

Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi *Focusky* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP/MTs

Hernela Putri¹, Syafril²

¹Hernela Putri 1, Syafril 2

E-mail: putrihernela03@gmail.com

Abstract

The development of multimedia research based on application of Focusky on PPKn subjects in class VIII of SMP Pembangunan Laboratorium UNP aims to develop products and be tested through validity and practicality, so that they are valid and practical in use. The type of research used is known as Research and Development (R&D). The development procedure is based on the Bord and Gall development model which consists of 5 simplified stages according to the research needs, as follows: (1) planning, (2) initial product development, (3) product validation, (4) trial, and (5) final product. Based on the acquisition of a validator evaluation of this development, it can be categorized as valid by the 4 and 5 value categories of each indicator which has an average of 4,83 with a percentage of 97% by 1 validator from the material expert. Furthermore, the evaluation by 2 validators from media experts is also categorized valid with categories of values 4 and 5 on each indicator which has an average of 4,87 with a percentage of 97% of the validator of media expert I and the average validator of media expert II is 4,87 with a percentage of 97%. After revision and improvement, the results of the trial of this learning multimedia product are in the practical category with an average of 4,72 with a percentage of 94%. The results obtained can be concluded that the Focusky application-based learning multimedia products in PPKn VIII class are already suitable for use in learning because they meet valid and practical criteria.

Keywords: Development, Learning Multimedia, Focusky Application

Abstrak

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata Pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Pembangunan Laboratorium UNP bertujuan untuk mengembangkan produk dan diuji melalui validitas dan praktikalitas, sehingga valid dan praktis digunakan. Untuk jenis penelitian yang digunakan dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Adapun prosedur pengembangan ini berdasar pada model pengembangan Bord dan Gall yang terdiri dari 5 tahapan yang telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian, sebagai berikut: (1) tahap perencanaan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi produk, (4) uji coba, dan (5) produk akhir. Berdasarkan perolehan penilaian dari validator terhadap pengembangan ini dapat dikategorikan valid dengan kategori nilai 4 dan 5 pada masing-masing indikator yang memiliki rata-rata sebesar 4,83 dengan persentase 97% oleh 1 orang validator dari ahli materi. Selanjutnya penilaian oleh 2 orang validator dari 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 validator ahli media I dan rata-rata dari validator ahli media II sebesar 4,87 dengan persentase 97%. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan, 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 layak digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kunci: Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Aplikasi *Focusky*



Penerapan digitalisasi terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi telah memberikan dampak pada tatanan kehidupan masyarakat, seperti pengelolaan sistem informasi, komunikasi, administrasi, transportasi, pemasaran sampai pada sistem pendidikan terutama di Indonesia. Berdampak pada sistem pendidikan Indonesia tidak terlepas dari peran kurikulum. Usaha mewujudkan pendidikan bermutu mengupayakan kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang di lingkungan masyarakat. Lebih rinci termuat dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa kurikulum yang telah disusun disesuaikan dengan jenjang pendidikan dalam kerangka NKRI yang memperhatikan beberapa aspek di antaranya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Tujuannya untuk upaya mengarahkan siswa pada pengembangan diri secara positif dan demokratis sesuai dengan yang dimanakan 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).

PPKn merupakan salah satu pendidikan wajib yang termuat dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Hal ini merujuk pada penjelasan UU No. 20 tahun 2003 yakni segala bentuk pendidikan di Indonesia wajib memuat pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) juga merupakan mata pelajaran konsep yang dapat mempengaruhi watak dan penanaman nilai-nilai karakter dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuan khusus pelajaran PPKn, sebagai berikut: (1) menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengalaman nilai moral Pancasila baik secara personal maupun sosial, (2) Memiliki komitmen konstitusional yang didasari sikap positif dan pemahaman yang utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, serta peraturan perundangan lainnya, (3) berpikir kritis, rasional, kreatif, memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap NKRI, dan (4) terlibat secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang hidup dalam berbagai tatanan sosial kultural (Winarno, 2018).

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk multimedia adalah salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk menarik minat belajar siswa dalam mempelajari materi konsep seperti mata pelajaran PPKn, merujuk pada pengertian media pembelajaran media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dengan menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2014) selain itu Siswa yang terbiasa untuk menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung mengembangkan kemampuan mereka di lapangan dan dapat mengembangkan kualitas secara lebih mandiri (Hendri & Anugrah, 2019). Sejalan dengan itu, adanya perpaduan dari berbagai media berupa teks, suara, animasi perpindahan, *gif*, gambar, video, dan lain-lain yang dikenal dengan istilah multimedia, maka dapat menjangkau seluruh gaya belajar yang dimiliki dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengukur laju kecepatan belajar masing-masing.

