



Pengembangan Aplikasi Focusky sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI Materi Pendudukan Jepang di Indonesia

Abi Nurarifin¹, LR Retno Susanti², Muhammad Reza Pahlevi³

^{1,2,3}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: nurarifinabi@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-16 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Focusky;</i> <i>History;</i> <i>Hannafin And Peck;</i> <i>Learning Outcomes.</i>	This study develops a <i>Focusky</i> -based learning media for the topic of the Japanese Occupation in Indonesia for Grade XI students at SMA Sri Jaya Negara Palembang. Needs analysis showed that students required more engaging media suited to their visual learning preferences. The development used the Hannafin and Peck model, covering need assessment, design, and development/implementation stages. Expert validation of the material, instructional design, and media rated the product as highly feasible. Student trials also indicated positive responses. Implementation of the media significantly improved learning outcomes, increasing the average score from 50.93 to 85.62, with an N-gain of 0.7 (high category). The <i>Focusky</i> media proved effective in enhancing students' understanding of historical content.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-16 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Focusky;</i> <i>Sejarah;</i> <i>Hannafin Dan Peck;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Focusky</i> untuk materi Pendudukan Jepang di Indonesia bagi siswa kelas XI SMA Sri Jaya Negara Palembang. Berdasarkan analisis kebutuhan, siswa memerlukan media yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar visual. Pengembangan menggunakan model Hannafin dan Peck melalui tahap analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Hasil validasi ahli terhadap materi, desain pembelajaran, dan media menunjukkan kategori sangat layak. Uji coba pada siswa juga menunjukkan respon positif. Implementasi media dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar secara signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 50,93 menjadi 85,62 dengan nilai <i>N-gain</i> 0,7 (kategori tinggi). Media <i>Focusky</i> terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar mampu membedakan mana yang benar dan mana yang salah dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Pada hakekatnya, pendidikan adalah pertolongan bagi umat manusia. Untuk mencapai tujuan bersama, pendidikan harus diarahkan pada tujuan yang hendak dicapai. Tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari keragaman latar belakang budaya bangsa Indonesia diabadikan dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Muhali, 2019, p. 26).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang memanfaatkan berbagai sumber belajar dimana seseorang berupaya untuk mendapatkan pengalaman baru, keterampilan serta nilai-nilai positif dalam kehidupan. Kegiatan pembelajaran melibatkan dua seseorang, yaitu pendidik dan peserta didik. Pendidik memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Pendidik berperan sebagai fasilitator untuk mendidik, membimbing dan membelajarkan peserta didik yang bertujuan

untuk meningkatkan kemampuan peserta didik itu sendiri (Audie, 2019, p. 586).

Peran pendidik dalam menyelesaikan pembelajaran sangat penting, karena pengetahuan dan keterampilan yang telah ia dapatkan harus dibagikannya kepada peserta didiknya. Pendidik sendiri merupakan subjek penting tempat berlangsungnya pembelajaran, dan peserta didik merupakan objek terjadinya pembelajaran. Selain itu, pendidik juga dapat membimbing dan menasihati peserta didik agar menjadi manusia yang lebih baik dari sebelumnya. Karena itulah interaksi merupakan pondasi dasar pendidik dalam menyelesaikan proses pembelajaran (Elitasari, 2022, p. 9509).

Interaksi berperan sebagai komponen dasar dari proses pembelajaran, karena mencakup dua elemen integral yaitu mengajar dan belajar. Dalam dinamika ini, peserta didik terlibat dalam pembelajaran sementara pendidik memfasilitasi pengajaran. Akibatnya, interaksi yang efektif sangat penting untuk keberhasilan pelaksanaan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa dan pendidik. Untuk mendorong interaksi tersebut, sangat penting bagi pendidik untuk memper-

timbangkan dengan cermat materi pengajaran atau desain pembelajaran yang akan digunakan dalam proses tersebut (Siong, 2018, p. 123).

