

Perancangan Media Presentasi Alternatif Menggunakan Focusky Pada Matakuliah Jaringan Komputer di Program Studi PTK UIN Bukittinggi

Alya Zulda Putri¹, Hari Antoni Musril²

¹Mahasiswa, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi :e-mail: 1azuldaputri@gmail.com

²Dosen, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

e-mail: 2hariantonimusril@iainbukittinggi.ac.id

Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat (Telp. (0736) 22027, 26181 Fax. (0736) 341139

(Received: Mei 2023, Revised : Agustus 2023, Accepied : Oktober 2023)

Abstract— The implementation of computer network lectures in the delivery of learning materials already uses media such as zoom meetings and pdf files. Basically there is nothing wrong in using the media. However, the authors argue that it would be better if it was combined with the use of presentation media-based technology. Meanwhile students said that the material provided was quite understandable, but there was a feeling of boredom during learning because the media was monotonous in the form of pdf files only, and the contents of each slide were too dense/many. Based on this, the solution given is to design a media presentation. Research on the design of presentation media using focusky on computer network courses at the PTK IAIN Bukittinggi study program uses the Research and Development (R&D) method with the DDD-E development model. Media development using the DDD-E model consists of (1) Decide or set program goals and materials, (2) Design or design, namely creating program structures, (3) Develop or developing is producing media elements and making media appearance, (4) Evaluate or evaluate, namely checking the entire design and development process. The product tests used in this study are validity tests, practicality tests, and effectiveness tests. The results of the product test that the author did obtained a validity test from 4 validators obtained a value of 0.85 with a very valid category, a practicality test from 3 practicators obtained a value of 0.94 with a very high category, and the effectiveness test from 31 assessors obtained a value of 0,88 with very effective category.

Keyword: Presentation Media, Focusky, Research and Development (R&D)

Intisari— Pelaksanaan perkuliahan jaringan komputer dalam penyampaian materi pembelajaran sudah menggunakan media seperti zoom meeting dan file pdf. Pada dasarnya tidak ada yang salah dalam penggunaan media tersebut. Akan tetapi penulis berpendapat bahwa akan lebih baik jika dikombinasikan dengan penggunaan teknologi berbasis media presentasi. Sementara itu mahasiswa mengatakan bahwa materi yang diberikan cukup paham, akan tetapi ada rasa jenuh saat pembelajaran dikarenakan medianya monoton dalam bentuk file pdf saja, dan setiap isi slide terlalu padat/banyak. Berdasarkan hal tersebut maka solusi yang diberikan yaitu dengan merancang sebuah media presentasi. Penelitian perancangan media presentasi menggunakan focusky pada mata kuliah jaringan komputer di program studi PTK IAIN Bukittinggi menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *DDD-E*. Pengembangan media menggunakan model *DDD-E* terdiri dari (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah

memproduksi elemen media dan membuat tampilan media, (4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan. Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Hasil uji produk yang penulis lakukan memperoleh uji validitas dari 4 orang validator diperoleh nilai 0,85 dengan kategori sangat valid, uji praktikalitas dari 3 orang praktikalator diperoleh nilai 0,94 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektifitas dari 31 orang penilai diperoleh nilai 0,88 dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci : Media Presentasi, Focusky, Research and Development (R&D)

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting. Dengan pendidikan manusia bisa menjadi orang yang bermanfaat dan memiliki ilmu pengetahuan dan jiwa yang luas. Dimana manusia diharuskan untuk selalu belajar dan mengiringi kemajuan dari ilmu pengetahuan teknologi dan informasi tersebut. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut harus menjadi perhatian dan tolak ukur bagi semua kalangan tingkat satuan pendidikan di Indonesia, baik pada jenjang tingkat sekolah dasar sampai dengan ke perguruan tinggi. Sehingga harapannya pendidikan di Indonesia akan menjadi pusat perhatian dan contoh bagi pendidikan di kalangan luar. Mahasiswa atau peserta didik sebagai calon lulusan dan generasi masa depan harus memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan bidang keahlian dan memanfaatkan teknologi pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi dalam berbagai situasi. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran perkuliahan guna tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi. IAIN Bukittinggi adalah Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi di Provinsi Sumatera Barat yang terletak di Bukittinggi yang terus mengembangkan dan meningkatkan potensinya dari segala bidang. Adapun

salah satu program studi yang selalu mengembangkan potensinya adalah Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Program studi ini memiliki beberapa matakuliah dari semester satu sampai dengan semester delapan. Salah satu matakuliahnya adalah Jaringan Komputer. Matakuliah ini dipelajari mahasiswa pada semester tiga atau semester ganjil.

