UNM Geographic Journal
UNM Geog. J. Vol. 6, No. 1, Maret 2023, 01-09
Journal Homepage: https://ojs.unm.ac.id/UGJ/index

Pengembangan Media Focusky, Materi Interaksi Keruangan Desa Dan Kota Di SMA Negeri 1 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango

Fajran Bentearu[1], Fitryane Lihawa[1], Sri Maryati[1], Daud Yusuf[1*]

[1]*Prodi Pendidikan Geografi, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo 96128, Indonesia*

**Penulis Korespondensi. Email: daud@ung.ac.id*

Article Info
(Diterima : 02-Januari-2023; Disetujui: 08-Maret-2023; Online: 30-Maret-2023)

©2022 The Authors. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah license CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Focusky pada materi Interaksi Keruangan Desa Dan Kota. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Focusky pada materi interaksi keruangan desa dan kota. Focusky merupakan aplikasi yang mempunyai berbagai macam templet yang dapat digunakan dalam membuat media pembejaran terutama pada materi interaksi desa dan kota. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE sebagai pendekatan dalam menyusun media pembelajaran tersebut. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Media pembelajaran ini diujicobakan secara skala terbatas dan general pada jumlah siswa masing masing skala terbatas 17 siswa dan skala general 41 siswa yang di ambil dari dua sekolah yakni SMA N 1 Suwawa dan SMA Negeri 1 Kabila dengan menggunakan kuisioner atau angket. Data Hasil penelitian pengembangan diperoleh dari hasil validator yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai presentase 90% termasuk dalam kategoti sangat valid, dari ahli media mendapatkan nilai prentase 75%, dan oleh ahli pembelajaran memberikan nilai sangat valid dengan presentase 86,66% dan 88%. Rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran adalah 78,18% untuk skala terbatas 81,68% untuk skala general.

Kata Kunci: Focusky; Animasi; Desa kota; ADDIE

ABSTRACK

The purpose of this study is to develop video-animated learning media using the Focusky application on the material of Village and City Spatial Interaction. The purpose of this study is to develop video-animation-based learning media using focusky applications on village and city spatial interaction materials. Focusky is an application that has a variety of templates that can be used in making learning media, especially on village and city interaction materials. This study used the ADDIE model development research method as an approach in compiling the learning media. Media validation is carried out by material experts, media experts, and learning experts. This learning media was tested on a limited and general scale on a limited scale of 17 students each and a general scale of 41 students taken from two schools namely SMA N 1 Suwawa and SMA Negeri 1 Kabila by using a questionnaire or questionnaire. Data from development research results were obtained from the results of the validator which showed that this learning media was declared feasible to use and included in the very valid category. Validation by material experts gets a percentage value of 90% included in the very valid category, media experts get a percentage value of 75%, and learning experts give very valid values with percentages of 86.66% and 88%. The average student response to learning media is 78.18% for a limited scale and 81,68% for a general scale.

Keywords: *Focusky; Animation; City village; ADDIE*

1. PENDAHULUAN

Permasalahan yang sering kali terjadi dan dihadapi di dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk mampu memahami materi pembelajaran Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang di terapkan untuk kehidupan sehari-hari. Hal ini yang mempengaruhi siswa kurang mengerti telalu dalam materi suatu pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru sangat diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman (Nurita, 2018).

Pendidikan adalah upaya untuk bisa dapat mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global seperti sekarang ini. Maka dari itu pendidikan harus dilakukan dengan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. 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, sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Nurita, 2018).

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan dan perasaan berupa materi kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni hasil belajar yang tinggi dan mendapatkan pemahaman yang di maksud oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan mendesain media pembelajaran yang tepat agar siswa bisa mengamati dengan baik (Rahmawati dkk 2020).

