PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *FOCUSKY* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII SMP

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh

BUDI AZHARI MUDA HASIBUAN
1304734/2013

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2018

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *FOCUSKY* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII SMP

Nama	**: Budi Azhari Muda Hasibuan**
NIM/BP	**: 1304734/2013**
Jurusan	**: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**
Fakultas	**: Ilmu Pendidikan**

Padang, 24 Januari 2018

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I	**Dosen Pembimbing II**
Drs. Syafril, M.Pd	**Dra. Zuliarni, M.Pd**
NIP. 19600414 198403 1 004	**NIP. 19590727 198503 2 001**

Ketua Jurusan/Prodi

Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan 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 Aplikasi *Focusky* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP**

Nama : **Budi Azhari Muda Hasibuan**

NIM/BP : **1304734/2013**

Jurusan : **Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, 24 Januari 2018

Tim Penguji		Nama	Tanda Tangan
Ketua	:	Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
Sekretaris	:	Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	
Anggota	:	1. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
		2. Nofri Hendri, M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
		3. Novrianti, M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	**Budi Azhari Muda Hasibuan**
NIM/BP	:	**1304734/2013**
Program Studi	:	**Teknologi Pendidikan**
Jurusan	:	**Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**
Fakultas	:	**Fakultas Ilmu Pendidikan**
Judul Skripsi	:	**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Focusky* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, 31 Januari 2018
Yang menyatakan

Budi Azhari Muda
NIM/BP : 1304734/2013

ABSTRAK

Budi Azhari Muda Hasibuan. 2018. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Focusky* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP.

Pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya memecahkan masalah yang dialami guru dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *focusky* ini dapat membantu guru untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Peneltian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pada mata pelajaran IPA kelas VII, serta mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas dari produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan sehingga valid, praktis dan efektif digunakan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk,(4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji prakalitas dan efektivitas dilakukan kepada 20 orang siswa kelas $VIII_A$ di SMPN 3 Padang Panjang.

Berdasarkan penilaian oleh dua orang validator media bahwa multimedia pembelajaran ini dikategorikan valid untuk digunakan dengan nilai 4 dan 5 pada masing-masing indikator. Selanjutnya, penilaian oleh dua orang validator materi juga dikategorikan valid untuk digunakan dengan nilai 4 dan 5 pada masing-masing indikator. Pada hasil uji coba praktikalitas produk multimedia pembelajaran berada pada kategori praktis digunakan dengan rata-rata keseluruhan 4,64. Selanjutnya, uji efektifitas diperoleh t_{hitung} = 10,42 sedangkan t_{tabel} dengan df = 20 pada taraf signifikan α 0,05 = 2,093. Maka, dapat diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (10,42 > 2,093). Dari hasil yang telah diperoleh maka multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *focusky* sudah valid, praktis dan efektif, sehingga sudah bisa dipergunakan pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kepada allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Focusky* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP".**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan 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 Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd yang telah berkenan menjadi dosen penguji dalam sidang skripsi.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Novrianti, M.Pd yang telah berkenan menjadi dosen penguji dan validator media dalam penyelesaian skripsi ini .
5. Ibu Elmi Isamel, S.Pd, MM dan Bapak Daswir, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra Eldarni, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
8. Ibu Milda Guza, S.Kom selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMPN 3 Padang Panjang.
9. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMPN 3 Padang Panjang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Ibu dan ayah yang telah memberikan dukungan baik secara materil dan moril.
11. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan yang telah membantu penulis selama penelitian.
12. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Semoga dengan segala dukungan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi peneliti sendiri, lembaga tempat penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2018

Budi Azhari Muda Hasibuan
NIM. 1304734

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. IdentifikasiMasalah 6
C. Rumusan Masalah 7
D. Tujuan Peneltian 7
E. Spesifikasi Produk 7
F. Manfaat Penelitian 10
G. Pentingnya Pengembangan 11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori 13
   1. Media Pembelajaran 13
   2. Multimedia 19
   3. *Focusky* 22
   4. Pembelajaran IPA di SMP 28
   5. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Focusky* dalam Kajian Kawasan Teknologi Pendidikan 31
   6. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas 36
B. Kajian Penelitian yang Relevan 39
C. Kerangka Berpikir ..... ` 40

