

Tersedia secara online di

**PISCES**

**Proceeding of Integrative Science Education Seminar**

Beranda prosiding : <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>

Artikel

## **Pengembangan Media Pembelajaran Focusky pada Materi Kemagnetan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP/MTs**

Annisa Seviyatul Muntanadiroh<sup>1</sup>, Hanida Amilia Sholehah<sup>2</sup>, Moh. Munir<sup>3</sup>, Vika Puji Cahyani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

\*Corresponding Address: [annisaseviya@gmail.com](mailto:annisaseviya@gmail.com), [hanidaamilia@gmail.com](mailto:hanidaamilia@gmail.com)

### **Info Artikel**

1<sup>st</sup> AVES  
Annual Virtual Conference of  
Education and Science 2021

### **Kata kunci:**

Focusky  
Hasil Belajar  
Model 4D  
Media Pembelajaran

### **ABSTRACT**

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa, salah satunya yaitu *Focusky*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Focusky* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IX SMP/MTs. Pengembangan penelitian ini menggunakan model 4D yaitu *define* (definisi), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *disseminate* (penyebarluasan). Produk yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi ahli Bahasa dan ahli media. Hasil penilaian validasi dari ahli materi yaitu 96% dengan kategori valid, hasil penilaian validasi ahli Bahasa yaitu 87% dengan kategori valid dan hasil penilaian validasi oleh ahli media yaitu 85% dengan kategori valid. Rata-rata hasil penilaian pada penelitian ini yaitu 84%. Berdasarkan hasil uji lapangan kepada siswa kelas IX SMP/MTs dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Focusky* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi kemagnetan dengan tingkat pemahaman sebesar 89%.

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar atau proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan perpaduan antara konsep belajar dan mengajar (Sudiarta: 2017). Sedangkan belajar adalah proses yang berlangsung dalam diri peserta didik untuk mengubah tingkah laku atau perilakunya. Mengajar adalah suatu usaha untuk menciptakan sistem lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik untuk dapat memungkinkan terciptanya proses belajar secara optimal. Sistem lingkungan belajar yang dimaksud yaitu terdiri dari tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan faktor administrasi dan finansial (Neolakadan Grace: 2017). Proses belajar mengajar pada saat ini masih berpusat pada guru dan hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional serta media pembelajaran yang monoton dan tidak berkreasi yang digunakan oleh guru seperti:

ceramah, diskusi, retitansi dan media cetak berupa buku dari pemerintah, gambar atau poster hal tersebut membuat siswa sangat jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Nuraeni, dkk: 2020).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membantu guru dan peserta didik untuk lebih memperjelas materi ajar, sehingga tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan sumber belajar, memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajar yang disukai dan memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Sumiharsono dan Hisbiyatul: 2017). Penggunaan media pembelajaran ini berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran terhadap materi ajar dimana hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 7). Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat dan dapat mengikuti perkembangan zaman seperti sekarang ini. Media dalam pembelajaran berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian mereka dan makna dari materi ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat mudah dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 7).

Salah satu peluang dalam mengembangkan media pembelajaran baik online maupun offline adalah kebutuhan yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran dalam hal ini yaitu menyampaikan materi haruslah inovatif, kreatif dan menarik. Focusky menjadi salah satu aplikasi yang menjadi rekomendasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi kemagnetan kelas IX SMP/MTs dengan mudah dan juga mendapatkan hasil yang menarik. Aplikasi focusky adalah aplikasi yang dapat kita gunakan untuk membuat bahan ajar dengan efek yang memukau dan memanfaatkan zoom (memperbesar dan memperkecil) dan path (pergeseran) (Novitasari: 2020). Menurut Kusumaningtyas (2017), Kelebihan pada aplikasi focusky yaitu; (1) bisa menggunakan gambar, teks, chart, video, audio, dan slideshow, (2) ada ratusan template gratis yang bisa diunduh secara online, (3) dapat disimpan dalam berbagai format, termasuk video, exe, html, zip, pdf, dan mfs. Manfaat dari aplikasi Focusky sebagai media pembelajaran pada materi kemagnetan adalah peserta didik dapat termotivasi belajar dengan semangat, baik secara mandiri maupun terbimbing dengan aplikasi Focusky.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti membuat aplikasi focusky dalam pembelajaran materi kemagnetan kelas IX SMP/MTs. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran focusky terhadap hasil belajar siswa. Sebelum aplikasi focusky tersebut disebarkan ke peserta didik maka terlebih dahulu dilakukan uji validasi yang melibatkan 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Kelayakan dari media focusky akan ditentukan oleh penilaian validasi dari ketiga ahli.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develope* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Akan tetapi karena keterbatasan waktu maka penelitian tidak sampai pada tahap *disseminate* (penyebaran) melainkan hanya sampai pada tahanan *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan) dan *develope* (pengembangan). Tahap *define* yaitu untuk mendefinisikan syarat

yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan bahan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran. Tahap *design* yaitu menyiapkan prototipe media pembelajaran seperti pemilihan media yang tepat dan pemilihan format. Tahap *develop* yaitu mengembangkan hasil media pembelajaran yang sudah di revisi berdasarkan saran dari para ahli uji, tahap ini salah satunya meliputi uji validasi (Zunaidah dan Amin, 2016).