Media didefinisikan dengan multi makna baik di lihat secara terbatas maupun secara luas. Media merupakan komunikasi berarti seperti film, televisi, radio, audio, rekaman, foto, diproyeksikan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Semuanya itu dianggap media pembelajaran ketika digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media yang biasa digunakan di sekolah seperti buku teks, majalah, surat kabar dan papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran pada saat ini. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian, data dengan menarik dan terpercaya (Tarigan dan Siagian, 2015).

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. Selain itu juga focusky adalah perangkat lunak komunikasi dan presentasi yang efektif membantu dalam mengekspresikan pikiran dan rasa kagum dengan hasilnya. Kelebihan dari aplikasi focusky ini adalah apikasi Focusky menggunakan lembaran kerja berbentuk kanvas yang memberikan kebebasan pengguna untuk lebih kreatif dan cara penggunaannya praktis dengan hasil yang maksimal (Putri, 2020).

Penggunaan media ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan bisa belajar kapanpun dan dimanapun dengan aplikasi yang focusky. Ketika menggunakan Aplikasi Focusky siswa akan mendapatkan berbagai manfaat karena bersifat fleksibel

P-ISSN: **2580-9423;** E-ISSN: **2597-4076**
Doi: 10.26858/ugj.v6i1.46257
Publisher: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

dan dapat digunakan berulang-ulang dengan tingkat frekuensi tinggi dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Forment & Guerrero, 2008)

2. METODE

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah menggunakan jenis pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *(Analisis. Design, Depelopment, Implementation, dan Evaluation).* Model pengembangan ADDIE ini terbit pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan penggunaan dari metode ini yaitu dikarenakan ADDIE mempunyai prosedur kerja yang mengacu pada tahapan Research and Development (R &D) selain itu ADDIE memiliki kerangka kerja sederhana yang sangat bermanfaat untuk membuat pembelajaran dimana prosesnya ini dapat dijalankann pada berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum, sehingga mampu untuk mewujudkan produk yang lebih efektif.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu pendekatan kualitatif meskipun beberapa data diolah secara kuantitatif untuk melihat presentase kelayakan. Sedangkan pada penelitian ini yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sumber belajar mata pelajaran geografi berbasis Aplikasi Focusky pada mata pelajaran geografi dengan materi Interaksi Keruangan Desa Kota. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran geografi yag berbasis Aplikasi Focusky dengan kajian materi Interaksi Keruangan Desa Kota yang kemudian akan dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi setelah diadakan revisi, kemudian diujicobakan kepada siswa kelas XII IPS.

Prosedur atau metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Kusioner (angket)

Kuisioner adalah teknik pengumpulan suatu data yang kini dapat dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisioner yang digunakan pada penelitian ini ialah kusioner tertutup dalam bentuk cheklist. Dimana dalam kusioner tersebut terdapat rangkaian pernyataan dan responden hanya perlu memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai dengan pendapat responden.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik yang dapat dilakukan untuk memperoleh data awal pendahuluan, tujuan awalnya dilakukan wawancara ini yaitu untuk memperoleh suatu permasalahan yang akan diteliti, serta peneliti ingin melihat hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

c. Observasi

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang kini mempunyai ciri yang lebih spesifik jika dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi disini dilakukan untuk mendapatkan gambaran nyata tentang lokasi serta proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Suwawa serta sarana dan prasarana yang tersedia untuk kegiatan pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalahcara pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Sejumlah besar data dan fakta disimpan dalam bahan berupa dokumentasi. Sifat utama data tidak terbatas.