Dengan demikian agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya diperlukan inovasi dalam cara pembelajaran, yaitu dengan mendesain pembelajaran menjadi lebih menarik. Desain pembelajaran yang menarik akan memudahkan terjadinya proses transfer ilmu dan informasi dari pendidik ke peserta didik secara efektif dan efisien. Banyak metode yang dapat digunakan untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan media yang sesuai dengan pokok bahasan. Proses pembelajaran akan efektif jika media yang digunakan untuk belajar tepat dan memadai (Nawi, 2020, p. 15).

Upaya pembaharuan pendidikan mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar lebih maju. Salah satu jenis kemajuan teknologi dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh seorang pendidik untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Ibrahim, Rusli, Shaari, & Nallaluthan, 2021, p. 17). Media pembelajaran sebagai sarana pencapaian keberhasilan proses belajar mengajar ternyata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesuksesan guru dalam mengajar. Selain mengedepankan suasana yang kondusif, media pembelajaran juga memudahkan penyampaian materi kepada guru sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya (Tafonao, 2018, p. 107).

Peranan media dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, akibatnya perhatian siswa dan makna dari bahan ajar akan menjadi lebih jelas, siswa akan lebih mudah memahami materi, dan tercapainya tujuan pembelajaran (Audie, 2019, p. 587).

Saat ini, ada banyak alat media yang tersedia bagi para pendidik untuk membuat konten pendidikan yang dapat menarik minat peserta didik. Meskipun demikian, banyak guru hanya mengandalkan PowerPoint dalam Microsoft Office untuk menghasilkan materi pembelajaran (Wulandari, 2022, p. 28). Namun, internet menampung banyak aplikasi alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan desain materi pembelajaran yang luar biasa dan

menawan. Salah satu contohnya adalah aplikasi Focusky.

Focusky adalah aplikasi yang berguna untuk menyusun bahan ajar yang bertujuan untuk mempresentasikan materi ajar agar menarik, serta aplikasi ini juga mudah untuk digunakan. Aplikasi focusky memiliki berbagai fitur yang dapat diakses oleh pengguna secara gratis untuk menciptakan bahan ajar yang terlihat lebih hidup dan memiliki kualitas tinggi (Lenita & Azizah, 2022, p. 89). Observasi dilakukan oleh peneliti pada SMA Srijaya Negara Palembang dan sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar, dimana kurikulum tersebut sudah sangat mendukung akan penggunaan berbagai perangkat ajar yang telah di sediakan di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di sekolah, terlihat bahwa pendidik menggunakan media pembelajaran seperti *Microsoft Power Point* dalam proses pembelajaran sejarah. Namun media yang digunakan kurang menarik minat siswa karena masih banyak siswa yang terlihat bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, menurut analisis yang dilakukan peneliti melalui angket, 95,8% siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif saat mempelajari sejarah. Untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan aplikasi *focusky* sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif yang diharapkan dapat menarik minat siswa dan membuat mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sekaligus untuk melihat efektifitas penggunaan media *focusky*.

II. METODE PENELITIAN

1. Model Pengembangan

Model pengembangan Hannafin dan Peck digunakan peneliti dalam penelitian ini. Model ini juga merupakan model pengembangan prosedural, Dimana model ini menggambarkan alur dan langkah-langkah yang deskriptif dan berurutan secara bertahap dari awal hingga selesai. Adapun tahapan-tahapan model penelitian Hannafin dan Peck yaitu: (1) tahap pertama yaitu fase analisis kebutuhan (need assesment), (2) tahap kedua adalah fase desain (design), (3) dan tahapan terakhir adalah fase pengembangan beserta implementasinya (development/ implementation) (Andriani, Sudatha, & Suartama, 2021).

2. Lokasi Penelitian dan Subyek Penelitian

SMA Srijaya Negara Palembang yang terletak di Jalan Ogan, Bukit Lama, Ilir Barat I,

Kota Palembang, Sumatera Selatan, akan menjadi lokasi penelitian ini. Karena sekolah ini sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran dan pihak sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran, hal inilah yang membuat peneliti memilih lokasi ini.

Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Hal ini berkaitan dengan kurangnya penggunaan dan minat terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam memahami materi sejarah.