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian 42
B. Model Pengembangan 42
C. Prosedur Pengembangan 44
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data..... 47
E. Subjek Uji Coba 53
F. Teknik Analisis data 54

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan 57
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba..... 87
C. Pembahasan 105

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 112
B. Saran 113

DAFTAR PUSTAKA 114

LAMPIRAN 116

DAFTAR TABEL

1. Penentuan Skor Pada Skala Likert 48
2. Kisi-Kisi Penilaian Validator Materi..... 49
3. Kisi-Kisi Penilaian Validator Media 50
4. Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas 52
5. Hasil Penilaian Validasi Materi 88
6. Hasil Penilaian Validasi Awal Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Focusky* Pada Mata Pelajaran IPA 91
7. Hasil Penilaian Validasi Akhir Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Focusky* Pada Mata Pelajaran IPA 94
8. Revisi Pada Bagian Komentar dan Saran Ahli Media 99
9. Hasil Uji Coba Pada Siswa..... 102
10. Pengujian Efektivitas 103

DAFTAR GAMBAR

1. Tampilan Awal *Focusky* 25
2. Tampilan Pilihan Model *Template Focusky* 26
3. Tampilan Halaman Kerja *Focusky*..... 26
4. Tampilan Mempublish File Pada *Focusky*..... 27
5. Bagan Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Brog dan Gall ... 43
6. Penyederhanaan Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Brog dan Gall..... 44
7. Tampilan cara membuka Program Aplikasi *Focusky* 60
8. Tampilan *new project empety* dan pemilihan *template* 61
9. Tampilan *used templates* 62
10. Tampilan *template background* yang dipilih 63
11. Tampilan beberapa *Fitur* yang dapat kita pilih 64
12. Langkah membuat *frame* 65
13. Tampilan *frame* 66
14. Langkah untuk mengatur teks yang dimasukkan..... 67
15. Tampilan untuk mengedit file yang telah di import 68
16. Langkah menambahkan musik instrumen 69
17. Tampilan teks yang telah di buat 70
18. Tampilan menu video 71
19. Langkah untuk menjalankan objek yang dimasukkan 72