Umumnya pada sebahagian matakuliah Jaringan Komputer ini berisi materi yang abstrak sehingga membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Materi yang bersifat hafalan dan abstrak pada umumnya membuat mahasiswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses perkuliahan. Sementara itu, materi-materi yang membutuhkan pemahaman mendalam tersebut mengharuskan mahasiswa untuk lebih berkonsentrasi dalam mengikuti proses perkuliahan sehingga konsep yang dijelaskan dapat dipahami.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, perlu suatu media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa melalui peningkatan kemampuan ingatan dan partisipasi mahasiswa dalam perkuliahan. Salah satu media pembelajaran yang ditawarkan adalah suatu alat presentasi dramatis. Adapun media pembelajaran yang dimaksud adalah Focusky, yaitu aplikasi yang dapat kita gunakan untuk membuat bahan ajar dengan efek yang memukau dan memanfaatkan zoom dan path [1].

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Presentasi

Banyak definisi tentang media presentasi pembelajaran dari para ahli diantaranya, menurut Rahadi “media presentasi merupakan suatu pesan atau materi yang akan disampaikan yang dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor). Pesan atau materi yang dikemas dapat berupa teks, gambar, animasi dan video yang dikombinasi dalam satu kesatuan yang utuh”. Selanjutnya Rahadi juga mengemukakan bahwa “media presentasi sendiri memiliki manfaat memudahkan dalam menyampaikan pesan atau materi yang akan disampaikan, media presentasi ini memiliki kemampuan dalam pengolahan teks, warna dan gambar, serta animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya”. Berdasarkan penjelasan di atas media presentasi merupakan sebuah media yang dirancang sedemikian rupa didalam sebuah software presentasi yang bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Dalam media presentasi juga dapat mengolah berupa gambar, teks, video, sound dan animasi lainnya yang dapat membuat media presentasi lebih menarik [2].

B. Mata Kuliah Jaringan Komputer

Matakuliah Jaringan Komputer adalah matakuliah wajib pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi. Matakuliah ini berada pada semester 3 atau ganjil. Semua mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer wajib mengambil matakuliah tersebut dengan beban 3 sks. Adapun deskripsi atau gambaran matakuliah Jaringan Komputer ini dalam satu semester mengenai: Peralatan hardware Jaringan Komputer, media pengantar Jaringan Komputer, pengkabelan twisted pair, pengkabelan straight dan crossover, ip address dan pengenalan cisco paket tracer.

C. Focusky

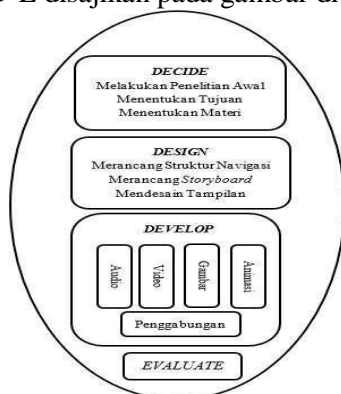
Focusky merupakan sebuah aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Idaharyani aplikasi focusky adalah aplikasi yang dapat kita gunakan untuk membuat bahan ajar dengan efek yang memukau dan memanfaatkan zoom (memperbesar dan memperkecil) dan path (pergeseran). Menurut Kusumaningtyas, focusky adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan efek zoom dan path yaitu efek perbesar dan pergeseran. Focusky menyediakan banyak sekali template yang bisa dimanfaatkan untuk membuat presentasi. Selain membuat di dalam aplikasi ini, pengguna juga dapat mengimport file dari power point, dan file dengan format SWF. Bagi pemula, membuat tamplilan media presentasi yang menarik menggunakan focusky lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan power point [3].