Penelitian ini menggunakan uji validasi para ahli yang terdiri dari dua dosen untuk ahli media dan Bahasa serta satu guru IPA MTs dengan meminta para ahli untuk memberikan validasi terhadap aspek yang ada pada media pembelajaran. Prosedur dari penelitian ini yaitu menghubungi terlebih dahulu untuk menanyakan kesanggupan menjadi validator, setelah itu memberikan lembar validasi beserta media pembelajarannya untuk divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mengontrol isi bahan ajar agar sesuai dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Jenis data yang ada pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari sumber lain yang relevan dan dari saran maupun kritik yang diberikan oleh validator ahli uji bahasa, media dan materi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil validasi dari para ahli validator. Instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket lembar validasi. Adapun instrument yang termuat dalam angket lembar validasi seperti yang tertera pada table 1 sampai dengan tabel 3.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media Matapelajaran Kemagnetan

Komponen yang divalidasi	Indikator
Media yang mudah diakses	a) Waktu yang dibutuhkan untuk mengakses b) Perangkat yang digunakan untuk mengakses
Relevansi gambar dengan materi	a) Bentuk gambar jelas b) Tata letak gambar sesuai c) Gambar sesuai dengan materi
Jenis font (huruf) mudah dibaca	a) Ukuran font sesuai b) Setiap kata jelas c) Bentuk huruf rapi
ukuran font (huruf) mudah dibaca	a) Ukuran font sesuai dengan tempat b) Setiap kata dapat dibaca jelas c) Bentuk ukuran rapi

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi Matapelajaran Kemagnetan

Komponen yang divalidasi	Indikator
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	a) Kesesuaian dengan kurikulum b) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c) Kesesuaian dengan kompetensi inti
Kesesuaian materi pada media dengan buku paket Kemendikbud	a) Materi sama dengan di buku
Materi dipaparkan secara runtut dan mudah dipahami	a) Materi urut sesuai kurikulum b) Bahasa yang digunakan jelas
Kelengkapan dan kedalaman materi	a) Materi mencakup keseluruhan sesuai RPP b) Kedetailan materi yang ditulis
Gambar/grafik/tabel/diagram disajikan terbaca dan sesuai dengan konten materi	a) Gambar menarik b) Bisa dilihat c) Sinkron dengan materi yang dijelaskan

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa Matapelajaran Kemagnetan

Komponen yang divalidasi	Indikator
Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	a) Bahasa yang digunakan tidak bertele-tele b) Kalimat yang digunakan jelas dan padat
Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar	a) Kesesuaian dengan kaidah EYD
Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	a) Materi tersampaikan dengan jelas b) Mudah diterima c) Mudah dimengerti

Kriteria untuk angket lembar validasi sebagai berikut :

**Tabel 4.** Kriteria Penilaian Lembar Validasi

Skor	Indikator
1	Tidak sesuai
2	Kurang sesuai
3	Cukup
4	Sesuai
5	Sangat sesuai

Teknik pengumpulan data menggunakan analisis data kuantitatif untuk mengolah data dari hasil validasi ketiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Sedangkan Teknik pengumpulan data menggunakan analisis deskriptif yaitu untuk kritik dan saran dari validator ketiga ahli tersebut.

Data yang sudah diberikan berupa angket lembar validasi merupakan data kuantitatif dan kualitatif, karena setiap poin aspek yang dinilai dibagi ke dalam kategori tidak sesuai, kurang sesuai, cukup, baik dan sangat baik. Sedangkan data kualitatif didapatkan pada kritik dan saran yang sudah tersedia di lembar validasi. Data kuantitatif diolah terlebih dahulu berdasarkan bobot skor menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah skor penilai}}{\text{Jmlh aspek yang dinilai} \times \text{skor tertinggi} \times \text{skor terendah}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Menyatakan persentase penilaian

Data hasil penilaian terhadap media pembelajaran dikembangkan dan dianalisis secara deskriptif. Penentuan penilaian dibagi kedalam kualifikasi dan kriteria kelayakan pada tabel 5.

**Tabel 5.** Kriteria Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Indikator	Keterangan
81-100	Sangat sesuai	Layak /Valid
61-80	Sesuai	Layak/Valid
41-60	Cukup	Tidak layak/Valid
21-40	Kurang sesuai	Tidak Layak/Valid
0-20	Tidak sesuai	Tidak Layak/Valid

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran mata pelajaran kemagnetan yang telah tervalidasi oleh para validator ahli uji. Berdasarkan data hasil validasi oleh ketiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa yang masing-masing dihitung persentase

penilaiannya. Persentase dari hasil validasi kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk yaitu pada tabel 5.