20. Tampilan langkah memilih menu *publish* 73

21. Tampilan menu *publish* 74

22. Tampilan langkah memilih menu *save project* 75

23. Langkah menyimpan *project* 76

24. Tampilan *File Project* yang di *Publish* 77

25. Tampilan awal multimedia pembelajaran 78

26. Tampilan halaman menu utama 79

27. Tampilan halaman petunjuk penggunaan 80

28. Tampilan halaman kometensi inti 81

29. Tampilan halaman materi pelajaran 82

30. Tampilan halaman video pembelajaran 83

31. Tampilan halaman rangkuman materi..... 84

32. Tampilan halaman evaluasi..... 84

33. Tampilan halaman profil programer 85

34. Kegiatan Validasi Media dengan Bapak Nofri Hendri, M.Pd 260

35. Kegiatan Validasi Media dengan Bapak Nofri Hendri, M.Pd 260

36. Kegiatan Validasi Media dengan Ibu Novrianti, M.Pd 261

37. Kegiatan Validasi Media dengan Ibu Novrianti, M.Pd..... 261

38. Kegiatan Validasi Materi dengan Ibu Elmi Ismael, S.Pd, MM 262

39. Kegiatan Validasi Materi dengan Bapak Daswir, S.Pd 262

40. Pelaksaan *Pretest* terhadap Siswa/i Kelas VII SMP yang Mengikuti Mata Pelajaran IPA 263

41. Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran 263

42. Pelaksanaan *Posttest* terhadap Siswa/i Kelas VII SMP yang Mengikuti Mata Pelajaran IPA 264

43. Siswa/i Mengisi Angket Praktikalitas 264

DAFTAR LAMPIRAN

1. *Flowchart* 117
2. *Storyboard* 120
3. Silabus 146
4. RPP 152
5. Kisi-Kisi Soal 210
6. Soal Tes 217
7. Lembar Jawaban 223
8. Kunci Jawaban Soal Tes 224
9. Penilaian Ahli Media Awal 225
10. Penilaian Ahli Media Revisi 231
11. Penilaian Ahli Materi 237
12. Penilaian Uji Praktikalitas Siswa 243
13. Nilai *Pretest* dan *Posttest* 249
14. Nilai Praktikalitas 250
15. Lembar Jawaban Ssiwa *Prestest* dan *Postest* 251
16. Tabel T 255
17. Surat –Surat 256
18. Dokumentasi 260

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat dampak yang besar bagi kehidupan manusia. Kehidupan manusia yang sebelumnya bersifat kuno berubah menjadi lebih modern. Dengan penerapan ilmu yang semakin canggih informasi yang didapat begitu cepat dan mudah. Dalam dunia pendidikan, penerapan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu faktor penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia.

Melalui ilmu tesebut 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. Kegiatan belajar yang sebelumnya menggunakan fasilitas seperti buku cetak berkembang menjadi menggunakan teknologi komputer dengan fitur yang ada di dalamnya seperti internet. Selain itu, pembelajaran yang tidak berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan menggunakan beragam sumber yang dapat memudahkan siswa untuk belajar.

Melalui keanekaragaman sumber belajar akan memudahkan siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga siswa dapat belajar sesuai karakteristik dan kemampuannya. Hal ini yang menjadikan peran

aneka sumber belajar khususnya yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadi penting untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar pada siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, seorang guru sudah seharusnya menguasai dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pendidikan yang berkualitas. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu media yang sesuai dengan modalitas gaya belajar siswa.

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 dapat melalui media pembelajaran. Multimedia dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa media yang dapat berupa kombinasi antara teks, gambar, animasi, suara dan video. Mempelajari multimedia pembelajaran siswa dapat mempelajari materi sesuai apa yang dikehendaki dengan menerapkan prinsip kemandirian dalam pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran, terkadang guru dan siswa mengalami permasalahan. Misalkan, guru menjelaskan materi pelajaran yang bersifat

abstrak dengan metode ceramah dan buku sumber belajar sebagai panduan belajar. Sehingga seringkali ditemukan siswa kesulitan dalam menangkap pelajaran hingga berujung kesalahpahaman.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil, jika materi yang disampaikan guru dapat dipahami oleh siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus mempunyai inisiatif dan langkah-langkah yang tepat dalam hal mendorong siswa untuk menjadi aktif belajar serta memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada siswa. Maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran agar tercipta komunikasi yang baik sehingga siswa mudah menerima materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh kejiawaan terhadap diri siswa. Maka dalam melaksanakan tugasnya, diharapkan guru dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih. Bahkan lebih dari itu, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilannya untuk membuat multimedia pembelajaran.

Menurut Trianto (2012:141) menyatakan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah

dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara umum. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta prospek lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 3 Padang Panjang menunjukkan bahwa sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas sarana dan prasarana teknologi yang cukup memadai, akan tetapi sekolah yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana memadai tersebut sering tidak diikuti oleh kesiapan setiap guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai kegiatan belajar, sehingga sarana teknologi informasi dan komunikasi tersebut terlihat hanya dibuat sebagai lambang kekinian teknologi. Sarana dan prasarana pendukung yang memadai itu seperti PC/Komputer, laptop, dan LCD proyektor.

