



Pengembangan Media Focusky pada Pembelajaran Teks Iklan di Kelas VIII SMP

Farah Muthia Saputri^{a,1}, Roni Sulistiyono^{b,2,*}

^{a, b} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan.

¹muthiaf42@yahoo.co.id; ²roni.sulistiyono@pbsi.uad.ac.id

*korekspondensi penulis

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received : Agustus 2021
Revised : September 2021
Accepted : September 2021

Keywords

Learning Media
Focusky
Validation

This study aims to: (1) describe and develop focusky media on ad text learning in grade VIII and (2) describe the feasibility of focusky media development on ad text learning in class VIII. This type of research is research and development (R&D). The model used is Borg & Gall with 10 stages of development but only up to the feasibility due to the Covid-19 pandemic, then into 4 stages of development. The 4 stages consist of (1) conducting research and data collection, (2) planning, (3) product development, and (4) early stage field trials. The subject of this study was a grade VIII junior high school student. Based on the 4 stages of the study, validation results were obtained to experts. Based on the results of validation tests to media experts, obtained as much as 66.3% with the category "Valid" (before revision) and as much as 72% with the category "Valid" (after revision). Based on validation tests to material experts, obtained as many as 89.58% with category "Very Valid". Based on the trial to students, obtained as much as 92.27% with the category "Very Valid". Based on the results of the validation test, focusky media development worth using.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang sering digunakan dalam pembelajaran baik berbasis digital maupun konvensional. Dalam penggunaannya pun sangat berbeda, masing-masing memiliki kelebihan serta kekurangan. Di era pandemi Covid-19 ini, tentu banyak kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring terutama dalam penggunaan media atau aplikasi belajar *online*. Melalui sistem atau tatanan belajar yang berbeda dapat mengubah baik cara belajar maupun mengajar. Hal ini disertai dengan penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran yang benar.

Pembelajaran berbasis *focusky* menjadi alternatif bagi siswa dalam meningkatkan semangat belajar. Adanya aplikasi tersebut memberikan dorongan baik siswa maupun guru dalam belajar khususnya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pada penelitian ini ditemukan permasalahan terkait media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi belum adanya media pembelajaran berbasis *focusky* dalam bentuk video ini. Misalnya, media yang digunakan masih menggunakan koran atau media sederhana lainnya.

Beberapa keunggulan dari penggunaan media *focusky*, yaitu merupakan salah satu media presentasi yang penggunaannya cukup mudah hanya dalam satu layar atau *background* dapat mengakses ke berbagai hal di dalamnya. Kemampuan mengembangkan ide ataupun kreativitas dalam desain juga dibutuhkan.

Kemudahan dalam mengaksesnya yang teramat penting karena hanya dengan menginstalnya, kemudian menggunakannya dan tidak perlu harus membuka laman *website*.



Keunggulan lainnya, diantaranya media berbasis *focusky* hasilnya dapat disimpan dalam pelbagai format terutama dalam bentuk video. Selain itu, kekurangan dari aplikasi *focusky* diantaranya beberapa fitur yang mengharuskan *software* versi berbayar dan diperlukan pembiasaan untuk mengatur atau menjalankan aplikasi tersebut karena sedikit lebih rumit daripada aplikasi PowerPoint. Aplikasi ini juga membutuhkan jaringan internet yang kencang disebabkan aplikasi *focusky* tergolong aplikasi dengan kapasitas besar. Penelitian ini didukung dengan adanya aplikasi pengoperasian yang digunakan.

Adapun fasilitas yang mendukung juga berpengaruh dalam pengoperasian aplikasi tersebut, seperti laptop atau komputer serta LCD proyektor. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan dan mengembangkan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP dan (2) mendeskripsikan kelayakan pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP. Penelitian ini terbatas pada kelayakan pengembangan media *focusky* disebabkan adanya pandemi Covid-19.

