

PENGARUH FOCUSKY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 KADUGEDE

Daffa Raihan Pranaya¹, Eva Gustiana²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Indonesia
Email: 211223019@mhs.upmk.ac.id,

Article History

Received: 02-07-2025

Revision: 09-07-2025

Accepted: 11-07-2025

Published: 13-07-2025

Abstract. Indonesian language learning in schools generally still relies on textbooks and lecture-based methods, making it seem monotonous and less engaging for students. This study aims to enhance students' learning interest by using Focusky as an instructional medium. The research employed a quantitative method with a Pretest-Posttest Control Group Design and was conducted at SMP Negeri 2 Kadugede. The research subjects were students of class VIII A (27 students) and class VIII B (26 students). Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The data is analyzed using quantitative descriptive methods. The study is expected to improve students' learning outcomes and provide benefits for both teachers and the school. The analysis results show that the average learning interest of students using Focusky media is 37.54, higher than the class without this media, which is 25.38. This difference of 12.16 points is statistically significant ($p = 0.000$). The Paired Samples T-Test also shows a significance value of 0.000 (< 0.05), meaning there is a significant difference in learning interest between the two groups. It can be concluded that H_1 is accepted and H_0 is rejected. These findings prove that the use of Focusky is effective in increasing the learning interest of Indonesian language students at SMP Negeri 2 Kadugede.

Keywords: Instructional Media, Focusky, Students' Learning Interest

Abstrak. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah umumnya masih mengandalkan buku paket dan metode ceramah, sehingga terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan *Focusky* sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, dilakukan di SMP Negeri 2 Kadugede. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A (27 siswa) dan VIII B (26 siswa). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan manfaat bagi guru dan sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa yang menggunakan media *Focusky* sebesar 37,54, lebih tinggi dibandingkan kelas tanpa media tersebut, yaitu 25,38. Selisih 12,16 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0,000$). Uji *Paired Samples T-Test* juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kedua kelompok. Dapat disimpulkan bahwa H_1 di terima dan H_0 di tolak. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan *Focusky* efektif meningkatkan minat belajar siswa Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Kadugede.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Focusky, Minat Belajar Siswa

How to Cite: Pranaya, D. R & Gustiana, E. (2025). Pengaruh Focusky Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kadugede. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 5656-5666. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3672>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Ujud et al., 2023). Pertumbuhan pendidikan mencakup perkembangan dalam sistem, metode, dan akses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan bagi masyarakat. Tujuan pendidikan nasional adalah tujuan yang ingin dicapai secara nasional, yang dilandasi oleh filsafah suatu negara. Sifat tujuan ini ideal, komprehensif, utuh dan menjadi induk bagi tujuan-tujuan yang ada dibawahnya. Menurut Bahri (2023) pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sesuai dengan tujuan di atas maka untuk mencapai tujuan pendidikan harus di landasi dengan mengikuti arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang dapat menjadi jembatan untuk menghasilkan individu yang mampu bersaing di tingkat global. Dengan landasan yang kuat dan adaptasi terhadap arus globalisasi, pendidikan mampu tidak hanya mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga membentuk manusia unggul yang siap menghadapi tantangan masa depan. Masyarakat yang berkualitas dan berdaya saing pun dapat terwujud, menjadikan pendidikan sebagai fondasi utama dalam membangun peradaban yang maju dan inklusif.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi, tetapi juga mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar. Digitalisasi materi pembelajaran melalui e-book, video pembelajaran, dan platform daring memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel, menarik, dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja (Kurniawati & Santoso, 2023). Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting sebagai penunjang kegiatan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan (Lailan, 2024).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran sentral dalam mendukung pembelajaran di era digital. Media pembelajaran berbasis TIK telah berkembang menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran, memvisualisasikan konsep, serta meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran (Arsyad, 2021). Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis digital yang saat ini relevan digunakan adalah *Focusky*. *Focusky* merupakan aplikasi presentasi interaktif yang menggabungkan elemen visual, animasi, dan efek zoom, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mendukung pemahaman materi

secara lebih dinamis (Wulandari & Setiawan, 2022). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting. Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini perlu dilatih secara terus-menerus dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini sering kali rendah. Banyak siswa menganggap Bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang mudah dan tidak menantang, sehingga kurang menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran (Sari & Ningsih, 2023).