D. Storyboard

Papan cerita (storyboard) adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi [4]. Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi. Dalam kata lain storyboard dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana [5]. Storyboard yang merupakan alat perencanaan berupa sketsa atau deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya. Storyboard ini di dalamnya dibuat frame-frame berisi perilaku yang akan dilakukan dalam film dokumenter, lalu merencanakan instrumen musik yang akan digunakan dalam setiap frame. Selain itu juga dilakukan perencanaan durasi setiap frame nya [6].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). R&D didefinisikan sebagai metode penelitian bertujuan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi [7]. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk tersebut sehingga dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran [8]. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan DDD-E. Pengembangan media menggunakan model DDD-E terdiri dari (1) Decide atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) Design atau desain yaitu membuat struktur program, (3) Develop atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan media, (4) Evaluate atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan [9]. Visualisasi tahap-tahap model DDD-E disajikan pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Langkah-langkah Model *DDD-E*

Berikut tahapan pengembangan model DDD-E [9]:

1. *Decide*

Tahap pertama dalam metode penelitian R&D adalah tahap untuk merencanakan produk media.

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang telah ditentukan.

3. *Develop*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk yang meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio dan video. Hal ini juga mencakup penggabungan elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.

4. *Evaluate*

Evaluasi merupakan tahap untuk melakukan pengujian terhadap produk media pembelajaran untuk melihat apakah produk tersebut telah layak untuk digunakan.

Paragraf harus teratur. Semua paragraf harus rata kanan dan kiri.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Tahap Decide*

Melakukan Penelitian Awal

Studi Literatur

Sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini berasal dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian. Selain dari buku dan jurnal, sumber referensi, teori dan konsep yang ditelaah adalah yang berhubungan dengan perancangan media presentasi menggunakan focusky pada mata kuliah jaringan komputer.

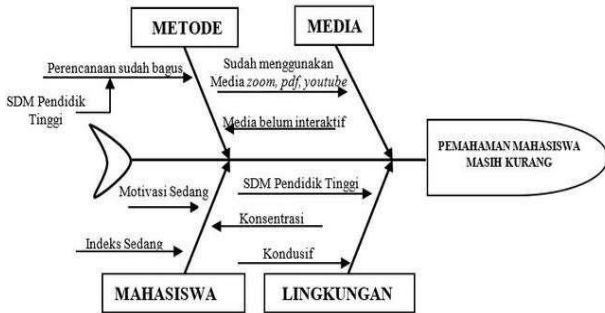
Studi Lapangan

Penelitian ini melakukan metode observasi dan wawancara. Pedoman observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Dosen matakuliah jaringan komputer dan mahasiswa PTIK IAIN Bukittinggi

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara langsung dengan Dosen matakuliah jaringan komputer dan mahasiswa PTIK IAIN Bukittinggi. Untuk mengetahui penggunaan media yang digunakan saat perkuliahan.

Dari hasil observasi peneliti menyimpulkan bahwa materi yang diberikan cukup mudah dipahami oleh mahasiswa, akan tetapi ada rasa jenuh saat pembelajaran dikarenakan mediana monoton dalam bentuk file pdf saja, dan setiap isi slide terlalu padat/banyak. Mahasiswa berharap ditambahkan lagi media pembelajaran yang lebih bervariasi agar lebih cepat memahami materi dan tidak monoton. Perancangan media presentasi pada matakuliah jaringan komputer ini dirancang menggunakan aplikasi focusky yang merupakan aplikasi yang bisa membuat media pembelajaran berupa slide persentasi. Hasil dari aplikasi focusky ini berupa file berbentuk exe. yang bias dijalankan dengan sistem operasi berbasis windows. Analisis yang digunakan dalam pembuatan presentasi menggunakan focusky ini adalah fishbone diagram. Fishbone Diagram pertama kali diperkenalkan oleh pencetusnya yaitu Kaoru Ishikawa seorang warga negara Jepang sebagai teknik pembelajaran, fishbone diagram ini dikenal dengan diagram sebab akibat atau diagram Ishikawa [10]. Fishbone Diagram ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mengorganisir sebab-sebab yang mungkin muncul dari efek-efek khusus. kemudian memisahkan akar penyebabnya dan menyebutkan beberapa permasalahan yang muncul [10]. Setiap siswa yang terlibat dalam kegiatan dengan menggunakan teknik ini dapat memberikan kontribusinya dengan cara memberikan masukan atau