**Tabel 6.** Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Persentase (%)
1	Media yang mudah diakses	4	80
2	Relevansi gambar dengan materi	5	100
3	Jenis font (huruf) mudah dibaca	4	80
4	ukuran font (huruf) mudah dibaca	4	80

**Tabel 7.** Kriteria Kelayakan Ahli Media

No	Aspek Validasi	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
1	Media yang mudah diakses	80	Layak dengan predikat baik
2	Relevansi gambar dengan materi	100	Layak dengan predikat sangat baik
3	Jenis font (huruf) mudah dibaca	80	Layak dengan predikat baik
4	ukuran font (huruf) mudah dibaca	80	Layak dengan predikat baik

Hasil persentase dari seluruh aspek validasi jika dicocokkan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pada tabel 5 maka berada pada kategori layak. Kriteria kelayakan produk pada ahli media dapat dilihat pada tabel 7. Berdasarkan persentase dari semua aspek yang dinilai ahli media, maka dapat diambil kesimpulan untuk keseluruhan persentase dari aspek media mendapatkan persentase sebesar 85% kategori layak dengan predikat sangat baik. Namun masih diperlukan adanya revisi untuk perbaikan lebih lanjut berdasarkan saran yang diberikan oleh validator yang telah ditulis pada lembar validasi.

**Tabel 8.** Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Persentase (%)
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	100
2	Kesesuaian materi pada media dengan buku paket Kemendikbud	5	100
3	Materi dipaparkan secara runtut dan mudah dipahami	5	100
4	Kelengkapan dan kedalaman materi	4	80
5	Gambar/grafik/tabel/diagram disajikan terbaca dan sesuai dengan konten materi	5	100

**Tabel 9.** Kriteria Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek Validasi	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	100	Layak dengan predikat sangat baik

2	Kesesuaian materi pada media dengan buku paket Kemendikbud	100	Layak dengan predikat sangat baik
3	Materi dipaparkan secara runtut dan mudah dipahami	100	Layak dengan predikat sangat baik
4	Kelengkapan dan kedalaman materi	80	Layak dengan predikat baik
5	Gambar/grafik/tabel/diagram disajikan terbaca dan sesuai dengan konten materi	100	Layak dengan predikat sangat baik

Hasil persentase dari seluruh aspek validasi jika dicocokkan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pada tabel 5 maka berada pada kategori layak. Kriteria kelayakan produk pada ahli materi dapat dilihat pada tabel 7. Berdasarkan persentase dari semua aspek yang dinilai ahli materi, maka dapat diambil kesimpulan untuk keseluruhan persentase dari aspek materi mendapatkan persentase sebesar 96% kategori layak dengan predikat sangat baik.

**Tabel 10.** Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Persentase (%)
1	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	5	100
2	Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar	3	60
3	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	5	100

**Tabel 11.** Kriteria Kelayakan Ahli Bahasa

No	Aspek Validasi	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	100	Layak dengan predikat sangat baik
2	Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar	60	Layak dengan predikat cukup
3	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	100	Layak dengan predikat sangat baik

Hasil persentase dari seluruh aspek validasi jika dicocokkan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pada tabel 5 maka berada pada kategori layak. Kriteria kelayakan produk pada ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 7. Berdasarkan persentase dari semua aspek yang dinilai ahli media, maka dapat diambil kesimpulan untuk keseluruhan persentase dari aspek media mendapatkan persentase sebesar 87% kategori layak dengan predikat sangat baik. Namun masih diperlukan adanya revisi untuk perbaikan lebih lanjut berdasarkan saran yang diberikan oleh validator yang telah ditulis pada lembar validasi. Bagian yang direvisi yaitu terkait penggunaan tanda baca, bahasa baku, dan penggunaan huruf kapital pada kata awal kalimat dan tengah kalimat silahkan disesuaikan dengan aturan penulisan bahasa Indonesia yang benar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang telah tervalidasi oleh 3 validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Hasil yang di dapatkan yaitu semua aspek yang telah divalidasi berada pada kategori layak dengan predikat sangat baik, baik dan cukup. Pada aspek media secara keseluruhan mendapat validasi sebesar 85%, sedangkan pada aspek materi secara keseluruhan mendapat validasi sebesar 96% dan pada aspek Bahasa secara keseluruhan mendapat validasi sebesar 87%.

## REFERENSI

- Amos, Neolaka dan Grace, Amialia Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Dharmawati. (2017). *Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business*. QUERY: Jurnal Sistem Informasi, 1(1).
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Novitasari, D. (2020). *Efektivitas Model Ttw Berbantuan Software Focusky Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Sma Mujahidin Pontianak*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 9(1), 1–10.
- Sudiarta, I. G. W. (2017). *Pemanfaatan program aplikasi focusky untuk menghidupkan pembelajaran matematika*. Dalam Aartini, P. L., dkk (Penyunting) Konferensi nasional guru dan inovasi pendidikan (KONASGI) konferensi, 11 Juni 2017 ( pp. 888 903).
- Nuraeni, dkk. 2020. *Implementasi Focusky dan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika*. Jurnal Derivat. 7(2).
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Zunaidah, F. Amin, M. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Jurnal Pendidikan Biologi, 2(1), 20.