Hasil pengamatan pada Jum'at tanggal 3 September 2019 di SMP Pembangunan Laboratorium UNP dan merujuk pada hasil wawancara dengan guru PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yaitu Ibu NP, di antaranya sumber belajar dalam menunjang pembelajaran berupa buku cetak, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan media *PowerPoint*. Hasil observasi tersebut, 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 dan tertidur atau ribut di kelas dibandingkan mendengarkan penjelasan dari guru. 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.

Aplikasi *Focusky* merupakan perangkat lunak yang di dalamnya terdapat fitur-fitur audio, grafis, video dan animasi untuk membuat media yang menarik dan memunculkan minat belajar siswa. Menurut Idaharyani (2017) dalam Putri (2019) mengatakan bahwa *Focusky* adalah perangkat lunak untuk membuat bahan ajar interaktif dan menarik dengan efek pembesaran dan perpindahan dengan mudah tanpa memiliki keterampilan media *design* atau *display* karena pengguna hanya perlu memilih *template* yang sesuai dan mengunduh *template* tersebut. *Help Document of Focusky* (2016) juga menjelaskan *Focusky* adalah perangkat lunak komunikasi dan presentasi yang efektif membantu dalam mengekspresikan pikiran dan rasa kagum dengan hasilnya. Adapun kelebihanannya dibandingkan aplikasi yang lain, yaitu aplikasi *Focusky* menggunakan lembaran kerja berbentuk kanvas yang memberikan kebebasan pengguna untuk lebih kreatif dan cara penggunaannya praktis dengan hasil yang maksimal. Berdasarkan penjabaran di atas, penulis mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis *Focusky* pada Mata Pelajaran PPKn kelas VIII di SMP/MTs”.

METODE PENGEMBANGAN

Jenis penelitian ini dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono (2016) berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Borg dan Gall dalam Emzir (2012) menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. Adapun langkah atau tahapan yang disederhanakan dapat dijabarkan, sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang telah dilakukan dalam pembuatan produk multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP memiliki 2 tahap, yaitu observasi ke lapangan dan studi pendahuluan. Pada tahap observasi lapangan dilakukan kegiatan pengamatan di kelas VIII.A dan wawancara dengan salah satu guru PPKn di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yaitu Ibu Nanik Pratiwi, S.Pd. Tahap kedua yaitu tahap studi pendahuluan dilakukan analisis, seperti analisis kurikulum dan analisis peserta didik.

2. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal dimulai dengan pemilihan media yang menggunakan aplikasi utama dalam mengembangkan produk yaitu: *Focusky* versi 3.7.12. Selanjutnya membuat rancangan awal dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Menurut Rusman (2012), *flowchart* adalah alur dalam bentuk kotak-kotak yang memiliki makna dan arti sendiri, sedangkan *Storyboard* adalah penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain dalam *flowchart* berisi informasi, prosedur dan petunjuk pembelajaran.

3. Validasi Produk

Tahap validasi produk melibatkan 1 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PPKn di SMP Pembangunan Laboratorium UNP, sedangkan ahli media adalah dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.

4. Uji Coba Terbatas

Uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* melibatkan 20 orang siswa kelas VIII.A SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

5. Produk Akhir

Hasil penelitian pengembangan berupa produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPKn dapat digunakan dan membantu siswa dalam pembelajaran PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP sebagai hasil dari produk akhir. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, angket untuk ahli materi, ahli media, dan angket menguji pratikalitas untuk siswa. Selanjutnya data penelitian pengembangan dalam teknik analisis data diperoleh dari hasil uji coba yang dianalisis secara deskriptif kualitatif menjadi kuantitatif untuk mendeskripsikan hasil validitas, dan praktikalitas multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky*.