P-ISSN: **2580-9423;** E-ISSN: **2597-4076**
Doi: 10.26858/ugj.v6i1.46257
Publisher: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Data respon siswa yang diperoleh melalui angket dianalisis persentase dan kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah media pembelajaran geografi berbsis *Aplikasi Focusky* dapat mengembangkan motivasi belajar bagi siswa terkait dengan materi Desa Kota rumus yang digunakan untuk menghitung persentase tiap respon yaitu;

$$\textit{Presentase respon siswa} = \frac{\textit{Jumlah respon siswa}}{\textit{Jumlah siswa}} \; x\,100$$

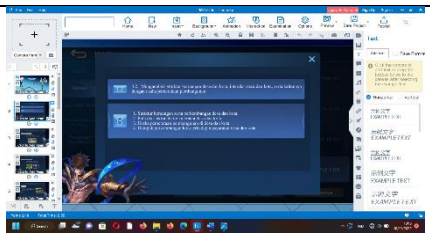
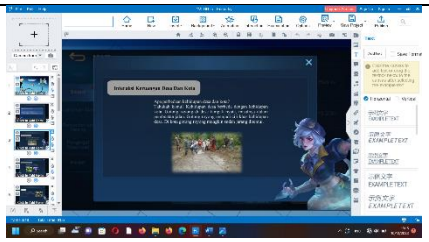
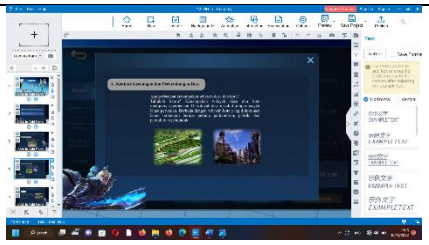
Respon siswa dikatakan positif jika 80% atau lebih siswa merespon dalam kategori positif untuk setiap aspek yang direspon.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

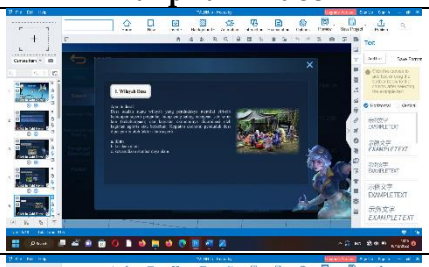
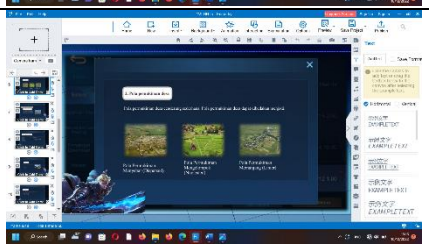
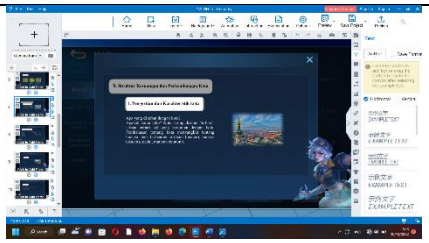
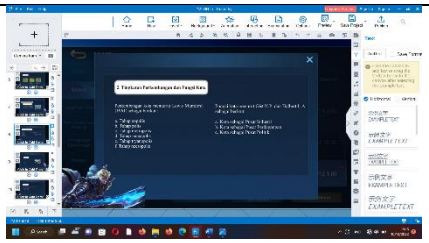
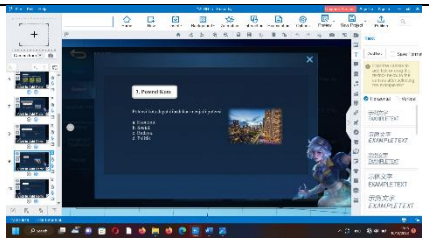
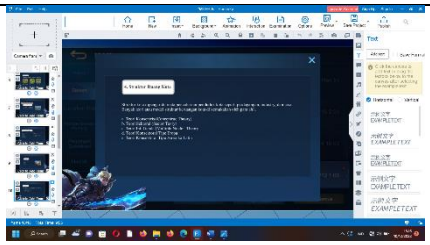
3.1 Hasil

Penyusunan media pembelajaran materi Keruangan Desa Dan Kota sebagai berikut:

