

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Focusky Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Tilango, Kabupaten Gorontalo

Monalisa Bakari*, Sri Maryati, Rusiyah

Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumian, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Gorontalo

[*sri.maryati@ung.ac.id](mailto:sri.maryati@ung.ac.id)

Abstract

This study aims to develop a focusky media on the material of Indonesian cultural diversity in class XI IPS Senior High School. The development model used in this research is the ADDIE model. Data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research instrument used is a questionnaire containing assessment criteria to determine the feasibility of media from media experts, material experts and learning experts, as well as student responses to learning media. The validation of learning media from the experts received a score of 90.99% (very valid category). The validation results from material experts received a score of 71% (valid category). The validation results by learning experts, geography teachers, obtained a score of 97% (very valid category). Student responses from the limited scale trial get an average percentage value of 81.57% (very good category) and student responses from general scale trials get an average percentage value of 88.9% (very good category). Based on the validation results from the experts both material experts, media and geography teachers and student responses get very good scores, it can be concluded that Focusky learning media on Indonesian cultural diversity material can be used as a learning media in schools. Future research can develop Focusky learning media on other geography materials that are considered difficult to understand by students.

Keywords: Learning Media, Focusky, Indonesian Cultural Diversity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media focusky pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas. Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang berisi kriteria penilaian untuk mengetahui kelayakan media dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, serta respon siswa terhadap media pembelajaran. Validasi media pembelajaran dari para ahli mendapatkan nilai sebesar 90.99% (kategori sangat valid). Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 71% (kategori valid). Hasil validasi oleh ahli pembelajaran yaitu guru geografi memperoleh nilai sebesar 97% (kategori sangat valid). Respon siswa dari hasil uji coba skala terbatas

mendapatkan nilai presentase rata-rata 81,57% (kategori sangat baik) dan, respon siswa dari uji coba skala general mendapatkan nilai presentase rata-rata sebesar 88,9% (kategori sangat baik). Berdasarkan hasil validasi dari para ahli baik ahli materi, media dan guru geografi serta respon siswa mendapatkan nilai yang sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Focusky pada materi keragaman budaya Indonesia dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran Focusky pada materi geografi lainnya yang dianggap sulit dipahami oleh siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Focusky, Keragaman Budaya Indonesia

DOI: [10.20527/jpg.v10i1.14743](https://doi.org/10.20527/jpg.v10i1.14743)

Received: 14 November 2022; **Accepted:** 4 Maret 2023; **Published:** 20 Maret 2023

How to cite: Bakari, M., Maryati, S., Rusiyah (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Focusky Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Tilango, Kabupaten Gorontalo. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, Vol. 10 No. 1. <http://dx.doi.org/10.20527/jpg.v10i1.14743>

© 2023 JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)

*Corresponding Author

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan dimana proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaian. Hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Soewito, 2013). Sebagai perangkat lunak atau software, teknologi berperan besar dalam pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran situasi pandemi Covid-19 seperti saat ini. Teknologi memberikan kemudahan kepada pendidik serta peserta didik dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Teknologi internet berperan sangat penting, dikarenakan tanpa adanya internet dapat menghambat pembelajaran yang dilakukan secara online. Teknologi internet juga berpengaruh bagi siswa atau mahasiswa untuk mencari bahan pembelajaran yang kurang mereka pahami. Teknologi internet dapat memberikan manfaat banyak dalam menunjang kegiatan pembelajaran (Salsabila et al., 2020).

Mahmun (2012) mengemukakan bahwa media sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, penggunaan media pengejaran dapat membantu dalam belajar. Menurut Abdullah (2017), keberhasilan proses pembelajaran juga ditentukan oleh ketepatan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi (Hidayati & Susanti, 2013).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai media pendukung adalah *Focusky* yang didesain untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Focusky* efektif melatih keterampilan yang *hots* yang menampilkan materi melalui media, oleh karena itu perhatian siswa terfokus pada tampilan media yang

banyak mengandung gambar animasi. *Focusky* dilengkapi dengan banyak *fitur* yang dapat memuat berbagai multimedia, seperti teks, gambar, audio, audio visual, *flash*, dan berbagai format media digital lainnya sehingga membantu siswa memahami konsep lebih baik daripada hanya menggunakan satu komponen media saja.