Dalam pandangan yang lebih luas, menurut Gerlach & Ely (1971) bahwa hal yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan adalah adanya guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Lebih khususnya, yaitu media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi visual dan verbal.¹ Media pembelajaran berfungsi sebagai: (1) memudahkan dalam menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan, (2) membantu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (3) meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi, (4) dapat menyamakan persepsi siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi, dan (5) dapat melayani kebutuhan tiap-tiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar berbeda.²

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat pelbagai jenis dan memiliki cakupan yang luas, diantaranya tentang (a) Berita Seputar Indonesia, (b) Iklan, Sarana Komunikasi, (c) Mengenali Unsur-Unsur Teks Eksposisi, (d) Indahya Berpuisi, (e) Urutan Cerita Menarik dalam Eksplanasi, (f) Ulasan tentang Karya Kita, (g) Berbahasalah secara Persuasif, (h) Drama-Drama Kehidupan, dan (i) Kembangkan Kegemaran Membaca. Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.³

Teks iklan merupakan teks yang berisi berbagai macam penawaran seperti jual-beli, dalam hal ini penjual menawarkan barangnya dengan iklan agar menarik pembeli. Terdapat pelbagai macam jenis iklan yang bisa ditawarkan tidak hanya kebutuhan sehari-hari tetapi iklan jual-beli rumah pun tersedia. Secara umum iklan dapat diartikan sebagai pemberitahuan yang bertujuan mendorong atau membujuk khalayak mengenai barang dan jasa.⁴ Iklan sering digunakan untuk kepentingan-kepentingan tertentu terutama perusahaan bisnis komersial, di pemerintah, di dunia perkantoran, maupun bagi orang perorangan. Iklan merupakan teks persuasif yang memadukan unsur gambar dengan kata-kata, unsur gerak, dan suara.

Iklan selalu dikaitkan dengan kegiatan jual-beli. Tidak dipungkiri, bahwa materi pembelajaran ini dapat membentuk gaya hidup, kebiasaan, selera, dan jati diri seseorang dan masyarakat terutama bagi seorang siswa jika nantinya ingin terjun ke dunia bisnis atau pengusaha. Beberapa tujuan dan fungsi iklan, diantaranya dari segi informasional iklan

¹ Azhar A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada; 2016.

² Rizqi IA. *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. 2018;16(1).

³ Ummul K. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. Institut Agama Islam (IAIN) Curup: AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar. 2018;2(1).

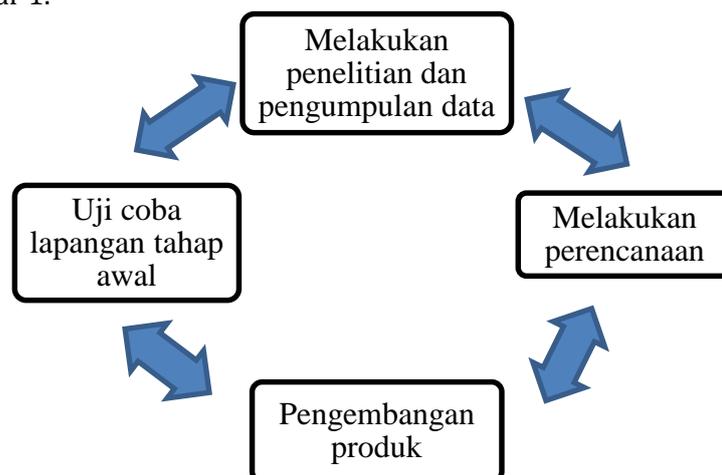
⁴ E Kosasih. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Edisi Revisi 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan; 2017

memberitahukan kepada konsumen tentang karakteristik suatu produk dan dari segi transformasional iklan mengubah sikap-sikap yang dimiliki oleh konsumen terhadap merek, pola-pola belanja, gaya hidup, kemudian teknik-teknik untuk mencapai sukses.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, diketahui bahwa kelayakan pengembangan media berbasis *focusky* layak digunakan. Kaitannya dengan *focusky* ialah pembelajaran teks iklan mampu menghadirkan visual atau gambar secara nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Aspek dalam pembelajaran teks iklan, bukan hanya aspek kognitif saja melainkan aspek keterampilan dalam menganalisis atau membuat iklan. Pada penelitian ini, diperoleh hasil validasi ahli media sebesar 72% (setelah revisi) dengan kategori "Valid", hasil validasi ahli materi sebesar 89,58% dengan kategori "Sangat Valid", dan hasil validasi respon siswa sebesar 92,27% dengan kategori "Sangat Valid". Oleh karenanya, dapat dikatakan bahwa pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP layak digunakan.

2. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (R&D). Metode ini dilakukan untuk menghasilkan produk pengembangan media *focusky* yang menarik. Berdasarkan prosedur pengembangan yang dilakukan terdapat empat tahap pengembangan menurut Borg & Gall, yaitu (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data, (2) melakukan perencanaan, (3) pengembangan produk, dan (4) uji coba lapangan tahap awal. Dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian R&D Borg & Gall

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel siswa kelas VIII sebanyak 10 orang sebagai responden. Subjek penelitian ini juga melibatkan ahli media dan ahli materi. Ahli media adalah salah satu dosen kemudian ahli materi adalah salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil validitas atau kelayakan sebuah media *focusky*. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis wawancara yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan uji validasi menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi.

Instrumen penelitian ini adalah angket penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media *focusky*. Angket penilaian ini nantinya akan dihitung menggunakan rumus Skala Likert. Skala Likert yang digunakan untuk mengukur kelayakan media adalah dengan kriteria Sangat Setuju-Setuju-Tidak Setuju-Sangat Tidak Setuju, dengan rentang nilai antara satu sampai empat.

Skala Likert mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan sehingga membentuk sebuah skor atau penilaian. Pengolahan melalui skala Likert bertujuan untuk memperoleh hasil

berdasarkan skor yang telah dibagikan kepada ahli materi, ahli media, dan kuesioner yang dibagikan ke siswa. Instrumen pengumpulan data dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai ahli materi dan siswa kelas VIII SMP dengan teknik pengambilan data menggunakan wawancara. Teknik wawancara tersebut guna memenuhi penelitian, yaitu kebutuhan media pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP, sumber belajar siswa, dan kurikulum yang berlaku di salah satu mitra sekolah.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan adanya penilaian validasi yang dilakukan oleh para ahli. Data kualitatif diperoleh berdasarkan data berupa angka persentase yang dijabarkan secara kualitatif. Data yang diperoleh telah melalui proses perbaikan sehingga diperoleh hasil yang diinginkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian skor baik ahli media, ahli materi maupun kuesioner siswa.

Berikut kriteria skor data kuantitatif menurut Skala Likert, adalah sebagai tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor

Kriteria	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Hasilnya kemudian diakumulasi menjadi bentuk persentase. Dalam hal ini, kriteria persentase yang didapat berasal dari sumber atau acuan relevan. Kriteria persentase terdiri dari dua versi yang berbeda. Di bawah ini keterangan penilaian menurut Arikunto (2010: 44) pada tabel 2 berikut.⁵

Tabel 2. Keterangan Penilaian Para Ahli

Persentase (%)	Keterangan
81 - 100%	Sangat valid
61 - 80%	Valid
41 - 60%	Cukup valid
21 - 40%	Kurang valid
0 - 20%	Kurang valid sekali

Adapun keterangan penilaian yang telah dimodifikasi dari Purwanto (2012: 82), adalah sebagai tabel 3 berikut.

Tabel 3. Keterangan Penilaian Kuesioner Siswa

Tingkat Respon Siswa	Keterangan
90% - 100%	Sangat valid

⁵ Suharsimi A. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta; 2009

80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup valid
55% - 64%	Kurang valid
≤ 54%	Tidak dapat digunakan

Berdasarkan tabel 2 dan 3, diketahui bahwa untuk mengukur tingkat kelayakan pengembangan media dilakukan dengan menggunakan teori yang berbeda. Masing-masing sesuai dengan kebutuhan. Lembar validasi atau kelayakan yang dibagikan berupa angket penilaian terkait media *focusky* dan materi teks iklan. Selanjutnya, lembar validasi diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Adapun lembar validasi dibagikan kepada salah satu guru Bahasa Indonesia sebagai ahli materi.

