
 - 2) Tombol *next*, berfungsi untuk menuju ke halaman selanjutnya.

- 3) Tombol *back*, berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.
- 4) Tombol *minimize*, berfungsi untuk memperkecil tampilan yang kurang jelas.
- 6) Pada menu profil terdapat halaman yang berisi tampilan profil perancang multimedia pembelajaran.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dilakukan berdasar dari pengamatan terhadap fenomena yang terjadi di lapangan. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi, sedang fasilitas yang dimiliki sekolah sudah mencukupi untuk penerapan media pembelajaran tersebut. Selain itu, kurang minat dan motivasi siswa untuk belajar dan secara psikologis siswa SMP dalam masa pencarian jati dirinya. Jika guru tidak mampu mengarahkan siswa dengan baik, maka siswa akan dapat tumbuh dan berkembang melanggar norma dan aturan yang telah ditetapkan, tidak saja di sekolah namun juga di lingkungan masyarakat mereka tinggal. Oleh sebab itu, penulis memberikan alternatif dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia pembelajaran yang mana diharapkan mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa meningkat. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikemas semenarik mungkin dan materi yang disajikan padat, jelas dan tepat sasaran. Kemudian fasilitas yang telah dicukupi sekolah dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin.

G. Asumsi Peneliti

Asumsi dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di SMP/MTS, sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat menjadi solusi bagi guru pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP/MTS untuk mengemas pembelajaran lebih menarik, padat dan tersistematis.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan dari materi pelajaran.
3. Guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran di depan kelas yang mana siswa dapat melihat dan turut aktif dalam proses pembelajaran.

H. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* digunakan secara individu oleh siswa dengan bimbingan dan pengawasan dari guru.
2. Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi sesuai dengan keterkaitan materi terhadap permasalahan siswa di dalam kelas. Untuk materi yang diambil untuk penelitian pengembangan ini yaitu 1 KD dimaksimalkan selama 6 kali pertemuan
3. Uji coba dilaksanakan sampai pada uji praktikalitas, mengingat penulis memiliki keterbatasan waktu dan biaya selama pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Focusky*.
4. Uji coba produk dibatasi pada satu kelas di SMP pada mata pelajaran PPKn kelas VIII.A.

I. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian memberikan manfaat secara teoritis yaitu sebagai rujukan terkait dengan penelitian pengembangan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan penelitian serta mencari solusi terhadap permasalahan yang didapati dalam proses pembelajaran yang menjadi permasalahan yang harus dipecahkan di bidang Teknologi Pendidikan.

b. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan berbagai media yang dapat dikemas dalam bentuk multimedia pembelajaran, dimana pada penelitian ini berbasis *Focusky*. Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk membelajarkan siswa secara sistematis, menarik dan menuntun siswa untuk lebih aktif pada jam pelajaran berlangsung.

c. Bagi Siswa

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran berbasis *Focusky* bagi siswa memberikan motivasi dan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang dimilikinya, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif selama jam pelajaran berlangsung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPKn untuk kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP telah selesai dilakukan, sehingga menghasilkan media belajar yang dapat menstimulus minat belajar siswa dan membantu guru dalam mengkonsepkan materi pelajaran menjadi menarik dan memperoleh kepadatan informasi dalam belajar dibandingkan pembelajaran sebelum penggunaan multimedia.
2. Hasil akhir validasi produk multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII diperoleh skor rata-rata sebesar 4,83 dengan persentase 97% memenuhi kriteria **“sangat baik atau sangat valid”** dari penilaian guru mata pelajaran PPKn sebagai ahli materi. Skor rata-rata penilaian kelayakan produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* ini setelah direvisi sebesar 4,87 dengan persentase 97% dari ahli media I dan rata-rata dari ahli media II sebesar 4,87 dengan persentase 97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media tersebut sudah dapat dikriteriakan **“sangat baik atau sangat valid”**.
3. Hasil uji coba praktikalitas diperoleh rata-rata 4,72 dengan persentase 94% yang dikategorikan **“sangat praktis”**.

Jadi dari data yang dijabarkan diatas, multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPkn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang telah dikembangkan dan di uji coba dapat dikatakan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran PPkn kelas VIII SMP/MTs untuk memperkenalkan dan mengarahkan siswa belajar menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *Focusky*, supaya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar khususnya untuk pembelajaran mandiri.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* yang telah dikembangkan diharapkan mampu menjadi rujukan pengembang media atau peneliti lainnya untuk meningkatkan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer yang interaktif dan memenuhi kebutuhan pengguna atau siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulkhak, Ishak & Riyana, Cepi. (2017). *Elearning Konsep dan Implementasi*. Bandung: UPI Press.
- Aji, Rustam. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal, Vol. 01, No. 01*, hlm. 44-55.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Emzir (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif & kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Gandamana, Apiek. (2018). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS), Vol. 2 (2)*, hlm.17-22.
- Help Document of Focusky*. 25 Maret 2016. <http://Focusky.com> diakses pada tanggal 27 Mei 2019 pukul 06:57 WIB.
- Izma, Tri & Kesuma, Vira Yolanda. (2019). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Bangsa. *Wahana Didaktika, Vol. 17, No. 1*, hlm. 84-92.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.