Oleh karena itu, pada saat proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan masih terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan yang paling menonjol adalah siswa yang kesulitan memahami dan menguasai pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang hanya berfokus pada buku teks sehingga membuat para siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru, contoh yang ditampilkan pada buku teks tidak mampu memberikan pemahaman dengan tepat pada siswa. Keadaan tersebut membuat siswa menjadi jenuh dalam belajar. Hal ini disebabkan tidak adanya kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam

mengahasilkan multimedia pembelajaran yang mampu untuk menunjang pembelajaran serta menarik perhatian dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kurangnya kemampuan seorang guru dalam membuat multimedia pembelajaran menjadi salah satu penyebab banyaknya guru hanya menggunakan media konvensional dalam pembelajaran. Guru-guru disekolah khususnya di SMPN 3 Padang Panjang masih sedikit yang menggunakan multimedia pembelajaran disebabkan guru-guru belum mengetahui bagaimana cara membuat sebuah multimedia pembelajaran yang menarik bagi siswanya, sehingga konsentrasi dan minat belajar siswa bisa dikatakan belum baik dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang praktis untuk pemecahan masalah yang penulis tawarkan untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan mutimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky versi 3.6.10.* Aplikasi *Focusky* merupakan sebuah aplikasi yang di dalamnya terdapat fitur-fitur audio, gambar, video, dan animasi yang diperlukan saat proses pembelajaran IPA berlangsung. Selain itu, aplikasi *Focusky* ini terdapat *template* yang menarik perhatian siswa dengan sistem *zoom in dan zoom out,* fasilatas *import* untuk konten *powerpoint,* dan memungkinkan untuk dapat di *edit* kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan *Focusky* merupakan salah satu aplikasi atau program pengembangan belajar elektronik yang sangat mudah untuk diaplikasikan dan diterapkan. *Focusky*

memiliki latar yang familiar dengan kita yang telah mengenal atau menguasai *Microsoft Office*. Menggunakan *Focusky* materi pelajaran IPA dapat dimodifikasi dan didesain supaya dapat menarik siswa. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* ini dapat mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa.

Berawal dari peramasalahan tersebut peneliti berupaya untuk menyelesaikan persamasalahan dengan melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Focusky* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diindentifikasi masalah yang ada di SMPN.3 Padang Panjang kelas VII sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan multimedia pembelajaran sebagai sumber belajar yang menyebabkan siswa kesulitan memahami pelajaran IPA.
2. Siswa menjadi bosan dan jenuh dalam belajar disebabkan karena guru dalam mengajar lebih mengandalkan media konvensional.
3. Kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sangat terbatas.
4. Kemampuan yang dimiliki siswa berbeda-beda dalam memahami pelajaran sehingga dibutukan multimedia pembelajaran yang mampu melayani perbedaan siswa tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran IPA untuk kelas VII dengan menggunakan aplikasi *Focusky* yang valid?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran IPA?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran IPA kelas VII SMP?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sebuah bentuk multimedia pembelajaran yang valid sesuai kriteria kelayakan evaluasi dan media.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran yang praktis pada mata pelajaran IPA.
3. Menghasilkan multimedia pembeajaran yang efektif pada mata pelajaran IPA.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Focusky* pada pembelajaran IPA kelas VII SMP agar dapat digunakan oleh siswa untuk membantu memahami materi pelajaran. Produk multimedia pembelajaran

yang dihasilkan menggunakan unsur-unsur media seperti gambar, animasi, audio dan video.

Peneliti dalam pengembangan ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Multimedia Pembelajaran
    a. Multimedia ini berupa multimedia pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi *Focosky*. Pemilihan aplikasi ini sebagai aplikasi pendukung utama dikarenakan aplikasi *Focusky* memiliki fitur-fitur yang dapat mempermudah proses pembelajaran.
    b. Pengembangan multimedia ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *Focusky* terutama animasi, gambar, video, suara, dan *hyperlink.*
    c. Animasi yang terdapat dalam multimedia ini dapat menarik perhatian siswa, karena di dalam aplikasi *Focusky* terdapat fitur animasi atau bisa juga mengunduh dari internet kemudian disisipkan pada lembar kerja.
    d. Aplikasi *Focusky* juga dilengkapi fitur suara, yang berfungsi untuk menambah kesan hidup pada multimedia pembelajaran. Melalui aplikasi ini, kita bisa merekam sendiri suara*/sound* yang kita inginkan atau memasukkan suara melalui fitur musik yang kemudian disisipkan pada lembar kerja *Focusky.*
    e. Multimedia pembelajaran ini juga menyajikan video untuk menjelaskan materi pembelajaran, dimana dalam aplikasi *Focusky*

terdapat fitur untuk video yang dapat diunduh dari internet dan kemudian disisipkan ke lembar kerja. Kualitas video dalam multimedia pembelajaran ini sangatlah bagus, karena format video yang bisa dimasukan kedalam aplikasi *Focusky* bisa berupa *MP4.*

f. Desain *backgroud* multimedia pembelajaran melalui aplikasi *Focusky* sangatlah menarik dan beragam, karena didalamnya sangat banyak fitur-fitur *background* yang tersedia, seperti desain *background* berupa *flat design backgroud*, *animation backgroud* dan *3D background*. Selain itu, kita juga bisa mengunduh dari internet desain *background* yang diinginkan.

g. Warna *background* dalam multimedia pembelajaran didominasi warna muda dan warna pendukung lainnya agar memberikan kesan keceriaan serta menarik perhatian siswa.

2. Tampilan Produk Multimedia

a. Halaman Awal merupakan tampilan awal sebelum memasuki materi pembelajaran yang terdiri dari judul program, mata pelajaran, kelas, dan tahun ajaran. Pada halaman awal juga dilengkapi dengan animasi dan pewarnaan yang menarik.

b. Halaman menu teridiri dari beberapa pilihan menu dan tombol yang terhubung ke KI dan KD, Materi dan Video Pembelajaran. Pada bagian materi dalam multimedia pembelajaran ini terdapat kriteria sebagai berikut:

1) Dari aspek isi/materi media pembelajaran ini terdiri dari tiga materi yaitu objek IPA dan pengamatannya, klasifikasi benda, dan klasifikasi makhluk hidup. Semua materi tersebut sudah mencakup ke empat KI pada pembelajaran IPA.
2) Multimedia pembelajaran ini disusun berdasarkan buku sumber pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP.
3) Dalam multimedia pembelajaran ini terdapat gambar, audio, video dan animasi yang fungsinya adalah untuk menunjang agar multimedia menjadi lebih menarik.

Hal di atas adalah bagaimana gambaran singkat mengenai spesifikasi produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis dalam penelitian.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, khusunya guru mata pelajaran IPA diharapkan dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran yang dihasilkan dan dapat membantu guru dalam mengajar.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan minat dan motivasi belajar dan menjadikan pembelajaran IPA terasa menyenangkan dengan adanya multimedia pembelajaran ini.
3. Bagi penulis, sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh sebagai perancang pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran dan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Focusky* dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran IPA dan untuk memperkaya media pembelajaran IPA. Pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran dan memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi gambar, animasi, video dan musik yang menambah daya tarik multimedia pembelajaran.

Pengembangan multimedia pembelajaran IPA ini dikembangkan selain untuk membantu guru dalam proses pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai upaya meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap belajar. Melalui pengembangan multimedia ini diharapkan mampu mengubah proses pembelajaran yang konvensional menjadi menyenangkan.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia pembelajaran dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru.

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Focusky* ini diasumsikan dapat:

1. Memberikan kemudahan pada siswa dalam memperoleh informasi dan mempelajari materi pembelajaran IPA.

2. Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.
3. Memberikan inovasi dalam pendidikan khususnya multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan waktu dan biaya, maka penulis memiliki keterbatasan dalam membuat materi pada multimedia pembelajaran yaitu pada materi IPA dan objek pengamatannya, klasifikasi benda, dan klasifikasi makhluk hidup. Penulis juga melakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas multimedia pembelajaran.