Untuk lembar validasi respon siswa dilakukan dengan kuesioner. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 10 orang siswa kelas VIII SMP. Validasi dilakukan dengan membagikan hasil pengembangan media *focusky* dalam bentuk file video beserta lembar validasi kuesioner respon siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Tahapan pertama dalam menyusun hasil penelitian, yaitu melakukan penelitian dan pengumpulan data. Tahap ini meliputi dua aspek yang terdiri dari studi lapangan dan studi pustaka. Berikut tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Melakukan penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*)

Tahap penelitian ini, diperoleh suatu hasil yang dicapai yaitu observasi yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta siswa kelas VIII SMP. Observasi tersebut dilakukan dengan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga diperoleh jawaban terkait 1) kurikulum apa yang digunakan, 2) sumber belajar apa yang digunakan siswa, 3) media apa yang digunakan dan apakah media berbasis *focusky* sudah pernah digunakan, 4) kebutuhan siswa dalam belajar, 5) permasalahan yang dihadapi siswa ketika belajar, dan 6) karakteristik siswa dalam belajar. Hasil analisis wawancara tersebut, diperoleh bahwa media *focusky* belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pada tahapan selanjutnya yaitu studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Studi Lapangan

No.	Analisis	Hasil
1.	Analisis Kurikulum	Kurikulum yang diberlakukan di instansi Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada mata pelajaran Bahasa

- | | |
|----------------------------------|--|
| | Indonesia, yaitu Kurikulum 2013 revisi 2017. |
| 2. Analisis Sumber Belajar Siswa | Media <i>focusky</i> belum pernah digunakan pada salah satu mitra sekolah. |
| 3. Analisis Kebutuhan Siswa | Kebutuhan siswa akan pembelajaran tatap muka serta penjelasan lebih rinci terkait pelajaran. |
-

Studi lapangan tersebut, dilakukan dengan menggunakan wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Studi pustaka dilakukan dengan membuat rancangan penelitian sesuai kompetensi dasar dan indikator pencapaian siswa kelas VIII SMP. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang digunakan yaitu KD 3.3 sampai 4.4. Materi terkait teks iklan kelas VIII SMP.

Melakukan perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun rencana penelitian, meliputi pelaksanaan penelitian, merumuskan tujuan, dan langkah-langkah dalam pembuatan media. Penelitian ini dilaksanakan di mitra sekolah SMP Negeri 7 Cilacap. Hasil penelitian diperoleh berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII. Penelitian berlangsung selama kurang lebih dua bulan sejak surat turun dari sekolah. Penelitian dilakukan secara *blended* atau campur antara daring dan luring.

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP dan mendeskripsikan kelayakan pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP. Kelayakan media pengembangan *focusky* bergantung dari hasil penilaian validitas media. Dalam penilaian tersebut meliputi banyak indikator sesuai bidang masing-masing. Kelayakan media *focusky*, menjadi tolak ukur apakah media tersebut layak digunakan atau tidak.

Langkah-langkah dalam pembuatan media terdiri atas tiga langkah, diantaranya (1) menentukan kompetensi dasar yang hendak dicapai serta indikator pencapaian, (2) memilah materi., dan (3) menyusun materi. Langkah-langkah tersebut digunakan sebagai rancangan sebelum membuat media pembelajaran berbasis *focusky* khususnya pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP.

Pengembangan produk (*Develop Preliminary Form a Product*)

Pada pengembangan produk penelitian ini, diperoleh suatu produk pengembangan media berbasis *focusky*. Terdapat dua tahap pengembangan produk, diantaranya pengembangan bahan pembelajaran dan evaluasi produk yang dikembangkan. Pengembangan bahan pembelajaran diawali dengan penyusunan materi melalui *draft* dalam bentuk *PowerPoint*. Dalam pembuatan *draft* tersebut juga meliputi kompetensi dasar serta indikator pencapaian mengenai teks iklan. Tahap pengembangan bahan selanjutnya adalah pembuatan media pada aplikasi *focusky*.

