

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *FOCUSKY* PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VII UNTUK SMP/ MTs**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh :**

**NADILA SEFDWIYANTI**

**NIM.17004132**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI  
*FOCUSKY* PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VII UNTUK SMP/ MTs

SKRIPSI

*Ditajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan*



Oleh :

NADILA SEFDWIYANTI

NIM.17004132

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

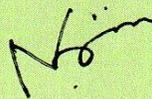
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI  
FOCUSKY PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VII SMP/MTs

Nama : Nadila Sefdwiyanti  
NIM /BP : 17004132 / 2017  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 September 2021

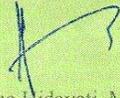
Disetujui Oleh :

Pembimbing



Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd  
Nip. 19781129 200312 1 001

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



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

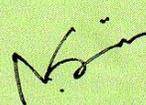
## HALAMAN PENGESAHAN

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 Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi  
*Focusky* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP/Mts  
Nama : Nadila Sefdwiyanti  
Nim/ BP : 17004132/ 2017  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 September 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd Nip. 19781129 200312 1 001	 .....
2. Anggota	: Prof Dr. Alwen Bentri, M.Pd Nip. 19610722 198602 1 002	 .....
3. Anggota	: Novrianti, S.Pd, M.Pd Nip. 19801101 200801 2 014	 .....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadila Sefdwiyanti

Nim/BP : 17004132/ 2017

Prodi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Focusky*

Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di 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, 10 Agustus 2021

Yang Menyatakan



Nadila Sefdwiyanti

## ABSTRAK

Nadila Sefdwiyanti. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Focusky Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP/MTs.

Media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, karena rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi focusky pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dalam penelitian ini mencakup 5 aspek yaitu (1) perencanaan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi produk, (4) uji coba, (5) produk akhir . Pada Tahap validitas meliputi 3 validator yaitu ahli materi dan 2 ahli media. Selanjutnya pada tahap praktikalitas dilakukan pada 11 orang siswa untuk menguji media ini menggunakan aplikasi *focusky*.

Hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh 2 orang ahli media dikategorikan “**Sangat Valid**” untuk digunakan dengan jumlah rata-rata penilaian oleh validator I mendapat rata-rata 96% Dan validator II rata-rata 94% Sedangkan hasil penilaian ahli materi dikategorikan “**Valid**” dengan rata-rata 72% Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi focusky kelas VII SMP yang dikembangkan sudah valid. Maka media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Aplikasi Focusky, Ilmu pengetahuan Alam.

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh*

Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky Pada Mata Pelajaran IPA kelas VII SMP/MTs”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, bimbingan, pelajaran dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Nofri Hendri, S.Pd,.M.Pd selaku Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, memberi saran, serta masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku penguji I pada skripsi ini yang telah memberikan saran dan arahan kepada saya.
3. Ibu Novrianti, S.Pd,M.Pd selaku penguji II sekaligus validator media dalam pembuatan skripsi ini.

4. Ibu Abna Hidayati, M.Pd selaku Kepala Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
6. Ibu Tuti Lestari, S.Si selaku ahli materi dosen FMIPA UNP yang sudah banyak memberikan masukan tentang materi pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Ibu Rima Herlinda, S.Pd selaku Kepala SMP N 1 Kec.Suliki yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Dra.Yeni selaku guru mata pelajaran IPA serta majelis guru dan staf tata usaha di SMP N 1 Kec.Suliki yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian
9. Keluarga besar penulis terutama kedua orang tua, Ayahanda Yansirwan dan Ibunda Yulfianti yang sangat saya cintai, yang selalu mendoakan saya sampai ke titik ini. Saudara saya Suci Yandesfi dan Nesya Seftri Yanti yang tidak lupa memberikan semangat yang tak henti serta seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan perhatian, motivasi, arahan, bimbingan, semangat dan pengorbanan baik dari segi moral materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Terimakasih kepada Wukufahdini Trijayanti yang selalu menemani perjalanan skripsi dari awal hingga tahap ini dan kepada teman-teman saya yang telah membangkitkan semangat, masukan dan bantuan dalam menyelesaikan studi saya, baik dalam menjalani studi saya selama ini maupun dalam penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan dari segi kualitas dan kuantitas maupun dari ilmu pengetahuan yang dikuasai. Untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun untuk dapat menjadi perbaikan dimasa mendatang.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga bantuan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah dan mendapat balasan kebaikan di sisi Allah SWT. Aamiin.