petunjuk yang mungkin saja menjadi penyebab dari permasalahan yang muncul [10]. Metode analisis fishbone diagram digunakan dalam membuat media presentasi menggunakan focusky, analisis yang dibuat sebagai berikut:



Gambar 2. Fishbone Diagram

Dari gambar 2 di atas dapat dijelaskan bahwa media yang digunakan berupa zoom meeting dan pdf untuk penggunaan media tersebut sudah dapat digunakan dalam perkuliahan jaringan komputer, dengan penggunaan media tersebut suasana perkuliahan sudah kondusif dibuktikan dengan nilai mahasiswa pada matakuliah jaringan komputer tinggi. Hanya saja dengan penggunaan media tersebut mahasiswa merasa jenuh saat perkuliahan dikarenakan medianya monoton dalam bentuk file pdf saja dan setiap isi slide terlalu padat/banyak. Maka dari itu penulis berpendapat bahwa akan lebih baik jika dikombinasikan dengan penggunaan teknologi berbasis media presentasi.

Menetapkan tujuan pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka perancangan media presentasi menggunakan focusky ini didasarkan kondisi mahasiswa dan juga perkembangan teknologi. Mahasiswa atau peserta didik sebagai calon lulusan dan generasi masa depan harus memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan bidang keahlian dan memanfaatkan teknologi pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi dalam berbagai situasi. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran perkuliahan guna tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi.

Menentukan Tema atau Ruang Lingkup Media

Tema atau ruang lingkup dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah media presentasi menggunakan focusky. Ruang lingkup ini ditentukan atas dasar kemajuan teknologi yang sudah sangat berkembang sehingga pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran akan membuat proses perkuliahan berjalan dengan efektif dan efisien. Penggunaan teknologi sendiri sebenarnya sudah mulai digunakan dalam proses perkuliahan, namun masih ada juga yang belum bisa memaksimalkan

penggunaan teknologi tersebut dengan maksimal, media yang dibuat masih cenderung monoton dan juga terlihat kurang menarik meskipun sudah menggunakan teknologi dan perangkat seperti smartphone dan juga komputer. Untuk itu perancangan media presentasi ini diharapkan mampu memberikan warna baru dalam proses perkuliahan sehingga mampu membuat mahasiswa tertarik dan juga antusias dalam mengikuti perkuliahan.

B. Tahap Design

Perancangan Instrumen Uji Produk

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah perancangan angket validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket yang telah dirancang divalidasi oleh Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom sebagai ahli pendidikan. Penilaian untuk instrumen angket validitas, praktikalitas dan efektivitas mendapatkan penilaian secara umum dengan kriteria penilaian A yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Ibu Ratma Yenti, S.Pd sebagai ahli bahasa telah melakukan penilaian terhadap instrumen angket. Penilaian untuk instrumen angket validitas, praktikalitas dan efektivitas mendapatkan penilaian secara umum dengan kriteria penilaian A yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Angket validitas terdiri dari angket validitas materi, validitas bahasa, dan validitas media. Angket validitas, praktikalitas dan efektivitas menggunakan skala penilaian yang sama yaitu skala Likert. Di bawah ini adalah tabel skala penilaian dari angket.

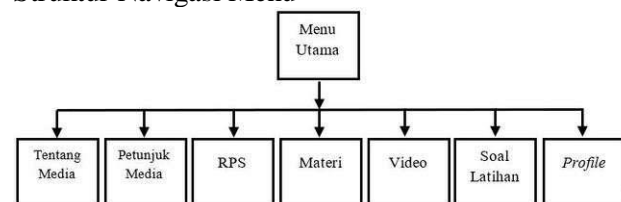
Tabel 1. Skala Penilaian Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

Perancangan Struktur Navigasi

Struktur menu pada media presentasi menggunakan focusky ini menggunakan desain hirarki model, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dengan lebih banyak navigasi. Berikut ini adalah uraian untuk struktur navigasi pada media presentasi menggunakan focusky.