Adapun pengembangan media *focusky* tersebut berupa pengertian teks iklan hingga contoh penulisan teks iklan. Menu-menu yang terdapat dalam aplikasi *focusky* tersebut terdiri dari ***Shape, Image, Text, Content Layout, Video, Music, Chart, Roles, Link, Symbol, SWF, Smart Art, Slide Show, Theme, Layout, Layer***, dan ***My Library***. Masing-masing memiliki kegunaan dan fungsi yang berbeda. Dalam pembuatan media, juga menampilkan menu animasi/karakter yang menarik dan menu *Image* atau gambar. Pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan diperoleh suatu perangkat pembelajaran berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tahap selanjutnya pada pengembangan produk, yaitu evaluasi produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan latihan soal di dalam produk pengembangan media *focusky*. Evaluasi dilakukan dengan memperbaiki beberapa kekurangan dalam media setelah di uji validitas kepada ahli media dan ahli materi.

Revisi pada pengembangan media *focusky* dilakukan sekali terhadap ahli media. Berdasarkan hasil revisi atau perbaikan dari ahli media, diperoleh masukan atau saran yang dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Revisi atau Perbaikan dari Ahli Media

No.	Ahli	Kritik/Saran	Tindak Lanjut
1.	Media	<ul style="list-style-type: none"> √ Komposisi ruang tampilan terlalu penuh, sebaiknya diimbangi antara ruang tampilan dengan materi yang muncul. √ Pada bagian akhir tayangan profil anda dibuat narasi supaya lebih bagus dan penulisan nama gelar diberi tanda titik. √ Ucapan terima kasih juga diberikan kepada tim validasi dan bapak atau ibu guru sebagai mitra penelitian Anda. √ <i>Cover</i> atau tampilan awal sebaiknya direvisi, buat yang lebih mantap. Seperti jenis <i>font</i>, ukuran, warna, logo UAD yang menawan, dan penulisan identitas jangan seperti <i>cover</i> makalah. 	<ul style="list-style-type: none"> √ Memperbaiki ruang tampilan dengan mengurangi kata-kata dan menyesuaikan jenis <i>font</i>. √ Memperbaiki profil dengan mengubah menjadi bentuk narasi dan menambahkan tanda titik di bagian akhir nama gelar. √ Menambahkan dan memperbaiki pada bagian ucapan terima kasih. √ Memperbaiki dan menambahkan pada bagian <i>cover</i> atau tampilan awal menjadi lebih jelas dan menarik.

Pada uji validasi terhadap ahli materi, media tidak mengharuskan melakukan perbaikan atau revisi. Oleh karenanya, media *focusky* siap untuk digunakan sebagai pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP. Dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Revisi atau Perbaikan Ahli Materi

No.	Ahli	Kritik/Saran	Tindak Lanjut
1.	Materi	<ul style="list-style-type: none"> √ Media <i>focusky</i> cukup menarik digunakan dalam pembelajaran teks iklan karena dapat memotivasi belajar dan memunculkan rasa ingin tahu siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> √ Membuat lebih menarik dan sederhana dari segi tampilan.

3.2. Pembahasan

Bab pembahasan selanjutnya adalah uji coba lapangan tahap awal. Tahap ini merupakan hasil validasi kepada ahli media, ahli materi, dan respon siswa terhadap pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP. Berikut tahapannya.