3. Metode Pengumpulan Data

Observasi, wawancara, dan angket merupakan metode digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Dilakukannya hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan, metode yang digunakan selama kegiatan pembelajaran, dan untuk mengetahui fasilitas yang tersedia untuk kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan, teknik walktrough sangatlah diperlukan untuk mengukur kelayakan media, materi, serta rancangan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Dengan dilakukannya validasi ahli, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran mempunyai kelayakan untuk digunakan.

Tabel 1. Kategori Skor Validasi

Kategori Jawaban	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
Bentuk Angka	5	4	3	2	1

Selanjutnya produk akan di ujicobakan kepada peserta didik yang telah di bagi dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil dari validasi yang telah dinilai akan ditampilkan pada tabel. Selanjutnya hasil tersebut akan dicari rata-ratanya kemudian hasil dari rata-rata tersebut akan dikonversikan sesuai dengan kriteria menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{JS}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

JS = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Tabel 2. Interprestasi Skor Angket

No.	Persentase (%)	Kategori Validitas	Kategori Kelayakan
1.	0 - 20	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak
2.	21 - 40	Tidak Valid	Tidak Layak
3.	41 - 60	Cukup Valid	Cukup Layak
4.	61 - 80	Valid	Layak
5.	81 - 100	Sangat Valid	Sangat Layak

(Sumber: Suryono dalam (Afifah, Kurniaman, & Noviana, 2022))

5. Analisis Tes Hasil Belajar

Dalam menganalisa hasil belajar peserta didik dapat melihat persentase untuk mengetahui peningkatan peserta didik melalui pretest dan posttest. Data yang diperoleh berdasarkan hasil Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mendapatkan nilai belajar peserta didik digunakan persamaan:

$$P = \frac{\text{jumlah peserta didik yang bernilai dari } \geq 70}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Penilaian hasil belajar peserta didik

Hasil pretest dan posttest diperoleh melalui hasil belajar peserta didik. Kemudian untuk melihat hasil yang didapatkan peserta didik pada saat pretest dan posttest dihitung menggunakan perhitungan N-gain dengan persamaan :

$$N - \text{gain} = \frac{(\text{skor posttest}) - (\text{skor pretest})}{(\text{skor maksimum}) - (\text{skor pretest})}$$

Keterangan :

N-gain : Nilai rata-rata dinormalisasikan dari pretest dan posttest

Skor pretest: Skor tes awal

Skor posttest: Skor tes akhir

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan (Need Assesment)

Langkah pertama dalam upaya peneliti untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas dengan melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti menemukan masalah yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik. Selain itu, peneliti juga menganalisis dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait masalah belajar yang

berkaitan dengan kegiatan belajar sejarah di kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang.

Selain itu, peneliti melakukan observasi dengan mewawancarai guru dan membagikan angket kepada 30 siswa kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Analisis data dari angket menunjukkan bahwa peserta didik sering menggunakan buku cetak dalam pembelajaran sejarah. Hasilnya menunjukkan bahwa 83,3% peserta didik menggunakan buku cetak untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran.

Hasil dari wawancara dengan guru sejarah dan angket yang dibagikan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik cenderung menyukai gaya belajar visual. Ini ditunjukkan oleh nilai persentase sebesar 70,8% dari peserta didik yang menyukai gaya belajar visual. Selain itu, analisis permasalahan menunjukkan bahwa ada sedikitnya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik menyebabkan kurangnya motivasi mereka dalam pembelajaran sejarah.

Setelah menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah, peneliti kemudian mengidentifikasi apa yang dibutuhkan peserta didik dan pendidik di kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang menggunakan angket. Hasilnya menunjukkan nilai persentase 95,8% bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk belajar sejarah. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memuat gambar-gambar, tidak sulit untuk digunakan dan mudah untuk dipahami. Selain itu berdasarkan hasil angket peserta didik diperoleh persentase sebesar 83,3% yang menunjukkan ketertarikan untuk dapat mempelajari aplikasi *focusky* dalam pembelajaran sejarah.

