



---

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FOCUSKY* BERBASIS *LEARNING CYCLE 5E* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI SMA NEGERI 2 LUWU

Gita Olivia, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

\*Sukmawati Syam, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

\*Corresponding author E-mail: [syamsukmawati@uncp.ac.id](mailto:syamsukmawati@uncp.ac.id)

---

### Abstract

This study aims to develop a focusky learning media based on the 5E learning cycle on the human digestive system material at SMA Negeri 2 Luwu. This research is an R&D (Research and Development) research with ADDIE development research design which consists of five stages, namely analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implementation) and evaluation (evaluation). The subjects of this study were students of class IX IPA 5 SMA Negeri 2 Luwu selected by simple random sampling technique. Data collection techniques using validation sheets and questionnaires. Furthermore, the data were analyzed by validation and practicality tests. The results showed that: (1) The validity analysis was declared very valid based on the assessment of the media expert validator with a validity percentage of 87.5% and the material expert validator with a validity percentage of 97.5%. (2) The practicality analysis is stated to be very practical based on the teacher's response and after using the application with a score of 95% and the student response with a score of 87.5%. This means that the focusky learning media based on the 5E learning cycle that has been developed can be used in digestive system.

**Keywords:** *focusky, learning cycle 5E, digestive system*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *focusky* berbasis *learning cycle 5E* pada materi sistem pencernaan manusia di SMA Negeri 2 Luwu. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan desain penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX IPA 5 SMA Negeri 2 Luwu yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan angket respon. Data penelitian diuji kevalidan dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Analisis kevalidan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian validator ahli media dengan persentase kevalidan 87,5% dan validator ahli materi dengan persentase kevalidan 97,5%. (2) Analisis kepraktisan dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon guru dan setelah penggunaan aplikasi dengan skor 95% dan respon siswa dengan skor 87,5%. Hal ini berarti media pembelajaran *focusky* berbasis *learning cycle 5E* yang telah dikembangkan dapat digunakan pada mata materi sistem pencernaan manusia.

**Kata Kunci:** *focusky, learning cycle 5E, sistem pencernaan*

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu unsur penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, jika guru melakukan pembaharuan yang lebih inovatif dan kreatif siswa akan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran (*student centrer*). Ketika siswa antusias dalam proses pembelajaran akan membuat lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil wawancara dengan salah satu guru biologi di SMA Negeri 2 Luwu terungkap bahwa masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar khususnya pelajaran biologi. Selain itu, proses belajar mengajar pada saat ini masih menggunakan metode yang berpusat pada guru (*teacher center*) dimana guru lebih aktif dibandingkan siswa serta media pembelajaran yang monoton seperti: media cetak berupa buku dari pemerintah, gambar atau poster, hal tersebut membuat siswa sangat jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 2 Luwu yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran biologi yang kreatif dan inovatif, sehingga membuat siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran biologi. Hal ini perlu ditindaklanjuti oleh pihak sekolah, dengan mengembangkan media pembelajaran biologi yang dapat membuat siswa menjadi lebih antusias.

Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi *focusky*. Menurut Kusumaningtyas (2017), *focusky* adalah aplikasi presentasi yang dilengkapi fitur *zoom* dan *path*, sehingga tampilannya menarik. Aplikasi ini dirancang agar pengguna dapat membuat presentasi animasi interaktif mengenai topik dan menggunakan metode *drag and drop* untuk mempermudah pembuatan presentasi serta

menyediakan kanvas tak terbatas untuk diedit dan disesuaikan.

Media yang menarik akan membuat siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan (Novitasari, 2017). *Focusky* merupakan pemecahan masalah bagi guru dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, *focusky* dapat dirancang menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dalam pembuatan media pembelajaran.

*Learning Cycle 5E* adalah model pembelajaran yang tahap kegiatan (fase) pembelajaran disusun secara sistematis sehingga siswa dapat menguasai indikator kompetensi yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran dengan cara berperan aktif (Hadromi 2011). Namun model *Learning Cycle 5E* masih mempunyai kelemahan. Oleh karena itu, selain model pembelajaran yang digunakan guru harus didukung media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini mendorong peneliti membuat terobosan baru dengan menggabungkan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan media pembelajaran *focusky* sebagai salah satu upaya agar dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta serta dapat meningkatkan mutu hasil belajar. Oleh sebab itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Focusky* Berbasis *Learning Cycle 5E* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMA Negeri 2 Luwu".