Pembelajaran hendaknya mengarah pada peningkatan aktivitas siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap terhadap siswa. Guru juga diharapkan mampu membawahi siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. Peran guru berubah dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam kegiatan belajar. Standar keberhasilan proses mengajar tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah mampu melakukan proses belajar (Hardila et al., 2020).

Terkait permasalahan yang didapatkan di sekolah SMA Negeri 1 Tilango masih menggunakan metode ceramah yang mana dalam menyampaikan materi ataupun bahan ajar masih dengan cara tatap muka baik lisan maupun non lisan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang masih sangat terbatas, pendidik biasanya dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket. Masalah yang dihadapi yaitu waktu yang digunakan sangat terbatas sehingga membuat hasil belajar sangat kurang. Siswa juga seringkali mengalami rasa bosan pada saat proses pembelajaran geografi materi keragaman budaya. Oleh karena itu perlu adanya media yang mendukung seperti adanya tampilan gambar serta *game edukasi* untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan siswa tidak akan merasa jenuh ketika belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas, keminatan, motivasi siswa dalam belajar dan juga menggunakan sebuah sistem pembelajaran berbasis *online* dengan menggunakan media *Focusky*. Media pembelajaran *Focusky* adalah sebuah media presentasi yang memungkinkan pengguna menggabungkan beberapa *fitur* menarik yaitu berupa video, gambar, teks, audio/lagu, dan beberapa animasi yang mendukung penyampaian materi dalam proses pembelajaran. *Focusky* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran berupa media presentasi yang unik dan dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran *Focusky* merupakan suatu aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan memukau dan menggabungkan *fitur zoom* (memperbesar dan memperkecil) dan *path* (pergeseran) (Haryani, 2017). Novitasari et al (2018) menyatakan bahwa *Focusky* menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena menggabungkan *fitur zoom* dan *path*. Menurut Putri dan Aznam (2019), *Focusky* memberikan kemudahan dalam akses, tidak berbayar dan tidak memerlukan bantuan perangkat lain.

Hasil penelitian Apriliantika (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *Focusky* membuat siswa lebih terlihat tertarik untuk memperhatikan dan menyimak materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita et al (2019) menunjukkan bahwa karakter disiplin siswa dapat meningkat melalui pemanfaatan media pembelajaran *focusky* pada saat proses pembelajaran. Nurwahyuni et al (2022) juga menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media *focusky* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Sedangkan menurut Khusnuridlo et al (2018), penggunaan media pembelajaran *Focusky* mempunyai pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pratiwi et al (2019), menyatakan bahwa pemanfaatan *Focusky* akan menghasilkan media pembelajaran yang dapat merangsang gaya belajar siswa dengan

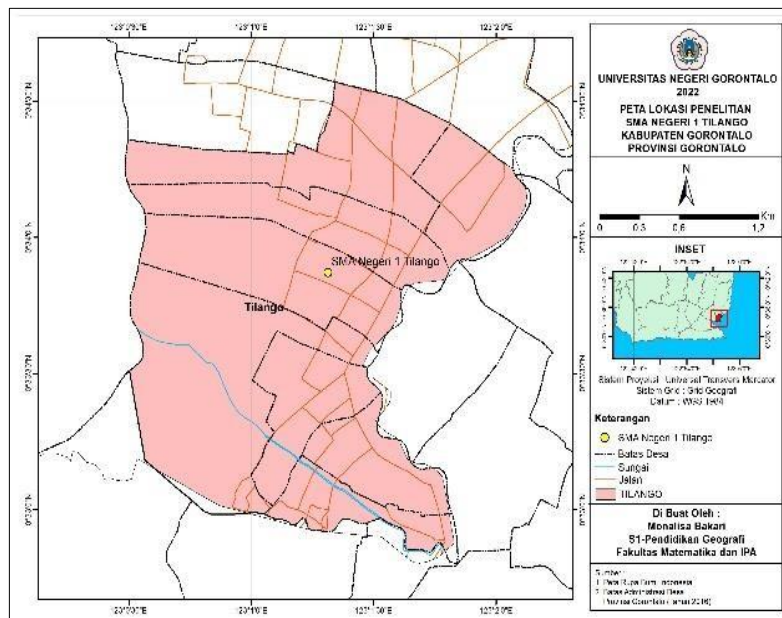
keunggulan metode *drag and drop*. Bagi guru, pemanfaatan aplikasi Focusky dapat membantu penyampaian materi baik secara langsung maupun online (Pratiwi dan Ofianto, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media focusky pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi.