2. Tahap Desain

a) Desain Modul Ajar

Pada tahap ini, peneliti merancang modul ajar yang akan digunakan. Dalam hal ini, format modul ajar ini sesuai dengan pedoman SMA Srijaya Negara Palembang. Modul ajar terdiri dari beberapa komponen. Yang pertama adalah informasi umum yang mencakup kompetensi awal, sarana dan prasarana, model pembelajaran. Yang kedua adalah

kompetensi inti, yang mencakup pencapaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Yang ketiga adalah kegiatan pembelajaran. Keempat berisi materi ajar dan sumber belajar, dan yang kelima adalah penilaian peserta didik.

b) Desain Peta Materi

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat rancangan atau desain materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis *focusky*. Tujuan dari tahap ini adalah membuat rancangan awal materi tentang Pendudukan Jepang di Indonesia yang dimulai dari latar belakang pendudukan Jepang ke Indonesia, alur masuknya Jepang ke Indonesia, tujuan utama kedatangan Jepang ke Indonesia, strategi Jepang untuk mendapat simpati rakyat Indonesia, dampak pendudukan Jepang di Indonesia, perlawanan terhadap Jepang, akhir pemerintahan Jepang di Indonesia.

c) Desain Flowchart

Setelah melakukan desain modul ajar dan peta materi, selanjutnya peneliti melakukan desain *flowchart*. Pada tahap ini peneliti membuat alur untuk materi yang dikembangkan menggunakan media *focusky* untuk mempermudah pembuatan materi pada setiap halaman pada media. Adapun alur materi tersebut ialah latar belakang pendudukan Jepang, tujuan kedatangan Jepang ke Indonesia, strategi Jepang untuk menarik simpati rakyat, dampak pendudukan Jepang, perlawanan rakyat terhadap tentara Jepang, akhir pendudukan Jepang di Indonesia.

3. Tahap Pengembangan

a) Tampilan Awal Produk

Pada tampilan awal menggunakan latar gambar bendera Jepang lama dengan penggunaan warna merah sesuai dengan warna bendera Jepang. Pada tampilan awal juga terdapat beberapa ilustrasi gambar yang sesuai dengan situasi pada masa pendudukan Jepang di Indonesia. Pada template media menggunakan warna cream sebagai latar dan warna coklat kemerahan sebagai warna pada teks yang digunakan. Dengan demikian, peneliti

menyelesaikan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *focusky* yang kemudian akan memasuki tahap selanjutnya.

b) Validasi Materi

Penilaian yang dinilai oleh ahli materi ialah aspek keakuratan dan kelengkapan materi. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mendapatkan komentar, saran, dan masukan tentang materi pendudukan Jepang di Indonesia dalam pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Hasilnya menunjukkan bahwa materi mendapatkan skor sebesar 66 dari maksimal 70 dan memiliki persentase sebesar 94,28%, yang menunjukkan bahwa materi termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak.

c) Validasi Modul Ajar

Komponen penilaian desain pembelajaran ini adalah 1) Kejelasan tujuan pembelajaran; 2) Pemilihan model; 3) Sistematis modul; 4) Kesesuaian tingkat modul; dan 5) Keruntutan dan keterpaduan kegiatan belajar.

Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh validator dalam validasi desain pembelajaran sebesar 45 dari skor maksimal 55 dengan persentase sebesar 81,81% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak. Adapun perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan kritik saran yang diberikan oleh validator ialah menambahkan kegiatan inti pada modul ajar agar tidak terlalu singkat. Kesimpulan yang didapat dari validasi ini adalah desain pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti setelah melakukan perbaikan sudah layak untuk diterapkan kepada peserta didik.

d) Validasi Media

Adapun aspek yang dinilai pada validasi ini adalah 1) kualitas tulisan; 2) komposisi tata letak; 3) kualitas warna, dan 4) kualitas gambar.