## METODE

Penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan desain penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahap yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Luwu, pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan melibatkan 35 siswa kelas XI sebagai sampel penelitian.

Instrumen ini digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan angket respon.

01,00-50,00 Tidak praktis Tidak boleh dipergunakan

(Sumber: Akbar, 2015)

### Uji Validitas

Lembar validasi diisi oleh dua orang validator ahli materi dan media. Perhitungan dilakukan berikut.

Tabel 1. Konversi tingkat kevalidan media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle 5E*

Kreteria Pencapaian (%)	Tingkat validasi	Keterangan
85,01-100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
70,01-85,00	Valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
50,01-70,00	Kurang valid	Disarankan tidak digunakan karena perlu revisis besar
01,00-50,00	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan

(Sumber: Akbar, 2015)

### Uji Kepraktisan

Angket respon guru dan siswa sebagai instrumen untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Kriteria penilaian kepraktisan media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle 5E*

Interval skor (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
85,01-100	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa perbaikan
70,01-85,00	Praktis	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
50,01-70,00	Kurang praktis	Disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Uji Validitas

##### 1. Validasi ahli media

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi menggunakan lembar validasi ahli media. Penilaian terdiri dari tiga indikator yaitu tampilan, desain isi dan penulisan. Pada pengembangan media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle 5E* pada materi Sistem Pencernaan Manusia yang telah dikembangkan terdapat dua kali revisi dari validator sehingga produk lebih baik sebelum diimplementasikan. Hasil penilaian validator ahli media terlihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

Aspek	Jumlah item	Tse	Tsh	(%)	Kategori
Media pembelajaran <i>focusky</i> berbasis <i>Learning Cycle 5E</i>	16	3,5	4	87,5	Sangat Valid

(Sumber: Data primer yang telah diolah, 2022)

Keterangan:

Tse : skor empirik yang diperoleh

Tsh : skor maksimum yang diharapkan

Berdasarkan Tabel 5 hasil validasi pada kategori sangat valid dan kriteria layak diujicobakan tanpa revisi.

##### 2. Validasi ahli materi

Penilaian terdiri dari tiga indikator yaitu kualitas media, tampilan media dan desain isi media. Setiap indikator terdapat 15

pernyataan. Hasil validasi dengan ahli materi pada produk disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi

Aspek	Jumlah item	Tse	Tsh	(%)	Kriteria
Media pembelajaran <i>focusky</i> berbasis <i>Learning Cycle 5E</i>	16	3,9	4	97,5	Sangat valid

Tabel 5. Hasil angket respon guru

Jumlah responden	Jumlah Item pernyataan	Tse	Tsh	Persentase (%)	Kategori
1	15	3,8	4	95	Sangat Praktis

(Sumber: Data primer yang telah diolah, 2022)

Data di atas menunjukkan hasil angket sebesar 95% sehingga disimpulkan media pembelajaran sangat praktis.

#### b. Angket respon siswa

Kepraktisan dari media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle 5E* yang telah dikembangkan diukur juga menggunakan angket respon siswa. Hasil dari rekapitulasi data dari angket respon siswa terhadap produk yang dikembangkan terlihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil respon siswa

Jumlah responden	Jumlah item pernyataan	Tse	Tsh	Persentase (%)	Kategori
36	12	3,5	4	87,5	Sangat Praktis

(Sumber: Data Primer yang telah diolah, 2022)

Data pada Tabel 6 diperoleh 87,5%. Berdasarkan dari kategori kepraktisan maka angket siswa terhadap media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle 5E* berada pada kategori sangat valid.

#### Pembahasan

##### Uji Validasi

Media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle 5E* adalah media pembelajaran yang telah dikembangkan dan melalui tahap

(Sumber: Data primer yang telah diolah, 2022)

Tabel 6 menunjukkan tingkat kevalidan terhadap produk yang dikembangkan diperoleh 97,5%.

