

Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Focusky* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa SB Hulu Langat Malaysia

Muhamad Nur'alim¹, Tio Heriyana², Nanan Abdul Manan³, Hana Astria Nur⁴, Oman Hadiana⁵
Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
email: nuralimmuhammad7@gmail.com

Abstract

Innovation that acts as a solution so that education in Indonesia can improve. One solution is to use learning media. For this reason, researchers have carried out focusky-based learning media research. This research uses descriptive quantitative research methods to analyze the effect of using Focusky learning media on the learning outcomes of class III students at Sanggar Guidance Hulu Langat Malaysia. This research took place over four meetings with a one group pretest-posttest design, involving a sample of 10 students. The research results show that the use of focusky media has a significant influence on student learning outcomes. The average pre-test score was 55 with the highest score being 70 and the lowest being 40, while the average post-test score increased to 84 with the highest score being 100 and the lowest being 70. Apart from that, the value of the paired samples test was 0.001 as we know. if the significance level is below 0.05; then it is stated that there is an influence of the test treatment on the results of the pretest and posttest. The use of focusky media also increases student motivation and involvement in the learning process. This research concludes that Focusky learning media is effective in improving learning outcomes and student enthusiasm for learning. Therefore, the use of interactive learning media such as focusky is highly recommended to improve the quality of learning in the classroom.

Keywords: Learning media, focusky, learning outcomes, learning motivation

Abstrak

Inovasi yang berperan sebagai solusi agar Pendidikan di Indonesia dapat meningkat. Salahsatu solusinya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Untuk itu peneliti mengangkat penelitian media pembelajaran berbasis *focusky*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *focusky* terhadap hasil belajar siswa kelas III di Sanggar Bimbingan Hulu Langat Malaysia. Penelitian ini berlangsung selama empat pertemuan dengan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan sampel sebanyak 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *focusky* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pre-test adalah 55 dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 40, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 84 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70. Selain itu, hasil nilai dari *paired samples test* sebesar 0,001 yang kita ketahui apabila taraf signifikansi di bawah 0,05; maka dinyatakan ada pengaruh perlakuan uji terhadap hasil uji *pretest* dan *posttest*. Penggunaan media *focusky* juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *focusky* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *focusky* sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Media belajar, focusky, hasil belajar, motivasi belajar

A. PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia di Indonesia seperti kita ketahui bersama masih jauh dari harapan. Sudah seharusnya reformasi pendidikan harus dilakukan, secara praktis kenyataan ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia dewasa ini mengalami banyak tantangan dan masalah, oleh karena itu pemerintah harus menjamin peningkatan kualitas pendidikan Indonesia (Renata Ginting et al., 2022). Hal yang sama dijelaskan oleh Kadi & Awwaliyah (2017) bahwasanya Pendidikan Indonesia

menempati posisi ke-102 pada tahun 1996, ke-99 pada tahun 1997, ke-105 pada tahun 1998, dan ke-109 pada tahun 1999, dari beberapa negara di dunia. Selain itu Kurniawati (2022) juga memaparkan bahwa hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assesment*) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan

negara-negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangatlah memprihatinkan. Tentu sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cukup banyak, seharusnya pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia namun nyatanya tidak seperti itu.

Menurut Nihayah (2022) Sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif mengembangkan potensi diri mereka. Proses belajar mengajar adalah suatu aktivitas yang memiliki nilai edukatif dengan kata lain nilai-nilai ini mempengaruhi interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, guru harus menemukan cara terbaik untuk memastikan bahwa siswa mereka mendapatkan hasil belajar yang optimal. Guru menganggap ini sebagai masalah yang cukup sulit. Siswa memiliki kemampuan yang berbeda, yang membuatnya sulit. Anzar & Mardhatillah (2017) menyampaikan bahwa pembelajaran di sekolah adalah komponen utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh negeri. Perubahan tingkah laku siswa diharapkan sebagai hasil dari proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Aprima & Sari (2022) bahwa pembelajaran yang optimal untuk siswa di sekolah akan sangat memengaruhi perkembangan potensi siswa selama proses pendidikan. Oleh karena itu, guru tidak hanya bertugas menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi juga bertindak sebagai pemberi pendidikan yang paling berharga dan bermakna bagi siswa mereka. Seperti yang dinyatakan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, pendidikan sangat penting untuk

meningkatkan kehidupan bangsa. Ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan.

Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, membangun peradaban negara, melestarikan kebudayaan, dan berbagai tujuan lainnya. Pemerintah sangat memperhatikan pendidikan karena kemajuan sebuah negara dimulai dari pendidikan. Anggaran untuk pendidikan ditingkatkan, dan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyelesaikan masalah pendidikan di tingkat dasar, menengah, juga tinggi tentunya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga Indonesia dapat bersaing dengan negara lain dan melakukan hal-hal lain yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan. Pembelajaran membutuhkan dasar nilai yang sempurna, sehingga dapat berfungsi sebagai sumber kekuatan dan kebenaran yang dapat membawa kepada tujuan yang diinginkan (Setyawan, 2020). Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa. Namun masalah yang sering terjadi adalah proses komunikasi harus dilakukan dengan baik dan tepat sehingga guru dapat menyampaikan apa yang disampaikan kepada siswa secara keseluruhan. Dengan interaksi yang baik, siswa dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Hasriadi (2022) Di Indonesia, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Guru tidak kreatif dalam menggunakan pembelajaran kelas. Guru sering membuat siswa bosan dengan pendekatan ceramah dan hafalan mereka. Pada masa remaja, siswa suka mencoba hal-hal baru, dan tingkat kecerdasan setiap siswa pasti berbeda; ada yang sangat aktif,

ada juga yang pasif. Pembelajaran yang tidak menarik akan berdampak besar pada hasil akhir. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa tetap tidak berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran karena mereka merasa pembelajaran itu bosan dan belum membangkitkan semangat mereka untuk belajar. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat menyelesaikan masalah ini, sehingga pendidikan akan menjadi lebih baik.

Untuk itu perlu adanya inovasi yang berperan sebagai solusi agar Pendidikan di Indonesia dapat meningkat. Salahsatu solusinya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Sebagaimana disampaikan oleh Rafiuddin et al., (2017) bahwa media sangat penting untuk pembelajaran karena telah berkembang menjadi bagian integral dari sistem pendidikan dan pembelajaran. Selain itu Faiza et al., (2022) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa serta menarik minat, perhatian, dan motivasi mereka untuk melakukan aktivitas belajar. Sebagaimana di jelaskan oleh Dita (2022) Pada tahap orientasi pengajaran, penggunaan media pengajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media juga merupakan salah satu sarana yang meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Namun media memiliki fitur yang berbeda-beda, jadi Anda harus memilihnya dengan hati-hati agar dapat digunakan dengan benar. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Neni Isnaeni & Dewi Hildayah (2020) bahwasanya Pendidik harus menyadari pentingnya inovasi dalam pendidikan di era modern agar dapat mendorong siswa untuk belajar. Media pembelajaran sangat penting

agar proses pembelajaran berjalan efektif dan materi disampaikan dengan baik. Pemilihan media juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat dicapai.

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang diciptakan adalah inovasi *software presentation*. *Software* presentasi adalah salah satu kemajuan dalam dunia pendidikan. *Software focusky* adalah media presentasi yang termasuk perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat penyampaian materi. Ini mirip dengan PowerPoint, tetapi *focusky* memiliki kelebihan bahwa tampilannya dapat diperbesar dan diperkecil, yang disebut ZUI (*Zooming User Interface*). Dengan ZUI, tampilan video dan gambar dalam materi akan terlihat jelas dan menarik. (Tenriawaru et al., 2023). Disampaikan juga oleh Yunita et al., (2019) bahwasanya aplikasi *focusky* ini dapat digunakan pada berbagai macam mata pelajaran, pendidik tinggal memilih mata pelajaran apa yang akan dimasukkan dalam aplikasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa penggunaan media pembelajara berbasis aplikasi *focusky* akan sangat membantu guru dalam transfer informasi kepada siswa berupa materi pembelajaran. Oleh karena itu sesuai dengan observasi yang telah dilaksanakan di Sanggar Bimbingan (SB) Hulu Langat Malaysia, maka peneliti mengangkat penelitian dengan judul "Efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis *focusky* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa SB hulu langat Malaysia".

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif, hal ini sejalan dengan yang

disampaikan oleh Prajitno (2013) bahwa penelitian kuantitatif adalah pendekatan, pendekatan terhadap kajian empiris untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menampilkan data dalam bentuk numerik daripada naratif. Menurut Prajitno (2013) riset kuantitatif mencoba melakukan pengukuran yang akurat terhadap sesuatu. Penelitian kuantitatif sering dipandang sebagai antitesis atau lawan dari penelitian kualitatif, walau sebenarnya perbedaan kualitatif-kuantitatif tersebut agak menyesatkan. Donmoyer beralasan, banyak peneliti kuantitatif tertarik mempelajari aspek-aspek kualitatif dari fenomena. Mereka melakukan kuantifikasi gradasi kualitas menjadi skala-skala numerik yang memungkinkan analisis statistik. (Prajitno, 2013).