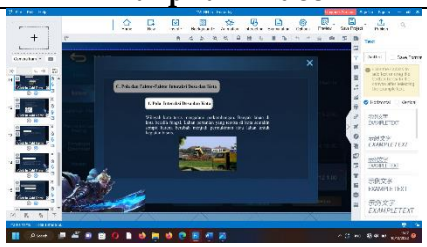
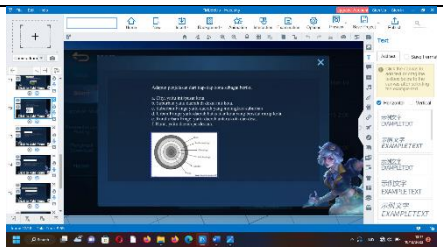
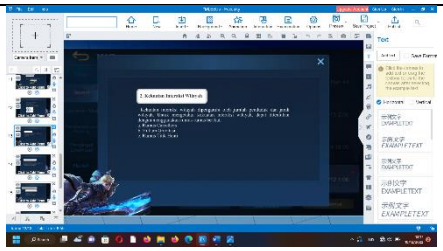
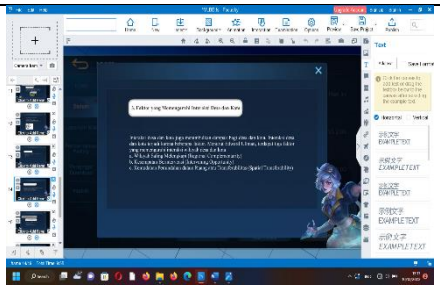
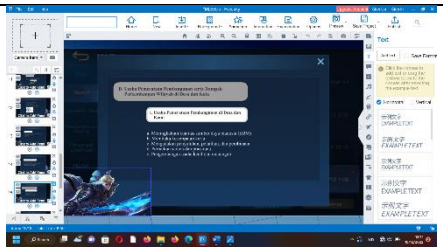
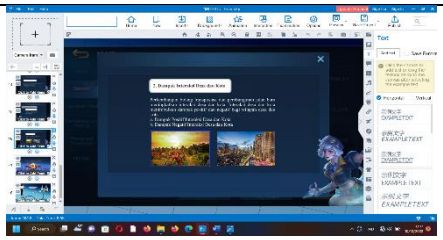
Desain Produk

No	Tanpilan Video	Penjelasan
1		Pada tampilan awal slide media menunjukan semua materi yang sudah dirangkum.
2		Pada tampilan ini menunjukkan judul materi dan tujuan pembelajaran
3		Pada tampilan ini menjelaskan tentang interaksi keruangan desa dan kota.
4		Pada tampilan ini menjelaskan tentang struktur keruangan dan perkembangan desa.

P-ISSN: **2580-9423;** E-ISSN: **2597-4076**
Doi: 10.26858/ugj.v6i1.46257
Publisher: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

No	Tanpilan Video	Penjelasan
5		Pada tampilan ini menjelaskan tentang pengertian dan apa itu desa.
6		Pada tampilan ini menjelaskan pola pemukiman desa yang terbagi atas 3 pola pemukiman.
7		Pada tampilan ini menjelaskan tentang struktur keruangan dan perkembangan kota dan masuk di materi pengertian dan karakteristik kota.
8		Pada tampilan ini menjelaskan tentang tingkat perkembangan dan fungsi kota.
9		Pada tampilan ini menjelaskan tentang potensi kota.
10		Pada tampilan ini menjelaskan tentang struktur ruang kota.

P-ISSN: **2580-9423;** E-ISSN: **2597-4076**
Doi: 10.26858/ugj.v6i1.46257
Publisher: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

No	Tanpilan Video	Penjelasan
11		Pada tampilan ini menjelaskan tentang pola dan faktor-faktor interaksi desa dan kota dan masuk di materi pola dan interaksi desa dan kota.
12		Pada tampilan ini menjelaskan tentang pola yang membentuk zona-zona pemukiman.
13		Pada tampilan ini menjelaskan tentang kekuatan interaksi wilayah.
14		Pada tampilan ini menjelaskan tentang faktor yang mempengaruhi interaksi desa dan kota.
15		Pada tampilan ini menjelaskan tentang Usaha Pemerataan Pembangunan serta Dampak Perkembangan Wilayah di Desa dan Kota dan masuk di materi usaha pemerataan pembangunan di desa dan kota.
16		Pada tampilan ini menjelaskan tentang dampak interaksi desa dan kota.