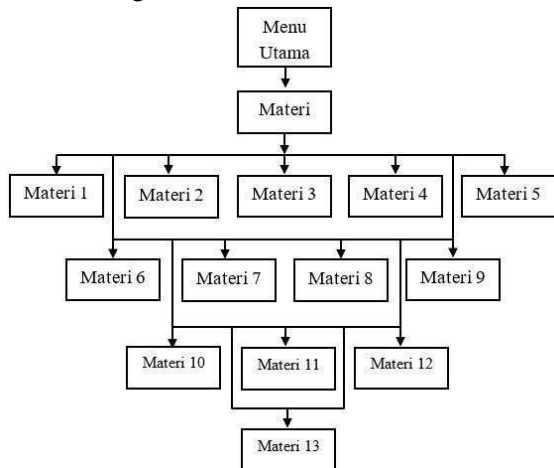
Struktur Navigasi Menu



Gambar 3. Struktur Navigasi Menu Utama

Struktur navigasi menu ini menjelaskan menu-menu lokasi halaman menu yang terdapat dalam media yang akan menghubungkan ke menu tentang media, menu petunjuk media, menu RPS Jaringan komputer, menu materi, menu video, menu soal latihan dan menu profile. Pada setiap halaman menu juga terdiri dari beberapa tombol seperti tombol kembali kehalaman menu utama.

Struktur Navigasi Materi



Gambar 4. Struktur Navigasi Menu Materi

Struktur navigasi materi ini menjelaskan sub menu yang terdapat dalam menu materi yaitu materi 1 sampai dengan materi 13. Pada setiap halaman materi juga terdiri dari beberapa tombol seperti tombol kembali kehalaman menu materi.

Perancangan Storyboard

Storyboard dibuat untuk memberikan sebuah gambaran dari scene, bentuk visual perancangan, audio, durasi, action script, dan keterangan. Hasil dari perancangan Storyboard menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. Storyboard pada scene awal adalah intro/opening, selanjutnya adalah scene untuk menu, scene petunjuk, scene KD & Indikator, scene materi, scene video, scene Quis, scene profil, dan scene informasi. Perancangan Storyboard secara ringkas untuk setiap scene dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Perancangan Storyboard

Daftar Scene	Isi Scene
Scene 1	Menu Utama
Scene 2	Tentang Media
Scene 3	Petunjuk Media
Scene 4	RPS
Scene 5	Materi
Scene 6	Video
Scene 7	Soal Latihan
Scene 8	Profile

C. Tahap Develop

Tahap develop bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan (assembly) dan

penggabungan elemen media seperti teks, grafis, animasi, audio, video menjadi bagian-bagian yang terintegrasi. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain. Perancangan media presentasi dirancang dengan menggunakan aplikasi focusky yang dapat membantu peneliti merancang media presentasi. Adapun tahapan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

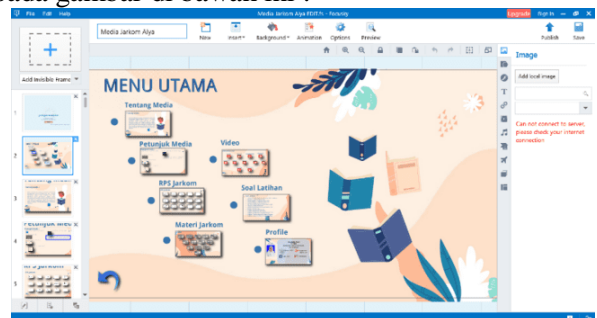
Pra Produksi

Tahapan ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi produk desain media presentasi. Bahan yang disiapkan adalah berupa materi jaringan komputer yang sesuai dengan RPS. Bahan materi didapat dari buku dan juga modul serta video youtube. Setelah menyiapkan bahan materi, kemudian menyiapkan bahan-bahan berupa video materi, icon, gambar dan juga background yang digunakan dalam pembuatan media presentasi.