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar dengan subjek siswa kelas III Sanggar Bimbingan Hulu Langat Malaysia. Penelitian ini berjalan selama empat (4) pertemuan, dengan tes yang diberikan kepada siswa kelas III tersebut. Desain penelitian ini berbentuk *one group pretest-posttest design*. *One group pretest posttest design* adalah desain pre eksperimental yang terdapat *pre-test* (tes sebelum diberi treatment) dan *post-test* (tes sesudah diberi treatment). Maka dari itu dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas. Desain penelitian *one group pretest-posttest design* adalah seperti tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

KeKeterangan:

X : Pembelajaran IPAS berbasis media pembelajaran focusky

O₁ : Tes awal (*Pretest*)

O₂: Tes akhir (*Posttest*)

Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini untuk diberikan pembelajaran dengan menggunakan Media *focusky* adalah siswa kelas III SB Hulu Langat Malaysia dengan jumlah sampel 10 siswa. Dan Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, yaitu mengumpulkan data yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diteliti. Kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk mengetahui kondisi sekolah, mengamati perilaku siswa, guru serta proses pembelajaran yang berlangsung. lalu *Pre-test* dan *post-test* untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa, peneliti memberikan angket tertutup yang berisi seperangkat pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh responden.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini penelitian berupa menganalisis *pre-test* dan *post-test* mengenai penggunaan media *focusky*. Sebelum menggunakan media *focusky*, nilai *pre-test* siswa menunjukkan pemahaman yang rendah dengan rata-rata nilai 55, nilai tertinggi 70, dan nilai terendah 40. Setelah diberikan treatment menggunakan media *focusky*, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil *post-test*. Rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 84, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 70. Penggunaan media *focusky* juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test

Jumlah	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
10	Pre-test	70	40	55
	Post-test	100	70	84

pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *focusky* dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata serta motivasi belajar siswa.

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui dari sampel 10 siswa pada pemberian tes awal (pre-tes) siswa tanpa menggunakan media *focusky* di peroleh nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40 dengan rata ratanya adalah 55. Setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan media *Focusky* siswa di berikan tes akhir (post-tes) di mana hasil tertingginya adalah 100 dan hasil terendahnya yaitu 70, serta untuk rata ratanya adalah 84.

Berdasarkan hasil analisa terhadap data pre-tes dan postes mengenai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Focusky*, dapat di katakan bahwa dengan adanya penerapan media *Focusky* dalam proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan Hulu Langat Kuala Lumpur Malaysia memberikan pengaruh terhadap

E. DAFTAR RUJUKAN

- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik*, 4(1 Maret 2017), 53–64.
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis

hasil belajar peserta didik. Sebelum diberikan treatment atau perlakuan pada peserta didik, nilai hasil belajar masih rendah, namun setelah diberikannya treatment atau perlakuan berupa media pembelajaran berbentuk *Focusky*, kemampuan hasil belajar peserta didik meningkat. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Focusky* dapat membuat semangat peserta didik yang tadinya malas belajar dan tidak semangat, kini setelah di berikannya media *focusky* peserta didik kembali semangat dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

D. SIMPULAN

Media *focusky* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *focusky* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di Sanggar Bimbingan Hulu Langat Selangor Malaysia. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil nilai dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif *focusky* sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13 (1)(1), 95–101.

Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood*

- Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.
<https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155.
<https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
<https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
<https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Nihayah, S. (2022). *Melior : Analisis Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Problem-Based Learning pada Peserta Didik*. 2(1), 19–26.
- Prajitno, S. B. (2013). Metodologi penelitian kuantitatif. *Jurnal. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.(Tersedia Di Http://Komunikasi. Uinsgd. Ac. Id)*, 1–29.
- Rafiuddin, Basri, M., & Azis, M. (2017). Urgensi Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. *Prosiding TEP & PDs*, 2(3), 147–157.
<https://core.ac.uk/download/pdf/267023691.pdf>
- Renata Ginting, R., Verbina Ginting, E., Jannah Hasibuan, R., & Masri Perangin-angin, L. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(04), 407–416.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v3i04.778>
- Setyawan, A. K. and A. (2020). 582 *Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuajuh 6 Kamal*. 582–589.
- Tenriawaru, A., Nawir, M., & Adam, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Focusky Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Smp. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 24–34.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v3i1.793>
- Yunita, I., Triwoelandari, R., & Muhammad, F. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 339.
<https://doi.org/10.22373/jm.v9i2.4785>