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Validasi

a. Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi ahli materi dari guru mata pelajaran PPKn di SMP Pembangunan Laboratorium UNP, yaitu Ibu Nanik Pratiwi, S.Pd untuk produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* kelas VIII, dilihat dari aspek materi diperoleh jumlah rata-rata validasi sebesar 4,83 dengan persentase 97%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII sudah memenuhi kriteria “**sangat baik atau sangat valid**”.

b. Validasi Ahli Media

Data hasil validasi ahli media melibatkan 2 orang validator multimedia yang merupakan dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yaitu Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T sebagai penilai I dan Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom, M.Pd.T sebagai penilai II. Jumlah perolehan rata-rata penilaian kelayakan produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada Mata Pelajaran PPKn setelah revisi sebesar 4,87 dengan persentase 97% dari penilai I dan rata-rata Penilai II sebesar 4,87 dengan persentase 97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media tersebut sudah dapat dikriteriakan “**sangat baik atau sangat valid**” untuk diuji cobakan.

2. Deskripsi Uji Praktikalitas

Pelaksanaan uji coba praktikalitas melibatkan 20 orang siswa kelas VIII.A di SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Data dari hasil pengisian angket praktikalitas yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Praktikalitas Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi *Focusky* pada Mata Pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP

No	Aspek	Item	Rata-rata	Keterangan
1	Desain Multimedia	1-11	4,75	Sangat Praktis
2	Penyajian Materi	12-15	4,70	Sangat Praktis
3	<i>Software Focusky</i>	16-17	4,75	Sangat Praktis
4	Manfaat Multimedia	18-20	4,68	Sangat Praktis
Jumlah		20	4,72	Sangat Praktis
Persentase			94%	

Secara keseluruhan disimpulkan bahwa hasil uji coba praktikalitas oleh siswa memperoleh rata-rata 4,72 dengan persentase 94%. Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII sudah memenuhi kriteria “**sangat praktis**”.

3. PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* merupakan solusi alternatif penggunaan media berbasis komputer untuk mengembangkan produk dan melakukan uji validitas dan praktialitas. Merujuk pada konsep multimedia yang merupakan perpaduan dari berbagai media berupa teks, suara, animasi perpindahan, *gif*, gambar, dan video dalam satu program komputer, sehingga dapat berfungsi sebagai produk untuk diuji melalui validitas dan praktikalitas dalam pembelajaran. Setelah itu dapat menjadi alat berkomunikasi antara guru dan siswa terutama pada SMP Pembangunan Laboratorium UNP kelas VIII.

Hasil akhir validasi produk multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP diperoleh rata-rata sebesar 4,83 dengan persentase 97% memenuhi kriteria “**sangat baik atau sangat valid**” dari penilaian guru mata pelajaran PPKn sebagai validator ahli materi. Untuk ahli media diperoleh skor rata-rata penilaian kelayakan produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada Mata Pelajaran PPKn setelah revisi

sebesar 4,87 dengan persentase 97% dari validator ahli media I dan dari validator ahli media II diperoleh data 4,87 dengan persentase 97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media tersebut sudah dapat dikriteriakan **“sangat baik atau sangat valid”** untuk diuji cobakan.

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* yang melibatkan 20 orang siswa kelas VIII.A SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket praktikalitas yang meliputi beberapa aspek yaitu desain multimedia, penyajian materi, *Software Focusky*, dan manfaat multimedia. Berdasarkan data angket praktikalitas diperoleh rata-rata sebesar 4,72 dengan persentase 94%, sehingga tingkat uji coba praktikalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII sudah memenuhi kriteria **“sangat praktis”** sebagai produk akhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPKn untuk kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP dalam penelitian pengembangan ini 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 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* pada Mata Pelajaran PPKn 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 di atas, multimedia pembelajaran berbasis *Focusky* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang telah dikembangkan dan diuji coba dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Emzir (2012). *Metedologi penelitian kuantitatif & kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Help Document of Focusky*. 25 Maret 2016. <http://Focusky.com> diakses pada tanggal 27 Mei 2019 pukul 06:57 WIB.
- Hendri, N., & Anugrah, S. (2019). *Development of Web-Based Materials Using Moodle Applications in E-learning System*. 372(ICoET), 272–275.
- Putri, Agnesi Sekarsari & Aznam, Nurfina. (2019). The Effectiveness of Science Learning Media Using Focusky Software on Junior High School Student Higher Order Thinking Skilss. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains, Vol 8, No1*, hlm. 12-22.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Penjelasan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301. Jakarta.
-

Winarno. (2018). Materi Pembelajaran PPKn berbasis Nilai Lokal: Identifikasi dan Implementasi. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, Vol.3, No.2*, hlm. 10-20.