Permasalahan tersebut diperparah oleh metode pengajaran konvensional yang masih dominan di beberapa sekolah, seperti yang ditemukan peneliti di SMP Negeri 2 Kadugede. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan yang bersifat satu arah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang berinteraksi, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Padahal, keterlibatan aktif siswa sangat penting dalam membangun minat belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran (Sugiyanto et al., 2022). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan keterlibatan siswa. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Focusky*. Aplikasi ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik, visual, dan tidak monoton, sehingga dapat merangsang minat siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Yunita & Hidayat, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Focusky* dipandang sebagai solusi yang potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *focusky* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kadugede.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena memungkinkan pengukuran data secara objektif dan sistematis. Dengan pendekatan ini, data yang dikumpulkan berupa angka, sehingga dapat dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis serta mengidentifikasi pola hubungan antarvariabel. Selain itu, metode kuantitatif memungkinkan hasil penelitian digeneralisasi ke populasi yang lebih luas dan memberikan keakuratan dalam pengolahan data. Kemudahan dalam replikasi dan efisiensi dalam analisis juga menjadi alasan pemilihan metode ini, sehingga proses penelitian dapat dilakukan secara lebih

terstruktur dan dapat dipercaya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* atau eksperimen semu. *Quasi experiment* merupakan metode yang dilakukan dengan memberikan perlakuan pada satu kelompok, kemudian membandingkan hasilnya dengan kelompok lain tanpa melakukan randomisasi secara penuh. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group design, di mana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak tetapi memiliki karakteristik yang setara. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kadugede dengan jumlah populasi sebanyak 285 siswa. Sampel yang digunakan adalah dua kelas, yaitu kelas VIII B sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 26 siswa (16 laki-laki dan 10 perempuan), dan kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen yang juga berjumlah 26 siswa (10 laki-laki dan 16 perempuan). Dalam pelaksanaan penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran dan penyebaran angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*pre-test* dan *post-test*). Instrumen angket disusun berdasarkan indikator minat belajar dan menggunakan skala Likert dengan empat pilihan respons. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan keakuratan dan konsistensi hasil pengukuran. Validitas diuji menggunakan validitas konstruk, sedangkan reliabilitas diuji dengan rumus *Alpha Cronbach*.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui gambaran umum minat belajar siswa. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata (mean), persentase, dan distribusi skor dari angket yang diberikan. Selain itu, untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memenuhi asumsi dasar statistik, dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data terdistribusi secara normal, dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians antar kelompok homogen. Setelah itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Analisis data ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi terbaru. Hasil analisis inilah yang akan menjadi dasar dalam menarik kesimpulan terkait pengaruh penggunaan media *Focusky* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL

Hasil penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Kadugede yang berlokasi di Desa Bayuning No.8, Cikadu, Kec. Kadugede, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45563. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media *focusky* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2025 – 09 Mei 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas VIII A yang berjumlah 27 orang yang terdiri dari 17 orang perempuan dan 10 orang laki-laki serta kelas VIII B yang berjumlah 26 orang yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 16 orang laki-laki. Pelaksanaan ini diawali dengan melaksanakan observasi ke sekolah dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Tuti S.Pd bagaimana kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, terkait metode apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran serta berdiskusi tentang media focusky yang akan digunakan pada penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi Pidato. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan pemberian angket mengenai metode pembelajaran konvensional sebelum diberikan perlakuan dan angket mengenai media focusky setelah diberikan perlakuan.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah krusial dalam penelitian untuk memastikan bahwa sampel yang digunakan berdistribusi normal. Dalam studi ini, kami akan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menilai normalitas data. Kriteria pengambilan keputusannya sangat jelas: jika nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), maka data kami dapat dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. menunjukkan angka kurang dari 0,05 ($< 0,05$), hal ini mengindikasikan bahwa data kami tidak berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kontrol	.138	26	.200*	.952	26	.264
eksperimen	.129	26	.200*	.960	26	.390