*Wassalamualaikum wa Rahmatullahi wa Barakatuh.*

Padang, Agustus 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
F. Pentingnya Pengembangan .....	12
G. Keterbatasan Pengembangan .....	13
H. Manfaat Penelitian .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kerangka Teori .....	16
B. Validasi dan Praktikalitas.....	30
C. Penelitian yang Relevan .....	32
D. Kerangka Berfikir .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan .....	36
C. Prosedur Pengembangan .....	37
D. Uji Coba Praktik .....	37
E. Pengumpulan Data .....	41

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

A. Hasil Pengembangan .....	49
1. Tahap Perencanaan .....	49
2. Pengembangan Produk Awal .....	52
3. Validasi Produk .....	59
4. Uji Coba Terbatas .....	60
5. Hasil Produk Akhir .....	61
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba .....	61
1. Deskripsi Data Validasi.....	61
a. Validasi Ahli Materi .....	61
b. Validasi Ahli Media .....	63
2. Deskripsi Uji Praktikalitas .....	70
C. Pembahasan .....	71

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	76

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel :

3.1	Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Media .....	43
3.2	Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Materi .....	45
3.3	Kriteria Interpretasi Skor .....	48
4.1	Jumlah Tenaga Pendidik Ahli Teknologi .....	50
4.2	Angket Penilaian Oleh Ahli Materi .....	62
4.3	Angket Penilaian Oleh Ahli Media I .....	63
4.4	Angket Penilaian Oleh Ahli Media II .....	64
4.5	Revisi Produk Media Pembelajaran Aplikasi Focusky .....	67
4.6	Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba .....	70

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar :

2.1	Kerucut Pengalaman .....	18
2.2	Tampilan Awal menginstall aplikasi <i>Focusky</i> .....	27
2.3	Tampilan Template Aplikasi <i>Focusky</i> .....	28
2.4	Bentuk Template yang dipilih.....	29
5.1	Template yang sudah di unduh.....	53
5.2	Background dari media yang dikembangkan .....	54
5.3	Tata Letak Dari Slide Media .....	55
5.4	Template untuk KD.....	55
5.5	Cara Menampilkan Gambar .....	56
5.6	Sisipkan Teks .....	58
5.7	Sisipkan Musik.....	59

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Teknologi adalah sarana yang dibutuhkan untuk menyediakan barang-barang bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi informasi dan komunikasi adalah segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, pengelolaan dan penyampaian atau pemindahan informasi antar sarana dan media. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini berdampak sangat besar bagi kehidupan manusia saat ini. Kehidupan yang sebelumnya bersifat kuno sekarang berubah menjadi lebih modern. Dengan penerapan ilmu yang semakin canggih informasi dapat dijangkau dengan cepat dan mudah.

Dalam dunia pendidikan, penerapan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu faktor sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia. Melalui teknologi informasi dan komunikasi tersebut memberikan manfaat yang besar terhadap dunia pendidikan, yaitu kegiatan belajar yang dilakukan di ruang kelas, berubah menjadi kegiatan belajar dengan sistem jarak jauh yang dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti saat sekarang ini. Kegiatan belajar yang sebelumnya di ruangan kelas menggunakan fasilitas seperti buku cetak berkembang menjadi menggunakan teknologi komputer dengan fitur yang ada di dalamnya seperti internet yang diakses sangat cepat untuk keperluan. Selain

itu, pembelajaran ini tidak berpusat pada guru karena siswa sudah belajar tanpa guru dan sebagai pengganti sumber belajar melainkan menggunakan beragam sumber yang dapat memudahkan siswa untuk belajar.