Produksi

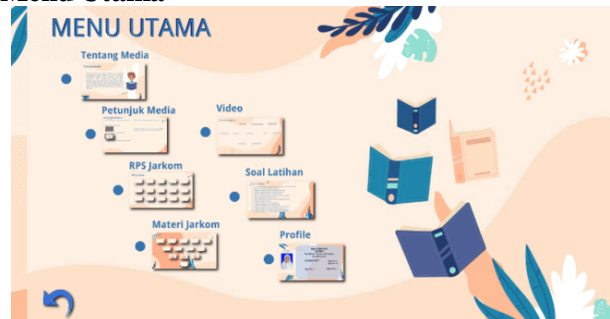
Pembuatan Objek dan Background

Objek pada aplikasi focusky ini dimasukkan menggunakan fitur insert yang ada pada focusky. Untuk background dipilih pada fitur tema dan sesuaikan tema sesuai dengan keinginan. Adapun tampilan dari objek dan background dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 5. Menu Utama

Tampilan Hasil Media Menu Utama



Gambar 6. Menu Utama

Gambar 6 merupakan tampilan menu utama media presentasi menggunakan focusky yang terdiri dari beberapa menu yaitu, menu tentang media, petunjuk media, RPS, Materi, Video, Soal Latihan, dan menu profile. Untuk kembali kehalaman intro

kita dapat mengklik tombol kembali yang ada di kiri bawah pada halaman menu utama.

Materi



Gambar 7. Menu Materi

Gambar 7 merupakan menu yang berisi tentang materi dari media presentasi menggunakan focusky, yang terdiri dari materi 1 sampai materi 13, yang mana pada masing-masing materi juga terdapat sub-sub materi, yang sesuai dengan RPS matakuliah jaringan komputer. Untuk kembali kehalaman menu utama kita dapat mengklik tombol kembali yang ada di kiri bawah.

Video



Gambar 8. Menu Utama

Gambar 8 merupakan menu yang berisikan video-video yang berkaitan dengan materi jaringan komputer. Untuk kembali kehalaman menu utama kita dapat mengklik tombol kembali yang ada di kiri bawah.

D. Tahap Evaluate

Uji Validitas

Hasil validitas dari media presentasi menggunakan focusky ini dilakukan oleh 4 orang ahli dengan aspek materi media presentasi, aspek kebahasaan, dan aspek perancangan media presentasi. Hasil lembaran validitas dari 4 orang ahli yaitu Ibu Yulfida Elin Puspita, M. Kom menguji aspek materi dengan nilai 0,85, dan Bapak M. Amin S. Pd menguji aspek kebahasaan dengan nilai 0,87, dan Bapak Riri Okra, M. Kom menguji aspek perancangan media dengan nilai 0,81 dan Ibu Gusnita Darmawati, S. Pd, M. Kom menguji aspek perancangan media dengan nilai 0,86. Nilai akhir uji validitas adalah 0,85, yang dihitung dengan rumus statistik Aiken's, dengan konteks sangat valid.

Uji Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas produk penelitian ditujukan kepada dosen matakuliah jaringan komputer, dosen

pendidikan dan dosen komputer. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktikalitasan dari Bapak Dr. Supratman Zakir, M. Pd, M. Kom dosen jaringan komputer dengan nilai 0,95, dan Ibu Gusnita Darmawati, S. Pd, M. Kom dosen komputer dengan nilai 0,91, dan Ibu Susi Rata Sari, M. Pd dosen pendidikan dengan nilai 0,95. Didapatkan nilai akhir 0,94 setelah diterapkan menggunakan moment kappa nilai kepraktikalitasan tersebut berada pada interval kategori sangat tinggi.