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada angket minat yang diberikan kepada siswa kelas VIII A (Eksperimen) dan kelas VIII B (Kontrol) keduanya memiliki nilai sig 0,390 untuk kelompok 1 (Eksperimen) dan nilai sig 0,264 untuk kelompok 2 (Kontrol). Maka dapat di simpulkan bahwa nilai Sig 0,390 $> 0,05$ dan nilai sig 0,264 $> 0,05$ di nyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan uji homogenitas untuk membandingkan varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk mempermudah dan memastikan akurasi perhitungan, kami memanfaatkan perangkat lunak IBM SPSS Statistics Versi 26 untuk Windows. Kriteria pengambilan keputusannya sederhana: jika nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan kurang dari 0,05 ($< 0,05$), ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang tidak sama atau tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), maka varians data dari kedua kelompok dianggap sama atau homogen.

Tabel 2. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.346	1	51	.251
	Based on Median	1.157	1	51	.287
	Based on Median and with adjusted df	1.157	1	49.294	.287
	Based on trimmed mean	1.240	1	51	.271

Berdasarkan hasil output uji homogenitas variansi populasi diperoleh nilai $p = 0,251$ di mana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada pernyataan angket tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,251 > 0,05$.

Uji Hipotesis (T-Test)

Dalam penelitian ini, kami menerapkan uji inferensial berupa uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test). Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menganalisis dan membandingkan data dari sampel berpasangan, yaitu hasil angket kontrol dan angket eksperimen.

Tabel 3. Uji hipotesis

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	kontrol	25.38	26	9.003	1.766
	eksperimen	37.54	26	7.426	1.456

Berdasarkan data statistik, rata-rata motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan media focusky (37.54) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa focusky (25.38). Perbedaan sebesar 12.16 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan focusky efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Kadugede.

Tabel 4. Tabel paired samples

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 kontrol eksperimen	--12.154	12.877	2.525	-17.355	-6.953	-4.813	25	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.005$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media focusky dan yang tidak. Penggunaan media focusky terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Kadugede.

Hasil Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk menguji sejauh mana ketepatan alat mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner, untuk suatu kuesioner dapat dikatakan valid jika suatu pernyataan atau item pada kuesioner mampu mengungkapkan suatu yang akan diukur terhadap kuesioner tersebut. Uji validitas dilakukan di kelas VIII-I dengan jumlah 30 orang sampel. Dengan uji validitas dihitung dengan membandingkan nilai r-hitung dengan nilai r-tabel. Jika r-hitung $>$ dari r-tabel maka indikator dari variabel penelitian tersebut dapat dikatakan valid. Berikut adalah tabel hasil uji validitas menggunakan SPSS 26.

Tabel 5. Uji validitas

No.	P	R Hitung	R Tabel	Ket.
1.	p1	0,943	0,3739	Valid
2.	p2	0,884	0,3739	Valid
3.	p3	0,896	0,3739	Valid
4.	p4	0,861	0,3739	Valid
5.	p5	0,937	0,3739	Valid
6.	p6	0,897	0,3739	Valid
7.	p7	0,924	0,3739	Valid
8.	p8	0,926	0,3739	Valid
9.	p9	0,857	0,3739	Valid
10.	p10	0,953	0,3739	Valid

Setelah dilakukan uji validasi mendapatkan hasil berupa pernyataan angket dinyatakan semua valid dengan nilai r-hitung $> 0,3388$ (r-tabel). Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa angket motivasi yang akan di isi oleh siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sudah dapat digunakan.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliable jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan nilai hitung cronbach's alpha (α), jika nilai hasil hitung cronbach's alpha (α) > 0,6 maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan variabel.