Hasil penilaian dari validator pada media pembelajaran berbasis *focusky* sebesar 44 dari skor maksimal 50 dengan persentase 88% yang menunjukkan bahwa media *focusky* yang telah dikembangkan peneliti sudah sangat valid dan sangat layak. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator ialah untuk memperhatikan

tata letak gambar dan menggunakan media dengan format gif untuk menambah estetika dan daya tarik peserta didik.

e) Uji Respon Siswa

1) Uji Kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kelas XI 4 dengan melibatkan delapan (8) peserta didik. Pada saat mengujicobakan, peneliti menampilkan media menggunakan proyektor di papan tulis agar peserta didik dapat memperhatikan media yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Setelah memperhatikan media yang ditampilkan peneliti, peserta didik diminta untuk menilai media dengan menggunakan angket yang telah bagikan oleh peneliti.

Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata sebesar 29,37 dari skor maksimal 40 dengan persentase 73,43% yang termasuk dalam kategori layak. Terdapat juga kritik dan saran yang diberikan oleh peserta didik yaitu masih terdapat kesalahan penulisan kata (*typo*) pada media. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis *focusky* yang peneliti kembangkan sudah layak dengan melakukan revisi untuk diujicobakan di kelas XI 4.

2) Uji Kelompok Besar

Pada tahap ini peneliti melibatkan dua puluh empat (24) peserta didik di kelas XI 4. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diujicobakan pada kelas XI 4. Peserta didik diminta untuk mengisi angket yang dibagikan oleh peneliti sesuai dengan media yang telah ditampilkan peneliti di dalam kelas.

Hasil uji beta kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 32,04 dengan persentase rata-rata sebesar 80,1%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *focusky* yang dikembangkan oleh peneliti layak diujicobakan di dalam kelas XI 4 SMA Srijaya Negara Palembang.

4. Tahap Implementasi

Uji Coba Lapangan

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan pada media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, yaitu media presentasi berbasis *focusky*. Peneliti melibatkan semua peserta didik di kelas XI 4 di SMA Srijaya Negara Palembang, meskipun terdapat 3 siswa yang tidak hadir. Uji coba fase ini dilakukan pada hari Jumat, 19 September 2025, dari pukul 07:00 hingga 8:20 WIB.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran dan menerapkan media pembelajaran, peneliti memberikan instruksi kepada peserta didik terlebih dahulu mengenai kegiatan peneliti. Peserta didik kemudian menerima lembar soal pretest yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda. Lembaran soal ini diberikan kepada 32 peserta didik dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal dalam materi pendudukan Jepang di Indonesia.

Dari rekapitulasi hasil pretest peserta didik dapat diketahui hanya ada 2 peserta didik yang berhasil mencapai nilai KKM dan sebanyak 30 peserta didik lainnya belum berhasil mendapatkan nilai di atas KKM. Adapun rata-rata nilai pretest yang diperoleh peserta didik sebesar 50,93. Setelah melakukan tahap pretest dengan peserta didik, peneliti kemudian melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *focusky* yang dikembangkan peneliti.

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara terstruktur sesuai dengan modul ajar kurikulum merdeka yang telah dirancang oleh peneliti untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti kemudian menggunakan media pembelajaran berbasis *focusky* untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan materi pendudukan Jepang di Indonesia. Setelah kegiatan tersebut selesai, peneliti melakukan kegiatan posttest untuk dapat mengetahui tingkat kemampuan atau pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *focusky* yang dikembangkan oleh peneliti.

Kegiatan *posttest* dilaksanakan pada 32 siswa kelas XI 4 dengan memberikan 10 butir soal berbentuk pilihan ganda. Hasilnya menunjukkan bahwa semua siswa di kelas XI 4 mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum, atau KKM dengan nilai rata-rata

85,62. Setelah semua tahapan implementasi, *pretest*, kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *focusky*, dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Nilai rata-rata peserta didik kelas XI 4 setelah tahap *pretest* sebesar 50,93 dan nilai rata-rata setelah tahap *posttest* sebesar 85,62, yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik sebesar 34,69. Nilai ini diperoleh dari penjumlahan (85,62 - 50,93). Berikut adalah perhitungan peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

$$N - \text{gain} = \frac{85,62 - 50,93}{100 - 50,93} = \frac{34,69}{49,07} = 0,7$$

Penghitungan N-gain di atas memberikan nilai N-gain sebesar 0,7, yang menunjukkan bahwa indeks tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Hasil N-gain ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *focusky* sangat efektif dalam kegiatan belajar sejarah di kelas, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa sebesar 34,69 terhadap materi yang diajarkan.