#### Uji Kepraktisan

##### a. Angket respon guru

Instrumen ini untuk melihat guru biologi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah diujicobakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

validasi dan revisi yang di dalamnya memuat materi Sistem Pencernaan pada Manusia serta tugas kelompok. Pada setiap tampilan *slide* disesuaikan dengan model pembelajaran berbasis *Learning Cycle 5E* yang bertujuan untuk membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Adapun indikator penilaian uji kevalidan terdiri dari tiga indikator yaitu tampilan, desain isi media dan penulisan. Sebelum diimplementasikan

terdapat tiga kali revisi pada media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle* 5E. Setelah produk direvisi berdasarkan saran dari validator yaitu tampilan media harus menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar sehingga lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil uji kevalidan diperoleh 87,5% berada pada kriteria sangat valid. Produk dinyatakan valid karena memiliki tampilan yang menarik, dan desain isi media yang sesuai dengan materi Sistem Pencernaan Manusia sehingga layak untuk diimplementasikan.

Validasi materi telah melalui tahap revisi sebanyak dua kali dengan tiga aspek penilaian yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian materi dan kelayakan bahasa. Hasilnya pengembangan media pembelajaran dinyatakan valid oleh validator ahli materi karena aspek kelayakan isi sesuai dengan KI dan KD materi Sistem Pencernaan Manusia, dan aspek kelayakan penyajian materi yang relevan dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil uji validasi materi diperoleh persentase 97,5% berada pada kriteria sangat valid sehingga produk media pembelajaran dapat digunakan untuk penelitian.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Mediatricks dan Mistianah (2021) menyimpulkan bahwa ahli materi menyatakan media pembelajaran *fokusky* yang dikembangkan “sangat valid” atau media dapat digunakan tanpa revisi.

### **Uji Kepraktisan**

Berdasarkan hasil tanggapan guru biologi SMA Negeri 2 Luwu, guna memberikan saran perbaikan yang dapat menyempurnakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dihasilkan. Hasil angket respon guru diperoleh 95% (kriteria sangat praktis) sehingga produk dinyatakan layak untuk digunakan pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Produk dinyatakan sangat praktis karena membantu guru pada proses pembelajaran dalam menyampaikan materi.

Hasil tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle* 5E yaitu cukup mempermudah siswa dalam belajar sehingga produk dinyatakan sangat praktis dengan persentase 87,5%.

Berdasarkan respon guru dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan tercapai.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Fransiskus dkk (2020) bahwa media pembelajaran *focusky* berbasis *Learning Cycle* 5E dapat meningkatkan minat belajar, lebih efisien penggunaan waktu belajar, penguatan pemahaman materi, lebih dimudahkan dalam belajar, dan mendorong rasa ingin tahu memahami materi yang lain dengan media pembelajaran yang sama. Siswa lebih berminat di setiap pembelajaran terlihat dari antusiasme mereka.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Focusky* Berbasis *Learning Cycle* 5E pada Materi Sistem Pencernaan Manusia, dapat disimpulkan bahwa: (1) Analisis kevalidan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian validator ahli media dengan persentase kevalidan 87,5% dan validator ahli materi dengan persentase kevalidan 97,5%. (2) Analisis kepraktisan dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon guru dan setelah penggunaan aplikasi 95% dan respon siswa 87,5%.

Saran untuk para guru bahwa sebaiknya selalu mencari informasi tentang teknologi-teknologi yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya. Bandung.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, LLC. New York.
- Fransiskus, B. H., Ismi Nurul, Q. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Focusky* Berbasis *Learning Cycle 5E* pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*. 1 (01), 383-391.
- Hadromi. (2011). Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* Berbasis Panel Peraga sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa pada Materi Sistem Pengapian Mobil. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 29(2): 138-148.
- Kusumaningtyas, P., *et al.* (2020). Pengaruh Isu Sosiosaintifik dalam Model *Discovery Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Kimia*.
- Novitasari, D., Witarsa, and Achmadi. (2018). Efektivitas Model TTW Berbantuan *Software Focusky* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 7, 1-10.
- Mediatriks dan Mistianah. (2021). Pengembangan Media *Focusky* pada Materi Sistem Eksresi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1(2).