Melalui keanekaragaman sumber belajar akan memudahkan siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda yang dimilikinya, sehingga siswa dapat belajar sesuai karakteristik dan kemampuannya. Hal ini yang menjadikan peran keanekaragaman sumber belajar khususnya yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadi penting untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar pada siswa. Oleh karena itu, seorang guru sudah mampu memahami, menguasai, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga ketika guru akan menjelaskan kepada siswa tidak ada lagi keraguan dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan kondisi agar siswa belajar. Teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret dalam pembelajaran siswa. Artinya, dalam proses pembelajaran tersebut harus ada hubungan antara guru dan siswa untuk mendapatkan stimulus dan respon. Penerapan stimulus dalam proses pembelajaran tersebut dapat melalui media pembelajaran. Multimedia dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa media yang dapat berupa kombinasi

antara teks, gambar, animasi, suara, video. Mempelajari media pembelajaran siswa dapat mempelajari materi sesuai apa yang dikehendaki dengan penerapan prinsip kemandirian dalam pembelajaran.

Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan siswa pada system media yang mampu menampilkan teks, gambar, video dan audio. Oleh sebab itu seorang pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat proses 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). 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 pembuatan harus mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi, materi dan siswa yang diajarkan, sehingga guru diharapkan hati-hati dan teliti supaya media yang digunakan sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran.

Mengingat masa perkembangan siswa pada usia SMP terutama kelas VII 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 12 sampai 22 tahun pada usia normal. Jadi siswa SMP kelas VII yang rata-rata berada usia 12-14 tahun tergolong pada remaja awal. Gunarso (dalam Putro, 2017: 29) menjelaskan pada masa remaja awal biasanya dengan ciri-ciri sebagai berikut :

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 khayalan dan menyendiri

Berdasarkan hal tersebut timbul permasalahan dalam pembelajaran, yang mana siswa pada umumnya senang bermain, tetapi pembelajaran di SMP tidak lagi sama dengan tingkat sebelumnya, apalagi dengan mata pelajaran IPA sebenarnya siswa di tuntut untuk mencari materi pembelajaran sendiri, karena mata pelajaran IPA sifatnya membaca sehingga siswa kesulitan dalam mendapatkan pembelajaran. Maka dari itu penulis membantu untuk membuat media pembelajaran agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada hasil wawancara dengan guru IPA SMP/ MTs yaitu ibu YN pada hari Kamis tanggal 25 Februari 2021, sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran berupa buku

cetak dan LKS. Kemudian juga melalui hasil observasi yang diperoleh, penulis menyimpulkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dimaksud diantaranya metode ceramah yang digunakan guru memiliki kelemahan untuk mata pelajaran IPA, dengan karakteristik materi yang banyak, siswa ditugaskan untuk berkelompok dan mengulangi penjelasan yang telah disampaikan guru secara bergantian. Selain itu, setiap kelompok perlu dimonitor agar situasi pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif. Namun dengan adanya media pembelajaran situasi di kelas menjadi lebih tenang di karenakan siswa sangat focus dengan media pembelajaran yang meliputi audio, video dan gambar.

Proses pembelajaran sama sekali belum menggunakan media video dan *Microsoft Powerpoint*, namun materi media tersebut hanya menggunakan buku dan LKS sebagai sumber belajar, sehingga ditemukan beberapa masalah, antara lain: (a) materi yang disampaikan bahasa buku, (b) belum mampu menjangkau gaya belajar siswa yang berbeda-beda, (c) penyajian contoh materi belum mampu memberikan gambaran yang tepat untuk siswa dalam pembelajaran. Kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam membuat multimedia pembelajaran bisa membuat pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga dengan kondisi tersebut membuat siswa merasa jenuh dalam belajar dan dapat membuat siswa ketiduran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara, permasalahan ini disebabkan oleh beberapa hal di antaranya : (1) waktu pelaksanaan pembelajaran untuk satu kali pertemuan (3 JP x 30 menit), (2) materi yang akan disampaikan sangat padat, dan (3) metode pembelajarannya masih monoton sehingga sulit untuk dipahami oleh siswa.