B. Pembahasan

Penelitian termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media yang valid dan efektif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hannafin dan Peck. Model ini memiliki 3 tahap yaitu tahap analisis kebutuhan (*need assessment*), tahap desain (*design*), dan yang terakhir tahap pengembangan dan juga penerapannya (*development/implementation*).

Tahap awal penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung ke sekolah (pra-penelitian) wawancara salah satu pendidik pelajaran sejarah untuk kelas XI. Peneliti juga menyebarkan angket kuisioner secara langsung pada peserta didik. Hal ini dilakukan bertujuan untuk melihat permasalahan dan kebutuhan peserta didik kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Dari data inilah yang akan menjadi tolak ukur

peneliti dalam rancangan produk yang di kembangkan peneliti.

Dari hasil analisis ini kemudia diidentifikasi sehingga memperoleh informasi bahwa peserta didik memerlukan sebuah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menaikkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil angket yang di bagikan peneliti, peserta didik menunjukkan ketertarikan untuk mempelajari media pembelajaran berbasis *focusky*. Selanjutnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *focusky* untuk menyelesaikan permasalahan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Pendudukan Jepang di Indonesia adalah materi yang dipilih oleh peneliti. Materi ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta didik serta menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Selanjutnya peneliti melakukan desain produk yang di kembangkan. Langkah awal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah melakukan rancangan penyusunan materi dan di lanjutkan dengan merancang modul ajar yang akan digunakan, serta membuat *flowchart* untuk mempermudah pembuatan produk.

Dalam menyusun materi, peneliti membagi materi menjadi beberapa bagian dan juga mengurutkannya seperti latar belakang pendudukan jepang di Indonesia, tujuan kedatangan jepang ke Indonesia, strategi yang digunakan jepang untuk menraik simpati rakyat di Indonesia, dampak pendudukan jepang di indonesia, perlawanan rakyat terhadap pasukan jepang, dan yang terakhir adalah akhir pendudukan jepang di indonesia. Pada rancangan modul ajar, peneliti menyusun kompetensi awal, sarana dan prasarana yang digunakan, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, materi ajar, sumber belajar, penilaian, dan yang terakhir lembar kerja peserta didik.

Setelah menyelesaikan tahap desain peneliti melanjutkan pada tahap pengembangan. Pada tahap ini produk yang dikembangkan peneliti akan di uji oleh para ahli. Kegiatan ini melibatkan 3 orang ahli yang akan memberikan penilaian terhadap beberapa aspek meliputi aspek materi, modul ajar, dan media yang telah di buat.

Hasil penilaian dari validator materi mendapatkan tingkat kevalidan yang sangat

valid dengan skor sebesar 94,28% yang termasuk dengan rentang nilai 81%-100%. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh validator yaitu memperbaiki strategi yang digunakan pasukan jepang untuk menarik simpati rakyat, alasan pendudukan jepang di indonesia, dan membaca buku Sejarah Nasional Indonesia jilid 6 sebagai sumber materi.

Penilaian oleh validator modul ajar mendapatkan hasil sebesar 81,81% yang termasuk dalam kategori sangat valid dengan rentang nilai 81%-100%. Validator memberikan komentar dan saran untuk menyempurnakan kegiatan inti pembelajaran karena terlalu singkat. Hasil penilaian validator media mendapatkan nilai 88% termasuk dalam kategori sangat valid dengan rentang nilai 81-100%. Komentar dan saran dari validator untuk menambahkan dan menata ulang gambar yang digunakan agar lebih estetik dan diusahakan untuk menggunakan beberapa animasi gif untuk menambah daya tarik media.