Sumber: Hasil Penelitian

P-ISSN: **2580-9423;** E-ISSN: **2597-4076**
Doi: 10.26858/ugj.v6i1.46257
Publisher: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil yang didapatkan terdapat nilai validasi dari setiap ahli, baik dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Sebelum mendapatkan hasilnya peneliti masih melalui tahap-tahap mulai dari pembuatan media sampai mencari nilai rata-rata menggunakan rumus agar bisa mendapatkan nilai yang sesuai dan relevan, yang pertama di lakukan peneliti sebelum mendapatkan hasil yaitu membuat desain produk dengan menggunakan aplikasi focusky yang dimana aplikasi ini masih jarang di gunakan dan di jumpai sebagai alat untuk media pembelajaran di kelas sesudah membuat desain produk maka akan di tunjukan ke validator ahli media apakah desain produk sudah bisa di gunakan atau belum dan setelah itu di tunjukan ke ahli materi dimana ahli materi akan menunjukkan apakah materi sudah sesuai dengan KD atau belum.

Setelah melalui proses validasi pada validator peneliti akan menjelaskan cara mendapatkan hasil dengan rumus yang sudah ada, pertama cara mendapatkan hasil dari validasi ahli materi sangat mudah dimana hanya melihat perbandingan nilai, yang mana sudah ada nilai tetap 5 dan di bandingkan dengan nilai yang kita dapatkan di lembar validasi yang sudah di isi validator jika 5 ketemu dengan 5 maka nilai yang di dapatkan 100% jika 5 ketemu dengan 4 maka nilai yang di dapatkan 80 % begitupula 5 ketemu 3 maka hanya mendapatkan 60% yang dimana harus di revisi kembali, untuk mengetahui nilai rata rata maka peneliti akan membagi jumlah dari nilai tetap dan nilai yang di dapatkan dari validator maka akan mendapatkan hasil.

Begitupun untuk validasi ahli media dan ahli validasi media pembelajaran, cara kerjanya pun sama, berbeda dengan hasil uji coba skala, yang dimana terbagi menjadi dua yaitu uji coba skala general dan uji coba skala terbatas hasil yang di dapatkan dari angket ini juga mempunyai nilai, dimana setiap nomor soal ada 4 jawaban yang setiap jawaban ada nilai tersendiri dari nilai ini akan di hitung jumlah per orang mendapatkan nilai berapa, di bagi dengan 75 di kali 100%, angka 75 di dapatkan dari hasil nilai tetap 5 di kali jumlah siswa, untul nilai 100% itu sudah nilai tetap dan setelah mendapatkan jumlah maka peneliti menjumlahkan semua nilai yang di dapatkan dari angket dan di bagi dengan nilai dari angka tetap 5 di kali jumlah siswa dan dikali jumlah soal setiap angket maka akan mendapatkan nilai rata rata, untuk melihat nilai rata-rata yang sudah saya dapatkan maka inilah hasil.

Hasil yang didapatkan dari ahli materi mendapatkan nilai presentase 90%, dengan tingkat kevalidan masuk dalam kualifikasi sangat valid, hasil validasi oleh ahli media sebelum revisi mendapatkan nilai 55% dengan tingkat kevalidan yang masuk dalam kualifikasi tidak valid kemudian di revisi kembali dan mendapatkan hasil 75% dengan tingkat kevalidan yang valid dan hasil validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan nilai 86,66% dan 88% dengan tingkat kevalidan masuk dalam kualifikasi sangat valid, setelah dilakukan uji coba kepada setiap ahli kemudian diujicobakan kepada siswa dengan menggunakan skala terbatas dan skala general. Skala terbatas dengan jumlah siswa yang hadir yaitu 17 siswa, mendapatkan respon siswa dengan presentase 78,18% masuk dalam kategori valid, uji coba skala general dengan jumlah siswa yang hadir yaitu 41 siswa, memperoleh nilai presentase sebesar 81,68% masuk dalam kategori valid.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa yang mana media *focusky* merupakan sebuah media yang layak diigunakan sebagai media atau alat pembantu dalam proses pembelajaran, model yang digunakan pada pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan, media focusky ini layak

