

META-ANALYSIS MEDIA PEMBELAJARAN FOCUSKY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Susana Puspita^{1*}, Irfandi^{2*}

¹susanpuspita86@gmail.com, ²irfandi@umiks.ac.id

^{1,2}Universitas Islam Kuantan Singingi

Abstrak: Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa, salah satunya yaitu *Focusky*. Aplikasi *Focusky* akan menghasilkan media pembelajaran yang dapat merangsang gaya belajar siswa dengan keunggulan metode drag and drop. Metode yang digunakan adalah meta-analisis dengan melakukan telaah terhadap artikel yang terbit di jurnal nasional yang terkait dengan media pembelajaran *focusky*. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif untuk data-data hasil kajian naratif terhadap penelitian-penelitian yang ditemukan. Sampel yang digunakan sebanyak 10 artikel pada jurnal nasional tentang media pembelajaran *focusky*. Hasil dari meta-analisis jurnal nasional diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *focusky* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Meta-Analysis, Media Pembelajaran, *Focusky*.

Abstract: Learning media is a means used by educators to support the learning process activities to achieve the expected goals. Student learning outcomes can be influenced by the use of interesting and easy-to-understand learning media for students, one of which is *Focusky*. The *Focusky* application will produce learning media that can stimulate student learning styles with the advantages of the drag and drop method. The method used is a meta-analysis by reviewing articles published in national journals related to *Focusky* learning media. The data analysis used is qualitative data analysis for the data from the narrative study of the studies found. The sample used was 10 articles in national journals about *focusky* learning media. The results of the meta-analysis of national journals show that learning using *focusky*-based learning media has an effect on student learning outcomes.

Keywords: Meta-Analysis, Learning Media, *Focusky*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan perpaduan dari konsep belajar dan mengajar (Suardi, 2018). Belajar adalah proses yang berlangsung dalam diri peserta didik untuk mengubah tingkah lakunya, sedangkan mengajar adalah usaha untuk menciptakan sistem lingkungan belajar yang nyaman untuk memungkinkan terciptanya proses belajar secara optimal. Sistem lingkungan belajar yang dimaksud terdiri dari tujuan pengajaran, guru, peserta didik, materi pelajaran, metode pengajaran, media pengajaran, dan faktor administrasi dan finansial (Neolakadan Grace, 2017). Lingkungan belajar dalam hal terutama di kelas adalah sesuatu yang diupayakan atau diciptakan oleh guru agar proses pembelajaran kondusif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran membantu guru dan peserta didik untuk memperjelas materi ajar agar

tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan sumber belajar, memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajarnya, dan memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Sumiharsono dan Hisbiyatul, 2017).

Tentunya penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar dan dapat mengikuti perkembangan zaman. Lembaga pendidikan seharusnya merancang media pembelajaran dengan mengkaji dan memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini (Yaumi, 2018), agar terpenuhinya kebutuhan peserta didik sesuai tuntutan perkembangan zaman. Permasalahan ketersediaan media pembelajaran yang menarik memang masih perlu pemecahan. Di berbagai sekolah dikeluhkan kekurangan media pembelajaran, seperti halnya temuan

(Evriyanti dan Irawan 2019) yang mengungkapkan keadaan media pembelajaran di daerah kepulauan.

Media dalam pembelajaran berperan terhadap hasil belajar peserta didik karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka dan makna dari materi ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran (Jalinus dan Ambiyar, 2016).

Focusky merupakan sebuah aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut (Idaharyani, 2017) aplikasi focusky adalah aplikasi yang dapat kita gunakan untuk

membuat bahan ajar dengan efek yang memukau dan memanfaatkan zoom (memperbesar dan memperkecil) dan path (pergeseran).

Menurut (Kusumaningtyas, 2017), focusky adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan efek zoom dan path yaitu efek perbesar dan pergeseran. Dari pendapat tersebut dapat di definisikan bahwa media pembelajaran focusky merupakan suatu aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggabungkan fitur zoom dan path sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis dengan mengkaji beberapa artikel pada jurnal nasional. Meta-analisis bersifat kuantitatif karena menggunakan penghitungan angka-angka dan statistik untuk kepentingan praktis, yaitu untuk menyusun dan mengekstraksi informasi dari begitu banyak data yang tak mungkin

dilakukan dengan metode lain (Glass, et al, 1981).