Kategori kevalidan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini didasari oleh teori sugiyono dalam Afiffah, Kurniaman, Noviana (2022). Adapun rentang nilai kategori dalam teori ini yaitu, 0-20% sangat tidak valid, 21-40% tidak valid, 41-60% cukup valid, 61-80% valid, dan 81-100% sangat valid. Penskoran dalam penilaian ini menggunakan skala 1 sampai 5 sebagai berikut, 1 (sangat tidak baik), 2 (tidak baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik). Skor yang telah di peroleh dari para ahli kemudia dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{JS}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan P: nilai rata-rata dalam persen (%), JS: jumlah skor yang diperoleh, SMI: skor maksimal ideal.

Setelah menyelesaikan tahap validasi peneliti menajukan ke tahap uji lapangan terhadap produk. Uji coba lapangan dilakukan kepada peserta didik kelas XI 4 di SMA Srijaya Negara Palembang pada hari jum'at 19 september 2025. Tahap pertama yang dilakukan peneliti dengan memberikan lembaran soal *pretest* berjumlah 10 soal pilihan ganda. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Hasil rata-rata yang di dapat pada

tahan ini sebesar 50,93. Selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menampilkan produk yang telah dikembangkan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai selanjutnya peneliti membagikan lembar soal *posttest* berisikan 10 soal pilihan ganda. Hasil nilai rata-rata *posttest* peserta didik sebesar 85,62. Dari hasil *pretest* dan *posttest* terlihat adanya peningkatan nilai sebesar 34,69 (didapat dari *posttest-pretest*) dan *mendapatkan* rata-rata N-gain 0,7 termasuk dalam kategori tinggi. Kriteria N-gain yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini dari wahab, junaedi, dan Azhar (2021).

Media berbasis *focusky* yang dikembangkan peneliti mempengaruhi pembelajaran sejarah peserta didik dengan baik, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari data-data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya sebuah peningkatan yang terjadi pada peserta didik setelah melalui proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *focusky* dalam materi pendudukan Jepang di Indonesia. Peningkatan tersebut juga terjadi karena keseriusan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *focusky* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI 4 di SMA Srijaya Negara Palembang.

Peningkatan hasil belajar siswa bisa dilihat dari perbandingan nilai pada *pretest* dan *posttest*, yaitu sebesar 34,69. Perhitungannya adalah (*posttest* 85,62 – *pretest* 50,93) yang menghasilkan 34,69. Setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *focusky* dalam proses belajar mengajar, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas, karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru terus memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif karena terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dalam materi sejarah. Pihak sekolah juga diharapkan

menyediakan dukungan berupa pelatihan serta fasilitas yang memadai agar penggunaan media digital dapat berlangsung optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022, Januari). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42. doi:<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Andriani, P. T., Sudatha, I. G., & Suartama, I. K. (2021, Oktober). E-Summary Teaching Materials with Hannafin & Peck Models for Training Participants in the Human Resources Development Agency. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(4), 534-542. doi:<https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i3.40131>
- Audie, N. (2019). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *JURNAL BASICEDU*, 6(6), 9508-9516. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4120>
- Ibrahim, N. F., Rusli, N. F., Shaari, M. R., & Nallaluthan, K. (2021). Persepsi Pelajar terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Abad ke-21. *ONLINE JOURNAL FOR TVETP RACTITIONERS*, 6(1), 15-24. Retrieved from <https://penerbit.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/6569>
- Lenita, N., & Azizah, I. N. (2022, October). Focusky application-assisted module teaching materials based on creative problem solving (CPS). *AMCA JOURNAL OF EDUCATION AND BEHAVIORAL CHANGE*, 2(2), 88-92. doi:<https://doi.org/10.51773/ajeb.v2i2.304>

- Muhali. (2019, December). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 25-50. doi:<https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Nawi, M. Z. (2020). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia dalam Pendidikan Islam: Satu Perbincangan. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 7(2), 14-26. doi:<https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.2.2.2020>
- Siong, W. W. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pendidikan STEM dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1), 121-135. Retrieved from <https://app.mypolycc.edu.my/journal/index.php/PMJSSH/article/view/153>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. doi:<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, E. (2022, Maret). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32. doi:<https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2>