2. Metode Penelitian

A. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tilango yang beralamat di Jln Ahmadi Hiyola Kelurahan Ilotedea Kecamatan Tilango, Kabupaten Gorontalo dan di SMA Negeri 1 Suwawa Kecamatan Tingkohubo Timur Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

B. Objek Penelitian

Objek uji coba penelitian yang digunakan sebagai bahan dalam melakukan penelitian ini yaitu sebuah aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran dengan menggunakan media *Focusky* pada uji coba skala terbatas dengan jumlah siswa 15 orang dilakukan dikelas XI IPS 1 dan general yang dilakukan di kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa sebesar 45 orang.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi.

D. Jenis Data

Jenis Data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dihasilkan, berupa data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif penelitian ini diperoleh dari angket penilaian ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Tilango dan SMA Negeri 1 Suwawa. Data tersebut berupa komentar, saran, revisi dan hasil penelitian selama proses ujicoba yang dianalisis melalui cara deskriptif kualitatif, sehingga dapat disimpulkan sebagai masukan untuk dapat diperbaiki produk yang telah dikembangkan. Data kualitatif ini didapatkan dari hasil wawancara guru dan siswa.
2. Data kuantitatif sebagai data yang berupa nilai atau skor yang dapat diperoleh dari angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta siswa kelas XI IPS. Data kuantitatif merupakan data utama yang digunakan untuk memperoleh hasil akhir.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa di tahap pertama penelitian untuk melakukan analisis kebutuhan di lokasi penelitian, proses dan metode pembelajaran, dan fasilitas yang tersedia utk kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga menggunakan metode pengumpulan data melalui angket untuk menilai kualitas media dari segi kualitas materi, kualitas gambar, kualitas efisiensi program, dan aspek pembelajaran. Angket bagi siswa berisi penilaian terhadap isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi pada penelitian berupa pengambilan gambar-gambar saat observasi dan ujicoba kelayakan media pembelajaran *Focusky* di Sekolah SMA Negeri 1 Tilango dan SMA Negeri 1 Suwawa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan empat instrumen penilaian media dengan indikator-indikator yang ditampilkan pada Tabel 1 sampai Tabel 4.

Tabel 1. Indikator Penilaian Media untuk Aspek Materi/isi

No	Komponen	Indikator/unsur penilaian
1	Kualitas materi	a) Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi b) Kesesuaian materi c) Kemudahan memahami materi d) Urutan isi materi e) Kejelasan isi materi f) Kesesuaian gambar yang disajikan g) Latihan soal dapat mengukur tingkat pemahaman siswa
2	Kualitas Gambar	a) Kejelasan Bahasa yang digunakan b) Kemenarikan ilustrasi gambar c) Kejelasan informasi gambar

Tabel 2. Indikator Penilaian Media untuk Aspek Media

No	Komponen	Indikator/unsur penilaian
1	Kualitas grafis	a) Proporsional <i>layout</i> (tata letak dalam teks dan gambar) b) Kesesuaian dalam pemilihan <i>background</i> c) Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf d) Kesesuaian dalam pemilihan ukuran huruf
2	Efisiensi program	a) Pengaturan isi pelajaran b) Kemudahan pemakaian media c) Kemudahan untuk memilih menu program d) Kebebasan memilih materi e) Kemudahan keluar dari program

Tabel 3. Indikator Penilaian Media untuk Aspek Pembelajaran

No	Indikator/unsur penilaian
1	Kesesuaian materi dengan pengembangan media <i>Focusky</i>
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan
3	Kemudahan media dalam pembelajaran
4	Kejelasan materi yang disajikan
5	Kesesuaian gambar dengan materi
6	Kejelasan bahasa yang digunakan
7	Keefektifan penggunaan media untuk peningkatan minat belajar
8	Keefektifan media untuk membuat siswa aktif
9	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa

Tabel 4. Instrumen Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa

No	Pertanyaan	Hasil
1	Kejelasan materi pada media pembelajaran <i>focusky</i>	88%
2	Teks dalam media pembelajaran <i>focusky</i>	81%
3	Kejelasan dan media <i>focusky</i>	84%
4	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>focusky</i>	80%
5	Kemudahan dalam mempelajari media <i>focusky</i>	83%
6	Tampilan dalam media pembelajaran ini menarik	84%
7	Media <i>focusky</i> dapat memberikan semangat kepada adik-adik dalam belajar	83%
8	Penemuan kata-kata yang sulit dimengerti dalam media <i>focusky</i>	74%
9	Ketertarikan dalam mempelajari materi kergaman budaya Indonesia dengan menggunakan media <i>focusky</i>	88%
10	Perasaan senang pada saat siswa menggunakan media <i>focusky</i>	85%
11	Dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa belajar secara mandiri tanpa bantuan orang lain	91%

G. Teknik Analisis Data

Mengacu Arikunto (2003), penentuan presentase dari hasil validasi tersebut, menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

P= Presentase

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x1$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 = Nilai konsisten

Setelah diperoleh hasil perhitungan presentase, maka menentukan tingkat kelayakan dari hasil pengembangan. Tingkat kelayakan produk menggunakan kualifikasi menurut Sari (2016) yang ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media

Presentase	Ukuran Kelayakan
84 – 100%	Tidak Revisi
68 - 84%	Tidak Revisi
52 - 68%	Perlu Revisi
36 - 52%	Revisi
20 - 36%	Revisi

H. Analisis Respon Siswa

Presentasinya serta kualifikasi untuk dapat membuat serta dapat menarik kesimpulan apakah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi focusky dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa. Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung persentase respon siswa yaitu:

$$P = \frac{\text{Frekuensi Jawaban}}{\text{Jumlah responden seluruhnya}} \times 100\%$$

Respon siswa bisa dikatakan positif apabila 80% atau bahkan siswa yang merespon dalam kelompok positif terhadap aspek yang ingin direspon.

3. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1) Tahap Analisis

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dengan siswa dan juga guru geografi. Dari hasil analisis pengguna media pembelajaran pada pembelajaran geografi yang dilakukan dengan cara mewawancarai guru geografi, informasi yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih sangat terbatas.

2. Proses dan Metode Pembelajaran

Proses pembelajaran geografi pada kelas XI di SMA Negeri 1 Tilango dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dalam 1 minggu. Keseluruhan siswa kelas XI IPS 1 berjumlah 63 orang yang dibagi menjadi 2 kelas. Selama proses

belajar mengajar guru berusaha untuk melakukan pembelajaran berdasarkan panduan RPP yang memuat pembukaan, inti, dan penutup. Sebelum proses belajar dimulai, guru memberikan penguatan serta motivasi kepada peserta didik serta menanyakan materi yang sebelumnya dipelajari. Pada saat masuk pada bagian inti, pembelajaran Geografi ini masih cenderung menggunakan metode ceramah seperti menyampaikan materi dari buku dan kemudian ditulis kembali oleh peserta didik, hal demikian tentu membuat siswa kurang tertarik dan kurang bersemangat mengikuti proses belajar mengajar. Terkadang juga guru hanya menugaskan siswa untuk merangkum materi dari buku paket sehingga membuat siswa merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran.

3. Fasilitas Pembelajaran

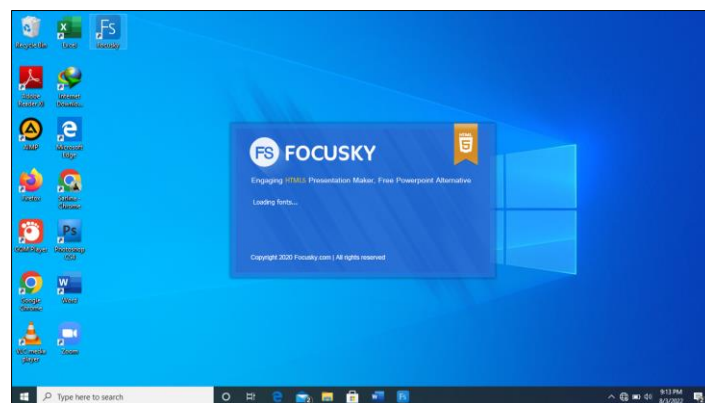
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tilango, persediaan fasilitas pembelajaran di sekolah tersebut sudah cukup memadai, seperti ketersediaan buku cetak geografi, LCD, dan komputer. Proses pembelajaran di sekolah ini masih menggunakan buku cetak karena terbatasnya jumlah LCD sehingga untuk menggunakannya harus bergantian dengan guru lainnya.

2) Tahap Perencanaan

Kerangka program yang digunakan berupa gambaran dari keseluruhan cakupan penyusunan media pembelajaran berbasis focusky pada materi keragaman budaya Indonesia dengan menganalisis cakupan materi yang digunakan, membuat *storyboard* dan membuat desain produk.

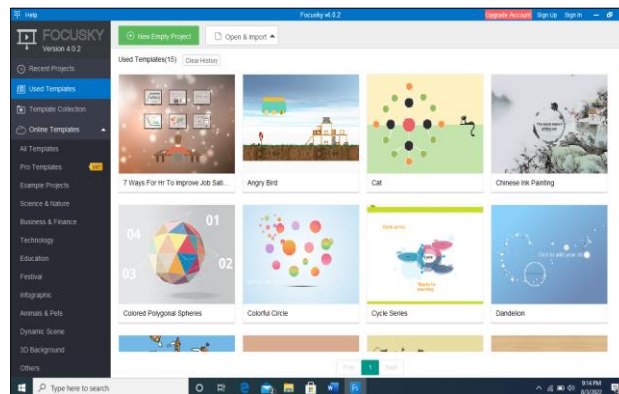
3) Tahap Pengembangan

Media pembelajaran yang dibuat dan telah dirancang berdasarkan beberapa tahapan yang ditetapkan, sehingga dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis focusky. Media focusky untuk diakses dimanapun dan kapanpun tanpa batasan ruang dan waktu. Tampilan pembuka halaman awal dari media ini dapat dilihat pada Gambar 2.



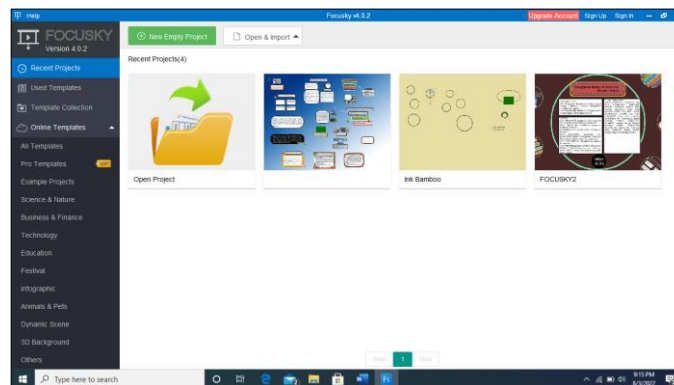
Gambar 2. Tampilan Awal Media

Media pembelajaran berbasis *focusky* ini mudah untuk diakses dimana pun dan kapan pun tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Media *focusky* dalam penggunaannya sangat mudah untuk digunakan oleh siswa tanpa harus memiliki keahlian yang khusus untuk mengoprasikannya. Pertama kali siswa membuka media *focusky* siswa akan langsung dihadapkan dengan tampilan pembuka atau beranda pembelajaran.