Aplikasi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan di atas membuat multimedia pembelajaran dengan berbasis *Focusky* versi 4.0.2. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang didalamnya terdapat fitur-fitur audio, grafis, video dan animasi untuk membuat media yang menarik dan memunculkan minat belajar siswa. Adapun kelebihan 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 *system zoom in* dan *zoom out* , fasilitas *import* untuk konten dengan format GIF untuk animasi, PSD, PNG dan JPG/JPEG untuk tampilan grafis, MP4 dan MP3 untuk audio dan video serta format dari *Microsoft Word*, *Excel*, *Powerpoint* yang memungkinkan untuk dapat diedit kapanpun dan dimanapun. Kemudian *project* yang telah dibuat di *publish* ke berbagai bentuk format penyimpanan, sehingga bisa diakses secara *online* maupun *offline*.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *focusky* merupakan perangkat lunak yang mendukung pengembangan program pembelajaran berbasis komputer, dimana memiliki fitur-fitur dan latar yang menarik seperti teks, gambar, animasi, audio, video, yang tidak jauh kalah menariknya dengan aplikasi lain baik pada versi berbayar maupun versi gratis. Pada penggunaannya dalam membuat media pembelajaran sangat mudah digunakan dan diterapkan. Untuk mencantumkan materi pelajaran IPA 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 Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Focusky* pada Mata pelajaran IPA Kelas VII di SMP/ MTs.**

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Siswa kurang berminat belajar dengan waktu yang relatif panjang sehingga menjadi jenuh dan tertidur di kelas dibandingkan mendengarkan penjelasan dari guru saat proses pembelajaran.

2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru berbasis teknologi, seperti komputer, *android*, sedangkan fasilitas mencukupi disekolah.
3. Guru masih terpaku pada pembelajaran konvensional dengan metode yang monoton dan tidak bervariasi.
4. Kemampuan yang dimiliki sebagian guru masih terbatas dalam menghasilkan produk media 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, dan melayani perbedaan cara belajar tersebut.

### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP/ MTs
2. Bagaimana Validitas produk media pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP/ MTs
3. Bagaimana praktikalitas produk media pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP/ MTs

#### **D. Tujuan Penelitian**

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

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP/ MTs
2. Mendeskripsikan kelayakan prosuk media pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP/ MTs
3. Mendeskripsikan praktikalisasi produk media pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP/ MTs

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu produk media pembelajaram yang menarik bagi siswa dan guru. Media pembelajaran ini dibuat berbasis aplikasi *Focusky* versi 4.0.2. Dalam aplikasi *Focusky* ini media pembelajarannya berisikan tentang teks, grafis, animasi, gift, audio, dan video, dimana ditujukan untuk memenuhi aspek kognitif dari siswa yang dirangkum menjadi materi pembelajaran IPA kelas VII pada semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 untuk 1 KD dengan 3 kali pertemuan.

Gambaran dari tampilan produk yang akan dibuat menggunakan aplikasi *focusky* adalah :

- a. Halaman awal yang dilengkapi pewarnaan yang menarik di dalam produk media pembelajaran sudah menjadi tampilan awal sebelum memasuki

materi pembelajaran yang terdiri dari judul produk, mata pelajaran, kelas dan tahun pelajaran

- b. Halaman menu terdiri dari beberapa pilihan menu dan tombol yang terhubung ke halaman KI dan KD, materi, video, evaluasi dan profil perancang multimedia pembelajaran

1) Pada menu KI dan KD terdapat penjabaran halaman KI dan KD yang akan digunakan. Adapun KI dan KD yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu :

a) Kompetensi Inti

i. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab

ii. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural)

iii. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret

b) Kompetensi Dasar

i. Mengklasifikasi makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati.

ii. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati.

2) Pada menu materi terdapat penjabaran materi pelajaran berdasarkan aspek, sebagai berikut :

- a) Isi/materi media pembelajaran terdiri dari tiga bagian yaitu objek pengamatan, materi pelajaran dan video pembelajaran
  - b) Penyusunan materi berdasarkan buku cetak, LKS dan sumber lain yang menunjang pembelajaran untuk penyempurnaan penyajian materi IPA kelas VII
  - c) Penyajian media ini juga berisi tampilan teks, audio dan animasi yang berfungsi untuk menunjang tampilan media menjadi lebih menarik
- 3) Pada menu video terdapat halaman yang menyajikan video yang terkait dengan pembelajaran
  - 4) Pada menu evaluasi berisi uji kompetensi untuk menguji seberapa jauh pengetahuan siswa
  - 5) Pada menu profil terdapat halaman yang berisi tampilan profil perancang media pembelajaran

Berdasarkan penjelasan di atas, berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* sebagai berikut :

- a. Menyiapkan musik yang terkait dengan materi media yang dihasilkan melalui filter musik/ musik untuk *sound* suara pada aplikasi *Focusky*, sehingga tampilan media 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 *computer/laptop* atau *netbook* pengguna maupun bentuk *web* video dengan format MP4 dan dapat disisipkan dalam tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Tersedianya *animation/* animasi gratis, fitur unduh melalui internet, dan fitur *input* data baik dalam bentuk grafis, audio, video maupun *hyperlink* di aplikasi *Focusky* menjadikan tampilan media pembelajarn terlihat lebih menarik, sehingga dapat menstimulasi siswa yang bergaya belajar visual, audio ataupun kinestetik untuk focus memperhatikan pembelajaran.
- d. Aplikasi *Focusky* juga menyediakan desain template praktis dan fitur *background* seperti desain *background*, *animation background* dan *JD background* yang dapat digunakan.
- e. Warna *background* dalam pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakter siswa SMP yang didominasi oleh warna-warna muda dan warna pendukung lainnya untuk memberikan kesan keceriaan bagi siswa untuk belajar.

## **F. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan dilihat dari fenomena yang terjadi di lapangan. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi, sedangkan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah mencukupi dan memadai untuk dilakukan sebagai media pembelajaran. Selain itu, kurang minat dan motivasi siswa untuk belajar dan secara psikologis siswa SMP dalam masa pencarian jati dirinya. Jika guru tidak bisa mengarahkan siswanya dengan baik, maka siswa akan tumbuh dan berkembang dalam melanggar normal dan peraturan 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 media pembelajaran yang mana diharapkan mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa meningkat. Media pembelajaran yang dikembangkan dikemas semenarik mungkin dan materi yang disajikan padat, jelas dan tepat sasaran. Kemudian fasilitas yang mencukupi dari sekolah dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin.

## **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian pada mata pelajaran IPA di SMP/ MTs dengan adanya media pembelajaran dapat menjadi solusi bagi guru pada mata pelajaran IPA di SMP/ MTs untuk mengemas pembelajaran lebih menarik, padat dan sistematis dan guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas yang mana penggunaan media pembelajaran ini

dapat menarik perhatian siswa yang selama ini belajar menggunakan LKS, dengan konvensional. Sedangkan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini, materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi sesuai dengan keterkaitan materi terhadap permasalahan siswa di dalam kelas. Materi yang diambil untuk penelitian pengembangan ini 1 KD selama 3 kali pertemuan karena peneliti memiliki keterbatasan waktu dan biaya selama pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis *Focusky*.

## **H. 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 IPA kelas VII di SMP/ MTs

### 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 didapat dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

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

c. Bagi Siswa

Penggunaan media dalam pembelajaran berbasis *Focusky* bagi siswa memberikan motivasi dan kemudahan dalam proses pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang dimilikinya, karena siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif selama jam pelajaran berlangsung.