Uji Efektivitas

Penilaian dari uji efektivitas produk ini menggunakan rumus statistic Richard R. Hake (G-Sscore). Uji efektivitas media presentasi ini diperoleh berdasarkan lembar efektivitas yang dinilai oleh dosen dan 30 orang mahasiswa dengan nilai efektivitas 0,88 dengan kategori efektivitas tinggi.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media presentasi menggunakan focusky pada matakuliah jaringan computer diprogram studi PTIK IAIN Bukittinggi. Media presentasi menggunakan focusky ini dirancang sebagai pendukung dari perkuliahan jaringan komputer pada program studi PTIK IAIN Bukittinggi. Diharapkan dengan adanya media presentasi menggunakan focusky ini mahasiswa dapat lebih mudah serta menambah pemahaman mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan jaringan komputer. Media presentasi menggunakan focusky ini disajikan dalam beberapa menu yang terdapat pada halaman menu utama yaitu tentang media, petunjuk media, RPS, materi, video, soal latihan, dan profile. Hasil dari penelitian ini didukung oleh angket yang telah peneliti buat dan sebarakan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas terhadap media presentasi menggunakan focusky yang dapat dilihat pada lampiran penelitian ini.

V. PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yakni aplikasi media presentasi yang dibuat menggunakan aplikasi focusky yang menghasilkan output berbentuk .exe sehingga bisa dijalankan pada PC atau Laptop dengan sistem operasi windows. Dan media presentasi menggunakan focusky ini dapat membantu para mahasiswa terutama mahasiswa program studi PTIK IAIN Bukittinggi yang bisa membantu dalam memahami materi perkuliahan jaringan komputer. Dengan adanya media presentasi ini diharapkan bisa membantu dosen dalam menjelaskan pelajaran terutama pelajaran yang

berkaitan dengan jaringan komputer, pada mata kuliah jaringan komputer, sehingga dengan adanya media presentasi ini diharapkan dapat memudahkan dosen dalam mengajar dan memudahkan mahasiswa dalam belajar agar hasil proses perkuliahan akan lebih valid, praktis dan efektif.

B. SARAN

Pada media presentasi menggunakan focusky pada matakuliah jaringan komputer di program studi PTIK IAIN Bukittinggi ini peneliti menyarankan kepada:

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media presentasi menggunakan focusky ini kepada mahasiswa.
2. Bagi mahasiswa atau pengguna agar dapat memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada peneliti agar media presentasi menggunakan focusky ini dapat lebih berguna bagi orang banyak (masyarakat).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Komalasari, Y. Ruhiat, and L. Asmawati, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Bantuan Aplikasi Focusky Pada Pembelajaran Tematik Di SD," *Tekno. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, pp. 58–74, 2021.
- [2] S. G. Chrisnatalia and D. R. Rahadi, "Komunikasi Digital Pada Pembelajaran Secara Daring Dimasa Pandemi Covid-19," *J. BONANZA Manaj. dan Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 56–65, 2020.
- [3] E. S. E. Putri and A. Purwanto, "Pembuatan Media Presentasi Cerita Dengan Konsep Interaktif Untuk Cerita Rakyat Pada Tk Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta," *INTECHNO J.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–36, 2018.
- [4] S. Afrianti and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2021.
- [5] A. Amini, R. Okra, L. Efriyanti, and Supriadi, "Perancangan E-Modul Alki Pada Mata Pelajaran Kimia Bagi Siswa Kelas X Berbasis Mobile di SMA N 1 Mapat Tunggul," *COMSERVA Indones. J. Community Serv. Dev.*, vol. 1, no. 7, pp. 235–250, 2021.
- [6] S. Zakir, E. Maiyana, A. Nur Khomarudin, R. Novita, and M. Deurama, "Development of 3D Animation Based Hydrocarbon Learning Media," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1779, no. 1, 2021.
- [7] M. Zakir and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi," *J. Edukasi Elektro*, vol. 4, no. 2, pp. 153–157, 2020.
- [8] L. Efriyanti, A. N. Khomarudin, and R. Novita, "Pengembangan multimedia berbasis mobile learning dalam pembelajaran model simulasi pada keilmuan komputer," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 100–131, 2021.
- [9] K. Pudjawan, *Model Penelitian Dan Pengembangan*, 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- [10] C. E. Widyahening, "Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–19, 2018.