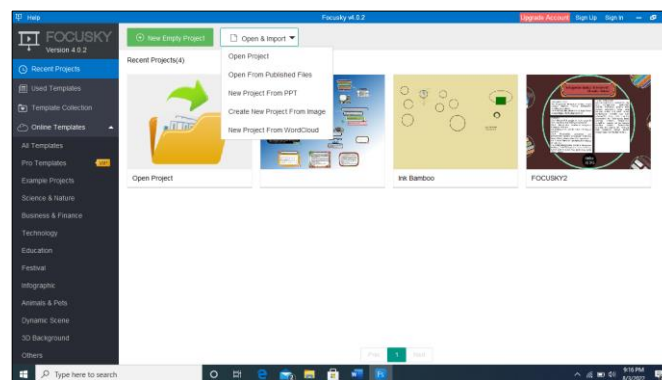


Gambar 3. Tampilan Awal isi Media *Focusky*

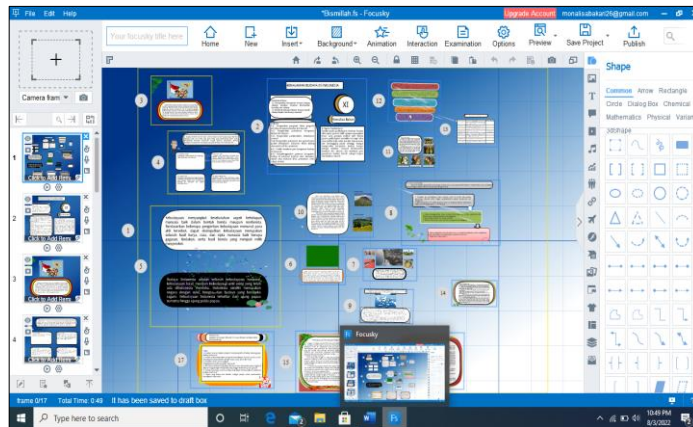
Pada tampilan awal isi media terdapat beberapa vitur yang memuat beberapa menu yang didalamnya terdapat beberapa fitur power point yang berbeda. Pada tampilan Gambar 5 tempat penyimpanan sebuah proyek yang telah dibuat. Pada tampilan Gambar 6 ini file yang dibuat hanya dapat di lihat pada saat aplikasi dibuka atau ditampilkan.



Gambar 4. Tampilan tempat project terbaru



Gambar 5. Tampilan project penyimpanan file



Gambar 6. Tampilan Awal Slide

Pada tampilan ini membuat beberapa tool yang dapat digunakan secara gratis atau berbayar. Tampilan awal ini merangkum segala materi yang telah dibuat dari awal slide sampai akhir.

4) Implementasi

Media pembelajaran berbasis *focusky* pada materi keragaman budaya Indonesia ini telah dikembangkan dengan melalui tahapan-tahapan validasi dan revisi sebagai persyaratan sah atau tidaknya sebuah karya ilmiah. Media pembelajaran berbasis *focusky* yang selesai dikembangkan telah dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran.

5) Evaluasi

Media pembelajaran berbasis *focusky* yang telah melalui ujicoba didalam kelas lalu direvisi kembali apabila terdapat saran atau komentar dari siswa selama ujicoba tersebut dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir.

B. Hasil Validasi

Penilaian hasil validasi dari setiap validator dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Validasi	Presentase	Keterangan
1	Materi	71%	Tidak Revisi
2	Media	90,99%	Tidak Revisi
3	Pembelajaran	97%	Tidak Revisi

Penilaian hasil ujicoba skala terbatas dan general dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Ujicoba Media Pembelajaran

No	Validasi	Presentase	Keterangan
1	Skala Terbatas	81,57%	Tidak Revisi
2	Skala General	88,9%	Tidak Revisi

Pengembangan media ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berbasis *focusky* dengan materi keragaman budaya Indonesia yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tilango kelas XI IPS. Media pembelajaran

berbasis *Focusky* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis *focusky*. Media pembelajaran *focusky* memiliki tiga aspek yang sangat mendukung yaitu materi yang digunakan berdasarkan dari buku pedoman geografi kurikulum 2013 yang telah direvisi, perumusan indikator yang dimasukkan dalam pengembangan media sesuai dengan KI dan KD, materi dalam media pembelajaran ini juga dikemas semenarik mungkin dan didukung oleh video, teks, dan gambar yang menarik siswa dalam melakukan proses pembelajaran sangat tinggi

Setelah melakukan uji coba kepada siswa, di SMA Negeri 1 Tilango yang penyampaian materinya dikemas semenarik mungkin dan dilengkapi oleh gambar, teks, dan teks dengan tujuan siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik sehingga akan berpengaruh terhadap nilai mereka pada mata pelajaran geografi. Dalam penyampaian media dapat dilihat bahwa siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tilango dapat menerima dengan baik terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *focusky*.