Penelitian meta-analisis ini menggunakan sampel 14 artikel pada jurnal nasional tentang media pembelajaran focusky empat tahun terakhir (2018-2022). Distribusi 11 artikel subjek penelitian dapat dilihat pada kelompok-kelompok pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Sampel Artikel

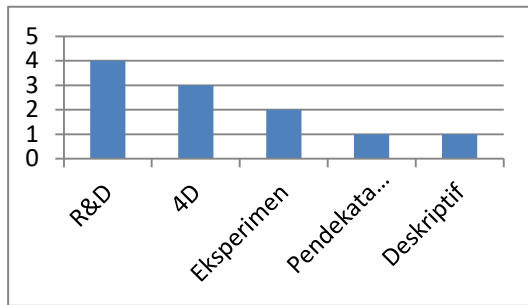
NO	Penelitian	Tahun	Jenis Penelitian	Jenis Media	Materi
1.	Irna Nuraeni, Khomsatun Ni'mah dan Diar Veni Rahayu	2020	Deskriptif	Media Pembelajaran	Matematika
2.	Agatha Pratiwi, Armen dan Sa'diatul Fuadiyah	2019	R&D	Media Pembelajaran	Protista
3.	Irma Yunita, Retno Triwoelandari dan Muhammad Fahr	2019	R&D	Media Pembelajaran	Nilai Agama
4.	Indah Komalasari	2021	R&D	Media Video Pembelajaran	Tematik
5.	Devi Novitasari, Witarsa, Achmadi	2018	Quasi Eksperiment	Software	Ekonomi
6.	Mistianah dan Ismi Nurul Qomariah	2019	4D	Modul	Biologi
7.	Annisa Seviyatul Muntanadiroh, Hanida Amilia Sholehah, Moh. Munir ³ dan Vika Puji Cahyani	2021	4D	Media Pembelajaran	Kemagnetan
8.	Hernela Putri & Syafril	2020	R&D	Multimedia	PPKn
9.	Moh. Khusnuridlo, M. Hadi Purnomo dan Muhammad Ain	2018	Pendekatan Kuantitatif	Media Studio	Agama Islam
10.	Fransiskus Belang Hingan, Ismi Nurul Qomariyah	2020	4D	Media Pembelajaran	Sistem Sirkulasi
11.	Nurwahyuni, Arsad Bahri, dan St. Fatmah Hiola	2019	Quasi Eksperiment	Media Pembelajaran	Biologi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi jenis penelitian dalam sampel artikel yang dilakukan meta analisis

terdiri dari penelitian eksperimen, R & D, 4D, Eksperiment, deskriptif dan Pendekatan

Kuantitatif dengan sebaran frekuensi sebagai berikut . (Diagram 1)



Disribusi jenis penelitian dalam sampel artikel yang dilakukan meta analisis terdiri dari penelitian eksperimen, R & D, 4D, Eksperiment, deskriptif dan Pendekatan

Kuantitatif dengan sebaran frekuensi sebagai berikut (Tabel 1).

No	Jenis Penelitian	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	R&D	4	28,56%
2.	4D	3	21,42%
3.	Eksperimen	2	14,28%
4.	Deskriptif	1	7,14%
5.	Pendekatan Kuantitatif	1	7,14%

Pembahasan

Berdasarkan tabel diatas, hasil nilai distribusi diperoleh persentase 28,56% untuk R&D, 4D 21,42%, Eksperimen 14,28%, Deskriptif 7,14%, dan Pendekatan Kuantitatif 7,14%.

PENUTUP

Kesimpulan dari hasil metaanalisis jurnal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis focusky dapat mempengaruhi hasil dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan jenis penelitian yang

terkait dengan media pembelajaran focusky antara lain eksperimen, R & D, deskriptif, dan pendekatan kuantitatif. R&D masuk kategori effect size dengan penelitian yang banyak dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Ariyanto, Desy Fajar Priyayi, & Lusiawati Dewi. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 1-13.
- Akmal. (2019). Tantangan Guru Biologi Dalam Bingkai Era Industri 4 . 0 *Biology Teachers ' Challenges Within The Frame Of Industrial Era 4 . 0*. Prosiding Seminar Nasional Biologi Vi, 1(1), 85-93.
- Akhyar, M. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Presentasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA SMN 1 Soppeng. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Lailiyah, R. I., & Rohayati, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk. *UNESA Universitas Negeri Surabaya*, 1-7. <https://doi.org/10.1002/ffj.1560>
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Evriyanti, T., Irawan Bony, Muhartati, and, S. (2018). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Rosdakarya)
- Alim, S. (2012). *Penelitian Kausalitas*. Surabaya: elearningunesa.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta Hamdayama. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Amos, Neolaka dan Grace, Amialia Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan: DasarPengenalan Diri Sendiri menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdulah, Faisal. 2013. *Motivasi Anak Dalam Belajar*. Palembang: Neor Fikri.