Tabel 6. Uji reliabilitas data

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	11

Cronbach's alpha (α) dari data tersebut menunjukkan 0,792 dimana $0,792 > 0,6$, maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan reliabel.

DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kadugede pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi pidato. Kelas VIII A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif Focusky, sedangkan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media Focusky dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Instrumen utama yang digunakan adalah angket motivasi belajar. Sebelum digunakan, instrumen angket diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai r hitung > r tabel (0,3739), sehingga dianggap valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,792 (> 0,6), yang menunjukkan bahwa instrumen tergolong reliabel dan konsisten. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan di masing-masing kelas. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa dari kedua kelas mengisi angket motivasi untuk mengukur dampak perlakuan. Data hasil angket kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (T-Test).

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing $p = 0,390$ untuk kelas eksperimen dan $p = 0,264$ untuk kelas kontrol ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas. Selanjutnya, uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,251$ ($p > 0,05$), yang berarti bahwa data memiliki variansi yang sama dan layak dianalisis menggunakan uji parametrik. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p <$

0,05), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media Focusky dan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Hasil ini mengindikasikan bahwa media Focusky efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pidato. Media yang bersifat visual dan interaktif mampu meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2009) dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa karena melibatkan saluran visual dan verbal secara bersamaan. Selain itu, menurut Arsyad (2021), media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi dan minat belajar.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Focusky mencapai 37,54, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 25,38. Selisih sebesar 12,16 poin ini terbukti signifikan secara statistik ($p = 0,000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan media Focusky memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Kadugede. Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya oleh Wulandari dan Setiawan (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Focusky dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, penerapan media berbasis teknologi seperti Focusky dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar, terutama dalam mata pelajaran yang selama ini dianggap kurang menarik oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media Focusky dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Kadugede, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa di kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional menunjukkan minat belajar yang cenderung rendah, dengan rata-rata skor sebesar 25,38. Sebaliknya, siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media Focusky memperoleh rata-rata skor minat belajar sebesar 37,54. Selisih sebesar 12,16 poin ini terbukti signifikan secara statistik, dengan nilai signifikansi $p = 0,000$. Hasil uji *Paired Samples T-Test* juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan

yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Focusky mampu memberikan dampak positif dan nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

REKOMENDASI

Setelah dilakukannya penelitian ilmiah terkait peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media focusky yang dilaksanakan di kelas SMP Negeri 2 Kadugede. Tentu saja peneliti mempunyai saran dan harapan yaitu sebagai berikut :

- Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti focusky dalam setiap proses pembelajaran, terlepas dari mata pelajaran yang diajarkan. Terutama pada materi-materi yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam, penggunaan media ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- Dukungan dari pihak sekolah berupa penyediaan fasilitas akses internet dan perangkat digital yang memadai sangat diperlukan agar guru dan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan lebih maksimal.
- Diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan terus termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif, karena penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan semangat belajar mereka.
- Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan penelitian dengan ruang lingkup yang lebih luas, misalnya dalam menganalisis dampak penggunaan focusky terhadap minat belajar, kemampuan berpikir kritis, atau penerapannya pada mata pelajaran yang berbeda.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahri, M. S. (2023). Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Masa Merdeka Belajar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2871–2880. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1954>
- Kurniawati, D., & Santoso, H. B. (2023). The Effectiveness of Digital Learning Materials on Student Engagement in Online Learning. *Journal of Educational Technology*, 17(1), 45–53.
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Lailan, N. (2024). Teknologi dalam Dunia Pendidikan: Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(2), 67–74.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

- Sari, R. P., & Ningsih, H. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 89–98.
- Sugiyanto, H., Nurhadi, D., & Rahayu, D. (2022). Model Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 112–121.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wulandari, N. A., & Setiawan, H. (2022). Penggunaan Aplikasi Focusky untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 150–160.
- Yunita, A., & Hidayat, R. (2023). Pengaruh Media Presentasi Digital terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 38–47.