Pembelajaran yang dilakukan telah mendapatkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran. Adapun 2 tahap yang dilakukan dalam penelitian yaitu melakukan tahap uji coba skala terbatas dan yang kedua uji coba skala general, tujuan dari kedua uji coba ini yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran, kemudahan memahami materi dalam media, dan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran mendapatkan hasil yang sangat baik dari siswa dan tidak ada perbaikan atau komentar sehingga media tersebut dapat digunakan di sekolah untuk dijadikan bahan pembelajaran.

Hasil validasi dari para ahli didapatkan nilai validasi ahli materi pada tahap awal sebesar 61,6%, setelah direvisi mendapatkan nilai 71% (valid). Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 90,99% (sangat valid), Hasil validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan nilai 97% (sangat valid). Ujicoba kepada siswa dengan menggunakan skala terbatas dan skala general. Ujicoba skala terbatas dengan jumlah siswa yang hadir yaitu 15 siswa, mendapatkan respon siswa dengan presentase 81,57% (sangat valid). Ujicoba skala general dengan jumlah siswa yang hadir 45 siswa memperoleh nilai presentase 88,9% (sangat valid).

4. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *Focusky* ini layak digunakan karena mendapatkan respon yang baik dari setiap validator dengan nilai 90.99%. Nilai ini termasuk dalam kualifikasi sangat valid. Respon siswa dari hasil uji coba skala terbatas mendapatkan nilai presentase rata-rata 81,57% dan respon siswa dari uji coba skala general mendapatkan nilai presentase rata-rata sebesar 88,9%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Focusky* pada materi keragaman budaya Indonesia dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran *Focusky* pada materi geografi lainnya yang dianggap sulit dipahami oleh siswa.

5. Referensi

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran alam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4 (1), 35.
- Apriliantika, E., Enawati, E., Masriani, Melati, H.A., dan Ulfah, M. (2021). Pengaruh

- Penggunaan Media Focusky Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Submateri Pemisahan Campuran. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi Vol 9, No 2 (2021)*
- Arikunto, S. (2003). Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan, edisi revisi, Bumi Aksara Yogyakarta
- Hardila, Maryati, S., & Lihawa, F. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Geografi Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Geografi Vol 7, No 1 (2020)*
- Hidayati, N dan Susanti. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 1(3)*.
- Haryani, I. 2017. Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Focusky. Watampone: Syahadah
- Khusnuridlo, M., Purnomo, M.H., Ain, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember. *Indonesian Journal of Islamic Teaching, Vol. 1, No. 2, Desember 2018: 61-78*
- Mahmun, S.A. (2012). Psikologi Kependidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Novitasari, D., Witarsa, & Achmadi. (2018). Efektivitas Model TTW Berbantuan Software Focusky Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol 7, No 7 (2018)*
- Nurwahyuni, Bahri, A., Hiola, St. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Focusky Presentation Terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X IPA SMA. Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI Tahun 2022
- Pratiwi, A., Armen, Fuadiyah, S, dan Yogica, R. (2019). Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky Dilengkapi Buku Panduan pada Materi Protista untuk Peserta Didik Kelas X SMA. *J. Pedagogi Hayati Vol. 3 No. 2*
- Pratiwi, M., & Ofianto, O. (2022). Effectiveness of Using Timeline Media Based on Focusky Applications to Improve Chronological Thinking Skills. *International Journal of Educational Dynamics, 4(2), 35-38*.
- Putri, A.S & Aznam, N. (2019). The Effectiveness of Science Learning Media Using Focusky Software on Junior High School Students' Higher Order Thinking Skills. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains (2019), Vol 8(1): 12-22*
- Salsabila, UH., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 17(2)*
- Sari, W.A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Kota Blitar. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang
- Yunita, I., Triwoelandari, R., dan Fahri, M. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin. *Jurnal MUDARRISUNA Vol. 9 No. 2 July-Desember 2019*