Uji coba lapangan tahap awal (*Preliminary Field Testing*)

Uji coba lapangan tahap awal dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi serta kuesioner dan media pembelajaran *focusky*. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat valid	81 – 100%	-
2.	Valid	61 – 80%	66,3%
3.	Cukup valid	41 – 60%	-
4.	Kurang valid	21 – 40%	-
5.	Kurang valid sekali	0 – 20%	-

Berdasarkan tabel di atas, bahwa persentase 66,3% adalah hasil validasi media pada saat sebelum adanya revisi. Hasil validasi media dilakukan dengan mengikuti masukan yang diberikan dari ahli media. Hasil tersebut termasuk dalam kategori penilaian “Valid”. Di bawah ini hasil validasi media setelah mendapatkan masukan dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat valid	81 – 100%	-
2.	Valid	61 – 80%	72%
3.	Cukup valid	41 – 60%	-
4.	Kurang valid	21 – 40%	-
5.	Kurang valid sekali	0 – 20%	-

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase 72% adalah hasil validasi media setelah adanya revisi. Hasil validasi tersebut termasuk dalam kategori penilaian “Valid”.

Validasi selanjutnya adalah kepada ahli materi. Uji validasi kepada ahli materi menghasilkan sebanyak 89,58% dengan kategori penilaian “Sangat Valid”. Di bawah ini hasil validasi yang dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat valid	81 – 100%	89,58%
2.	Valid	61 – 80%	-
3.	Cukup valid	41 – 60%	-
4.	Kurang valid	21 – 40%	-

5.	Kurang valid sekali	0 – 20%	-
----	---------------------	---------	---

Uji coba lapangan tahap awal juga dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP. Uji coba tersebut guna mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis focusky sehingga dapat digunakan dengan sebaik-baiknya. Pengembangan media focusky tersebut juga dapat menjadi alternatif siswa dalam belajar. Uji coba pada siswa dilakukan dengan 10 orang siswa dalam satu kelas yang sama. Uji coba pada siswa juga mendapat dukungan dari guru Bahasa Indonesia sebagai ahli materi.

Berikut ini tabel 10 hasil validasi respon siswa terhadap pengembangan media focusky pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP.

Tabel 10. Hasil Validasi Respon Siswa

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1.	Sangat valid	90% - 100%	92,27%
2.	Valid	80% - 89%	-
3.	Cukup valid	65% - 79%	-
4.	Kurang valid	55% - 64%	-
5.	Tidak dapat digunakan	≤ 54%	-

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase 92,27% mendapat kategori penilaian "Sangat Valid". Hasil validasi tersebut sudah termasuk 10 orang siswa kelas VIII SMP. Oleh karenanya, pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP layak digunakan.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil validasi terhadap pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP. Hasil tersebut terdapat dalam simpulan di bawah ini, adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall dengan memiliki 10 tahap atau langkah penelitian. Dalam hal ini, penelitian dilakukan hanya empat tahap dengan menguji kelayakan sebuah media atau uji validitas kepada para ahli, yaitu terdiri atas melakukan penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), melakukan perencanaan (*Planning*), pengembangan produk (*Develop Preliminary Form a Product*), dan uji coba lapangan tahap awal (*Preliminary Field Testing*).
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *focusky* layak digunakan dengan pertimbangan uji validasi kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 66,3% (sebelum revisi) kategori penilaian "Valid" dan 72% (setelah revisi) kategori penilaian "Valid". Persentase tersebut atas masukan dari dosen sebagai ahli media. Untuk hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 89,58% tanpa melakukan revisi atau perbaikan. Persentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Kuesioner respon siswa memperoleh persentase sebesar 92,27% dengan kategori penilaian "Sangat Valid".
3. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *focusky* pada pembelajaran teks iklan di kelas VIII SMP layak digunakan.

Saran

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi contoh media pembelajaran yang berbasis digital dan menjadi pengalaman baru mengenai dunia digital terutama pengaplikasian media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *focusky* diharapkan dapat menjadi alternatif siswa belajar. Pengembangan media *focusky* juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

3. Bagi Guru

Media pengembangan berbasis *focusky* dapat digunakan dengan adanya dukungan komputer atau fasilitas yang mendukung pengoperasian media tersebut.

REFERENSI

1. Azhar A. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada; 2016.
2. Rizqi IA. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. 2018;16(1).
3. Ummul K. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. Institut Agama Islam (IAIN) Curup: AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar. 2018;2(1).
4. E Kosasih. Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII. Edisi Revisi 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan; 2017.
5. Suharsimi A. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta; 2009.