P-ISSN: **2580-9423;** E-ISSN: **2597-4076**
Doi: 10.26858/ugj.v6i1.46257
Publisher: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

digunakan karena mendapatkan respon yag baik dari setiap ahli validasi diantaranya, oleh ahli media, sebelum revisi mendapatkan nilai 55% dengan tingkat kevalidan yang masuk dalam kualifikasi tidak valid kemudian di revisi kembali dan mendapatkan hasil 75% dengan tingkat kevalidan yang valid selain itu ada hasil dari ahli materi mendapatkan nilai presentase 90%, dengan tingkat kevalidan masuk dalam kualifikasi sangat valid dan hasil validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan nilai 86,66% dan 88% dengan tingkat kevalidan masuk dalam kualifikasi sangat valid, setelah dilakukan uji coba kepada setiap ahli kemudian diujicobakan kepada siswa dengan menggunakan skala terbatas dan skala general. Skala terbatas dengan jumlah siswa yang hadir yaitu 17 siswa, mendapatkan respon siswa dengan presentase 78,18% masuk dalam kategori valid, uji coba skala general dengan jumlah siswa yang hadir yaitu 41 siswa, memperoleh nilai presentase sebesar 81,68% masuk dalam kategori valid

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari pengebangan media pembelajaran focusky maka penulis memberikan saran yaitu:

1. Produk pengembangan media pembelajaran focusky ini akan sangat baik digunakan di sekolah jika menggunakan LCD, sehingga penyampaian materi pada media ini akan terasa sangat jelas.
2. Pengembangan media berikutnya diharapkan agar membuat media pembelajaran bukan hanya pada materi Interaksi Keruangan Desa Dan Kota akan tetapi pada materi geografi lainnya yang sulit dipahami siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Anita. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan.* Volume 10, No 2

Apriliantika. Dkk. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Focusky Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Submateri Pemisahan Campuran. *Jurnal Ilmiah*. Vol. 9. No 2

Arfiani, Gita. 2016. *Geografi Untuk SMA/MA Kelas XII.* Klten. PT Cempaka Putih.

Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Indah. 2022. Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembeljaran. *Jurnal Ilmu Terapan*. Vol. 3. No 1.

Komalasari, I., Ruhiat, Y., & Asmawati, L. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Bantuan Aplikasi Focusky pada Pembelajran Tematik di SD*. 58–74.

Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No 2.

Nuraeni. Dkk. 2020. Implementasi Focusky Dan Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika. *Jurnal Derivat*, Volume 7 No. 2

Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Misykat, Volume 03, Nomor 01

Rahmawati. 2020. *Penggunaan Media Interaktif Powert Point Dalam Pembelajaran Daring.* Fajar Historia.Vol 4 No 2.

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedajogja.

syafril. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasisi Aplikasi Focusky pada Mata Pelajaran PPPKn Kelas VIII SMP/MTs. Inovtech. Vol. 2. No 1

Tafanao. 2018. Pengembangan Media Pembelajarandalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2*

Tarigan. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi.* Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam Pendidikan. Vol. 2. No 2

P-ISSN: **2580-9423;** E-ISSN: **2597-4076**
Doi: 10.26858/ugj.v6i1.46257
Publisher: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Wicaksana, A. (2016). Pengertian *Https://Medium.Com/*, *II*. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf

Yuyun. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 05, No. 02.

P-ISSN: **2580-9423;** E-ISSN: **2597-4076**
Doi: 10.26858/ugj.v6i1.46257
Publisher: Prodi Pendidikan Geografi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar