

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Swishmax Berbasis Android pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas III SDN Kalibata 07 Jakarta Selatan

Samuel Brahmna, Winda Amelia

Universitas Trilogi

samuelsembiring1401@gmail.com , winda.amelia@trilogi.ac.id

### ABSTRACT

*This research has two objectives to be developed, namely knowing the design and development of Swishmax media in learning arts and culture and crafts (SBdP) for class III students at SDN Kalibata 07 South Jakarta, knowing the feasibility and effectiveness of Swishmax media in learning arts and culture and crafts (SBdP) for class III students at SDN Kalibata 07 South Jakarta. In developing this media, a research method was used, namely Research and Development (R&D) with the Dick and Carrey research model which consists of 10 research stages. The results of the research carried out by the researcher obtained a percentage of 90% by material expert validators, a percentage of 90% from the language expert validator test, a percentage of 80% from the media expert validator test. The feasibility test results in the small group were obtained with a percentage result of 82%, the feasibility test results in the large group were obtained with a percentage result of 92%.*

**Keywords:** Learning Media, SBdp Subjects

### ABSTRAK

Pada penelitian ini memiliki dua tujuan untuk dikembangkan antara lain yaitu mengetahui desain dan perkembangan media Swishmax pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) untuk siswa kelas III SDN Kalibata 07 Jakarta Selatan, mengetahui kelayakan dan efektivitas dari media Swishmax pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) untuk siswa kelas III SDN Kalibata 07 Jakarta Selatan. Pada pengembangan media ini menggunakan sebuah metode penelitian yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian *Dick and Carrey* yang terdiri dari 10 tahapan-tahapan penelitian. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh persentase oleh validator ahli materi sebesar 90%, hasil dari uji validator ahli Bahasa persentase sebesar 90% , hasil dari uji validator ahli media persentase sebesar 80%. Hasil uji kelayakan pada kelompok kecil diperoleh dengan hasil persentase sebesar 82%, hasil uji kelayakan pada kelompok besar telah diperoleh dengan hasil persentase sebesar 92%.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Mata Pelajaran SBdp

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi

perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik. Dengan memahami pengertian pendidikan, maka diharapkan akan lebih terarah dalam mengaplikasikan pendidikan sejalan dengan konseptualnya. Karena, arti pendidikan itu sendiri juga menimbulkan berbagai macam pandangan, termasuk bagaimana pendidikan harus diselenggarakan dan metode seperti apa yang harus dipakai (Soyomukti, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 07 Kalibata Jakarta Selatan dalam melakukan proses pembelajaran khususnya dimata pelajaran SBDP yang dimana diketahui bahwa guru yang menyampaikan sebuah materi yang masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media sebagai penunjang untuk memperjelas sebuah materi yang disampaikan kepada peserta didik, dengan demikian peneliti mengusulkan menggunakan sebuah media dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Hal ini diperkuat berdasarkan hasil latihan soal dapat dilihat bahwa dari jumlah 30 siswa dapat dibuktikan hanya 10 (33,3%) siswa yang mampu mengerjakan soal tentang perencanaan dan macam-macam sekolah sehat dan terdapat 20 (60%) siswa yang masih belum mampu mengerjakan soal tentang perencanaan dan macam-macam sekolah sehat, selain itu juga di buktikan dengan ulang harian siswa pada semester II tahun 2023 dapat dilihat bahwa dari banyaknya jumlah 30 siswa dapat dibuktikan hanya 10 (33,3%) siswa yang memenuhi nilai ketuntasan minimum dan terdapat 20 (66,6%) siswa yang belum mampu melewati nilai ketuntasan, yang berarti bahwa masih ada beberapa siswa yang masih belum mampu menempuh nilai ketuntasan yang diberikan oleh sekolah, sehingga harus dilaksanakannya sebuah evaluasi.

Dari permasalahan yang sudah disampaikan di atas bahwa seorang guru perlu mengembangkan cara mengajar agar anak dapat termotivasi dalam berbagai kegiatan belajarnya. Salah satu media yang akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 07 Kalibata Jakarta Selatan berupa media Swishmax berbasis android. Media Swishmax termasuk jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang bisa diakses melalui android dan bisa dibuka di luar sekolah. Swishmax yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu alat peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi dan Waktu Penelitian Lokasi yang dilakukan peneliti pada penelitian ini di SDN Kalibata 07 Jakarta Selatan. Subjek penelitian dilakukan pada kelas III dengan jumlah siswa 28 orang terdiri dari 17 perempuan dan 11 laki-laki. Pada mata pembelajaran SBdP khususnya pada materi menari. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2023 dengan melakukan observasi dan mencari kesulitan atau

permasalahan yang ada pada kelas III SDN Kalibata 07 Jakarta Selatan, yang kemudian peneliti mendapatkan permasalahan salah satunya adalah mengembangkan media untuk meningkatkan keaktifan proses pembelajaran.

## Desain dan Model Penelitian

Media Model pembelajaran Dick and Carey merupakan model pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan sistem. Komponen dasar desain sistem pembelajaran meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick and Carey terdiri dari beberapa komponen yang diperlukan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih besar. Dick dan Carrie memasukkan unsur kognitif dan perilaku yang menekankan respons siswa terhadap rangsangan yang disajikan (Munir 2015).

## Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Komponen-komponen sekaligus langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey terdiri atas 10 langkah, yaitu (1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) Melakukan analisis instruksional, (3) Analisis Peserta didik dan Konteks, (4) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus, (5) Mengembangkan instrumen penilaian, (6) Mengembangkan strategi pembelajaran, (7) Penggunaan Bahan Ajar, (8) Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif, (9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran, (10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Kelayakan Produk Media Pembelajaran

#### Data Hasil Validasi Ahli Media

Data Hasil Validasi Ahli Media Pada tahap ini, peneliti menyerahkan produk yang dikembangkan untuk dilakukan uji kelayakan atau uji validitas pada media pembelajaran media swishmax yang akan diberikan nilai oleh Bapak Damar Rangga Putra, S.Sn., M.Ds. selaku dosen prodi Desain Komunikasi Visual, untuk pelaksanaannya dilakukan pada 02 Agustus 2023. Penguraian hasil data kuantitatif yang didapatkan berdasarkan penyebaran angket dari validator media terhadap media swishmax, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Uji Kelayakan Oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian	Skor Max	Persentase
Aspek Desain Tampilan Media	1.	Kesesuaian desain dengan materi	4	5	80%
	2.	Kesesuaian <i>font</i> dengan materi siswa sekolah dasar	4	5	80%
	3.	Kesesuaian warna	4	5	80%

		tulisan dengan materi			
	4.	Kesesuaian bentuk <i>font</i> dengan materi siswa kelas III sekolah dasar	4	5	80%
Aspek Perangkat Lunak	5.	Kejelasan gambar dengan materi	4	5	80%
	6.	Kesesuaian ukuran gambar yang digunakan pada materi	3	5	60%
	7.	Kesesuaian penempatan gambar pada materi siswa sekolah dasar kelas III	4	5	80%
	8.	Kemenarikan media yang digunakan pada materi siswa kelas III sekolah dasar	5	5	100%
Aspek Kebermanfaatan	9.	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	5	80%
	10.	Kejelasan media yang digunakan pada siswa kelas III sekolah dasar	4	5	80%
<b>Jumlah Skor</b>			40	50	80%

Analisis data di atas tersebut merupakan hail dari perhitungan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

X = Nilai rata-rata

Jumlah Skor = Jumlah jawaban responden

Skor Maksimal = Jumlah skor jawaban tertinggi

**Jawaban:**

$$x = \frac{40}{50} \times 100\%$$
$$x = 80 \%$$

Analisis dari persentase membuktikan hasil penilaian validasi ahli media, jika dijumlah pencapaian media pembelajaran media swishmax memperoleh persentase kevalidan 80%. Hasil dari penilaian dikonversikan dengan interval skor analisis data, tingkat yang diperoleh dari pencapaian media pembelajaran media swishmax berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan hasil dari kualifikasi di atas, bahwa media pembelajaran media swishmax sudah layak untuk di uji cobakan ke Sekolah.

### Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada tahap ini, peneliti menyerahkan produk yang dikembangkan untuk dilakukan uji kelayakan atau uji validitas pada media pembelajaran media swishmax yang akan diberikan nilai oleh. Bapak Muhammad Nursyukron, S.Pd selaku guru sekolah dasar Kalibata 07 Jakarta Selatan , untuk pelaksanaannya dilakukan pada 20 Juni 2023. Penguraian hail data kuantitatif yang didapatkan berdasarkan penyebaran angket dari validator media terhadap media swishmax, sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Uji Kelayakan Oleh Ahli Bahasa**

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian	Skor Max	Persentase
1.	Ketetapan penggunaan kalimat pada media Swishmax	5	5	100%
2.	Pemilihan kalimat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar	4	5	80%
3.	Kebakuan penggunaan Bahasa	5	5	100%
4.	Mampu memotivasi siswa	4	5	80%
5.	Keefektifan kalimat yang digunakan pada media Swishmax	4	5	80%
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	5	5	100%
7.	Kesesuaian Bahasa pada media Swishmax dengan siswa Sekolah Dasar kelas III	5	5	100%
8.	Tata Bahasa mudah dibaca dan dipahami oleh siswa	4	5	80%
9.	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	5	80%
10.	Ketetapan ejaan yang digunakan pada media Swishmax	5	5	100%
<b>Jumlah Skor</b>		45	50	90%

Analisis data di atas tersebut merupakan hail dari perhitungan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

X = Nilai rata-rata  
Jumlah Skor = Jumlah jawaban responden  
Skor Maksimal = Jumlah skor jawaban tertinggi

**Jawaban:**

$$= \frac{45}{50} \times 100\% \\ x = 90 \%$$

Hasil analisis dari persentase membuktikan hail penilaian validasi ahli media, jika dijumlah pencapaian media pembelajaran swishmax memperoleh presentase kevalidan 90%.

**Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Pada tahap ini, peneliti menyerahkan produk yang dikembangkan untuk dilakukan uji kelayakan atau uji validitas pada media pembelajaran swishmax yang akan diberikan nilai oleh ibu Amperawati, S.Pd. selaku guru kelas III SD Kalibata 07 Jakarta, untuk pelaksanaannya dilakukan pada 02 Agustus 2023. Penguraian hail data kuantitatif yang didapatkan berdasarkan penyebaran angket dari validator media terhadap media swishmax, sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi**

Aspek Penilaian	No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian	Skor Max	Persentase
Aspek Ketetapan Materi	1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	5	5	100%
	2.	Kesesuaian animasi dengan karakteristik siswa sekolah dasar	4	5	80%
	3.	Kesesuaian media dengan materi	5	5	100%
	4.	Kejelasan materi dengan media yang digunakan	5	5	100%
	5.	Keefektifan media yang digunakan pada materi	4	5	80%
Aspek	6.	Materi yang	4	5	80%

Bahasa		digunakan mudah dipahami siswa			
	7.	Kesesuaian media pada materi siswa kelas III sekolah dasar	4	5	80%
	8.	Tata materi mudah dipahami oleh siswa	4	5	80%
Aspek Penyajian	9.	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	5	80%
	10.	Ketetapan pembelajaran yang digunakan pada media Swishmax	5	5	100%
<b>Jumlah Skor</b>			45	50	90%

Analisis data di atas tersebut merupakan hail dari perhitungan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

X = Nilai rata-rata  
Jumlah Skor = Jumlah jawaban responden  
Skor Maksimal = Jumlah skor jawaban tertinggi

**Jawaban:**

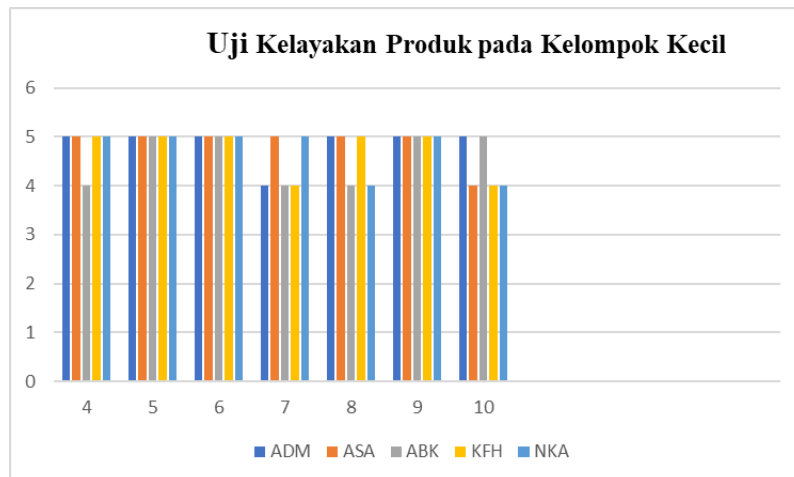
$$= \frac{45}{50} \times 100\%$$

x = 90 %

Hasil analisis dari persentase membuktikan hasil penilaian validasi ahli materi, jika dijumlah pencapaian media pembelajaran swishmax memperoleh persentase kevalidan 90%. Hasil dari penilaian ini dikonversikan dengan interval skor analisis data, tingkat yang diperoleh dari pencapaian media pembelajaran swismax berada pada kualifikasi sangat baik.

**Data Hasil Uji Kelayakan Produk pada Kelompok Kecil**

**Gambar 3.1 Grafik Uji Kelayakan Kelompok Kecil**



Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran swishmax, siswa dibagikan lembar angket penilaian untuk memperoleh data hasil uji coba efektivitas produk media pembelajaran swishmax pada kelompok kecil.

**Tabel 3.4 Hasil Uji Kelayakan oleh Kelompok Kecil**

No.	Indikator Penilaian	Inisial Responden					Skor Max
		ADM	ASA	ABK	KFH	NKA	
1.	Kesesuaian tujuan materi	4	4	4	5	5	5
2.	Kejelasan isi materi	5	5	5	4	4	5
3.	Manfaat materi	5	4	4	5	5	5
4.	Kemudahan siswa memahami Materi	5	5	4	5	5	5
5.	Kemenarikan isi media dengan materi	5	5	5	5	5	5
6.	Kesesuaian isi materi dengan animasi yang ditampilkan	5	5	5	5	5	5
7.	Kemudahan materi dengan penggunaan media	4	5	4	4	5	5
8.	Kejelasan dalam penyampaian	5	5	4	5	4	5
9.	Ketertarikan animasi	5	5	5	5	5	5
10.	Kemudahan memahami isi Produk	5	4	5	4	4	5
		48	47	45	47	47	50

Analisis data di atas tersebut merupakan hail dari perhitungan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

- X = Nilai rata-rata
- Jumlah Skor = Jumlah jawaban responden
- Skor Maksimal = Jumlah skor jawaban tertinggi

**Jawaban:**

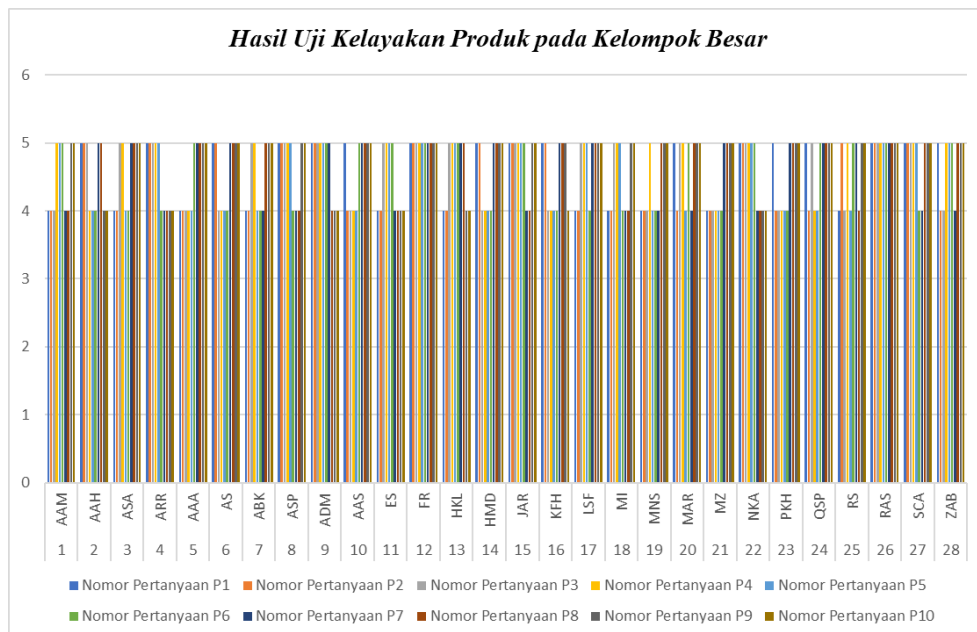
$$\begin{aligned} &= \frac{234}{284} \times 100\% \\ x &= 82\% \end{aligned}$$

Hasil analisis dari persentase membuktikan hasil penilaian validasi ahli media, jika dijumlah pencapaian media pembelajaran swishmax memperoleh persentase kevalidan 82%. Hasil dari penilaian dikonversikan dengan interval skor analisis data, tingkat yang diperoleh dari pencapaian media pembelajaran *augmented reality* berada pada kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil dari kualifikasi di atas, bahwa media pembelajaran swishmax sudah layak untuk digunakan pada proses kegiatan pembelajaran di kelas.

### Data Hasil Uji Kelayakan Produk Pada Kelompok Besar

Gambar 3.2 Grafik Uji Kelayakan Kelompok Besar



Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran swishmax, seluruh siswa dibagikan lembar angket penilaian untuk

memperoleh data hasil uji coba efektivitas produk media pembelajaran swishmax pada kelompok besar.

Tabel 3.5 Hasil Uji Kelayakan oleh Kelompok Besar

No.	Nama Responden	Nomor Pertanyaan										Jumlah Skor	Skor Max
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1.	AAM	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	45	50
2.	AAH	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	45	50
3.	ASA	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	47	50
4.	ARR	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	45	50
5.	AAA	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	50
6.	AS	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46	50
7.	ABK	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	45	50
8.	ASP	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47	50
9.	ADM	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47	50
10.	AAS	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	46	50
11.	ES	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	44	50
12.	FR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
13.	HKL	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	46	50
14.	HMD	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46	50
15.	JAR	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	50
16.	KFH	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	45	50
17.	LSF	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	47	50
18.	MI	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	45	50
19.	MNS	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	44	50
20.	MAR	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47	50
21.	MZ	4	4	4	4	4	45	5	5	5	5	44	50
22.	NKA	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46	50
23.	PKH	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	46	50
24.	QSP	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	47	50
25.	RS	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	46	50
26.	RAS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
27.	SCA	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	50
28.	ZAB	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	47	50

Analisis data diatas tersebut merupakan hail dari perhitungan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

- X = Nilai rata-rata
- Jumlah Skor = Jumlah jawaban responden
- Skor Maksimal = Jumlah skor jawaban tertinggi

Jawaban:

$$= \frac{1294}{1400} \times 100\%$$
$$x = 92\%$$

Hasil analisis dari persentase membuktikan hasil penilaian validasi ahli media, jika dijumlah pencapaian media pembelajaran swishmax memperoleh persentase kevalidan 90 %. Hasil dari penilaian ini dikonversikan dengan interval skor analisis data, tingkat yang diperoleh dari pencapaian media pembelajaran *augmented reality* berada pada kualifikasi baik.

## Hasil Uji Efektivitas Produk Media Pembelajaran

### Data Hasil Uji Efektivitas Produk pada Kelompok Kecil

Hasil data keefektifan berasal dari produk diperoleh dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* yang dibagikan kepada siswa dengan referensi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pembelajaran IPS sebesar 75 dan dihitung menggunakan rumus uji normalitas gain. Sebelum siswa menggunakan media pembelajaran swishmax, peneliti membagikan lembar soal *pretest* kepada siswa yang menjadi responden untuk mengetahui pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Hasil *pretest* tersebut dibagikan kepada siswa dengan kelompok kecil yang sudah ditunjukkan oleh data sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Hasil *Pretest* pada Kelompok Kecil**

No	Nama Siswa	Hasil Pretest
1	ADM	60
2	ASA	65
3	ABK	60
4	KFH	60
5	NKA	55
Rata-rata		60%

Data hail rata-rata yang diperoleh dari penilaian *pretest* yaitu dengan nilai 60%. Sesudah melakukan penilaian *pretest*, kemudian akan dilaksanakan penggunaan media pembelajaran swishmax pada kegiatan proses pembelajaran di kelas. Setelah akhir kegiatan pembelajaran siswa dibagikan soal *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa pada pembelajaran SBdP mengenai pemahaman materi tari khususnya tarian tempurung dan jenis-jenis tari daerah yang ada Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran swishmax

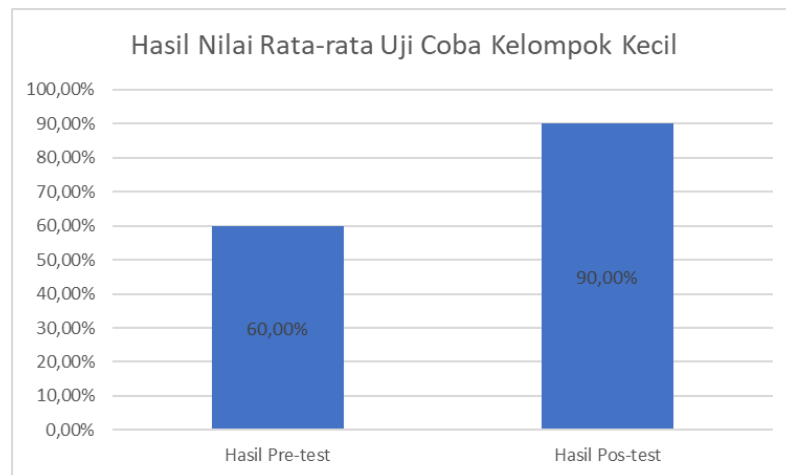
Hasil data penilaian *posttest* yang telah dikerjakan oleh siswa pada kelompok kecil ditunjukkan oleh data, sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Posttest pada Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Hasil <i>Posttest</i>
1	ADM	90
2	ASA	90
3	ABK	95
4	KFH	90
5	NKA	85
Rata-rata		90%

Data hasil rata-rata penilaian *posttest* diperoleh dengan nilai 90% setelah itu dilakukan uji normalitas gain (N-gain) untuk pengetahuan keefektifan produk media pembelajaran swishmax.

Gambar 3.3 Grafik Rata-rata Nilai Kelompok Kecil



Berikut ini perhitungan dengan rumus N-gain:

$$\text{Gain Ternormalisasi}(g) = \frac{Sp_{\text{post}} - Sp_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - Sp_{\text{pre}}}$$

**Keterangan:**

- $Sp_{\text{post}}$  = Nilai *Posttest*(mean)
- $Sp_{\text{pre}}$  = Nilai *pretest*(mean)
- $S_{\text{max}}$  = Nilai maksimal

**Jawaban:**

$$\text{Gain Ternormalisasi}(g) = \frac{90 - 60}{100 - 60}$$
$$\text{Gain Ternormalisasi}(g) = 0,75$$

## Data Hasil Uji Efektivitas Produk pada Kelompok Besar

Hasil data keefektifan produk dari media pembelajaran swishmax diperoleh dari hasil peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* yang dibagikan kepada siswa dengan acuan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) pembelajaran IPS sebesar 75 dan dihitung menggunakan rumus uji normalitas gain. Sebelum melakukan penggunaan media pembelajaran swishmax, peneliti membagikan soal *pretest* kepada siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini untuk mengetahui pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa mengenai materi pembelajaran SBdP khususnya pada tari tempurung dan jenis-jenis tari. Hasil perolehan data *pretest* yang diberikan kepada siswa pada kelompok besar disampaikan oleh data berikut:

Tabel 3.8 Hasil *Pretest* pada Kelompok Besar

No	Inisial Responden	Hasil Pretest
1.	AAM	60
2.	AAH	65
3.	ASA	70
4.	ARR	60
5.	AAA	55
6.	AS	60
7.	ABK	60
8.	ASP	65
9.	ADM	55
10.	AAS	70
11.	ES	50
12.	FR	60
13.	HKL	60
14.	HMD	65
15.	JAR	60
16.	KFH	65
17.	LSF	55
18.	MI	60
19.	MNS	65
20.	MAR	60
21.	MZ	55
22.	NKA	60
23.	PKH	70
24.	QSP	60
25.	RS	55
26.	RAS	60
27.	SCA	60
28.	ZAB	65
	<b>Rata-rata</b>	60%

Data hasil dari rata-rata dari penilaian *pretest* pada kelompok besar diperoleh dengan nilai 60%. Setelah kegiatan *pretest*, setelah itu akan dilakukan penggunaan media pembelajaran swishmax pada kegiatan proses pembelajaran. Setelah akhir kegiatan pembelajaran siswa dibagikan soal *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa setelah pemahaman materi pembelajaran kebudayaan Indonesia khususnya pada rumah dan pakaian adat dari 4 daerah Indonesia dengan penggunaan media pembelajaran swishmax.

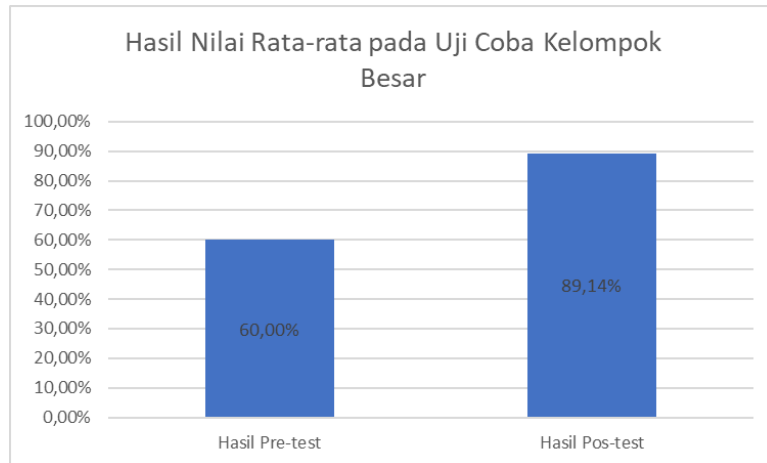
Hasil data dari *posttest* yang akan dikerjakan siswa pada kelompok besar ditunjukkan dengan data sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Hasil *Posttest* pada Kelompok Besar**

No	Inisial Responden	Hasil Posttest
1.	AAM	85
2.	AAH	86
3.	ASA	85
4.	ARR	90
5.	AAA	100
6.	AS	85
7.	ABK	85
8.	ASP	88
9.	ADM	95
10.	AAS	90
11.	ES	80
12.	FR	88
13.	HKL	90
14.	HMD	85
15.	JAR	80
16.	KFH	88
17.	LSF	95
18.	MI	100
19.	MNS	88
20.	MAR	85
21.	MZ	90
22.	NKA	85
23.	PKH	95
24.	QSP	90
25.	RS	85
26.	RAS	88
27.	SCA	95
28.	ZAB	100
	<b>Rata-rata</b>	<b>89,14%</b>

Data hasil rata-rata penilaian *posttest* diperoleh dengan nilai 89,14% setelah itu dilakukan uji normalitas gain (N-gain) untuk mengetahui keefektifan produk media pembelajaran swishmax.

**Gambar 3.4 Grafik Rata-rata Nilai Kelompok Besar**



Berikut ini perhitungan dengan rumus N-gain:

$$\text{Gain Ternormalisasi}(g) = \frac{Sp_{\text{post}} - Sp_{\text{pre}}}{Sm_{\text{max}} - Sp_{\text{pre}}}$$

**Keterangan:**

- Sp<sub>post</sub> = Nilai Posttest(mean)
- Sp<sub>pre</sub> = Nilai pretest(mean)
- Sm<sub>max</sub> = Nilai maksimal

**Jawaban:**

$$\begin{aligned} \text{Gain Ternormalisasi}(g) &= \frac{89,14 - 60}{100 - 60} \\ \text{Gain Ternormalisasi}(g) &= 0,72 \end{aligned}$$

Menurut hasil uji normalitas gain(N-gain) dari kelompok besar yang telah dilakukan secara bersama-sama dengan dua puluh delapan siswa dengan memperoleh hasil 0.80 dengan tingkat keberhasilan yang tinggi, yang dimana pada kelompok besar sudah berhasil mencapai hasil yang cukup baik sesudah menggunakan produk media pembelajaran yang peneliti telah kembangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran digital untuk pembelajaran SBdP khususnya pada materi Tari, tari tempurung dan jenis-jenis tari yang ada di Indonesia dapat disimpulkan sebagai berikut:

Model Dick and Carry".(Komsiah 2012) Komponen-komponen sekaligus langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan

oleh Dick dan Carey terdiri atas 10 langkah, yaitu (1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) Melakukan analisis instruksional, (3) Analisis Peserta didik dan Konteks, (4) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus, (5) Mengembangkan instrumen penilaian, (6) Mengembangkan strategi pembelajaran, (7) Penggunaan Bahan Ajar, (8) Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif, (9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran, (10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk digital yang digunakan untuk pembelajaran SBdP khususnya pada materi tari tempurung dan jenis-jenis tarian, yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Rancangan atau desain yang sudah dilakukan melalui hasil belajar siswa antara kelas yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran animasi Swishmax dengan kelas yang diberi perlakuan menggunakan metode ceramah. Perbedaan hasil belajar siswa terlihat melalui kemajuan hasil belajar yang ditunjukkan pada kelas eksperimen, kemajuan hasil belajar yang ditunjukkan pada kelas eksperimen hanya lebih tinggi 0,24% dibandingkan kemajuan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Oleh karena itu, penggunaan alat pembelajaran animasi Swishmax akan lebih unggul dibandingkan dengan metode ceramah kelas.

## SARAN

Penelitian ini juga masih memiliki keterbatasan-keterbatasan sehingga peneliti berharap diberikan masukan sehingga menjadikan penelitian ini lebih menjadi sempurna dan peneliti juga berharap agar penelitian ini menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya. Berdasarkan temuan di atas dan dipadukan dengan hasil penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran, antara lain:

Semoga sekolah dapat mengembangkan metode media pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti pembelajaran animasi Swishmax media. Dari situ dimungkinkan untuk meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir analitis siswa untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran SBdP.

Sekolah diharapkan dapat membantu guru dalam membeli materi pembelajaran berbasis informasi, seperti proyektor LCD dan materi pembelajaran lainnya, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir analitis, prestasi, serta meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa.

Semoga guru dapat secara kreatif menciptakan banyak materi pembelajaran yang menarik, beragam dan sangat interaktif untuk meningkatkan inisiatif, partisipasi dan kemampuan berpikir analitis siswa dalam proses pembelajaran, seperti sistem materi pembelajaran berbasis teknologi informasi salah satunya Swishmax, Media pembelajaran animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Fitri Hidayat, Muhamad Nizar. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Inovasi.

- Isna Farahsanti, Annisa Prima Exacta. (2016). *Pendekatan Pembelajaran Metakognitif Dengan Media Flash Swishmax Pada Pembelajaran Matematika SMP*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendekatan*. Bandung. Alfabeta,
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta. Kencana.
- Hamid Darmadi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. alfabeta.
- Siti Pitriani. (2010). *Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam.
- Yudi Wahyuliani, Udin Supriadi, Saepul Anwar. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, Mashudi. (2022). *Model Pembelajaran Dick Dan Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai*. UIN Jember.
- Tensi, U. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN SOFTWARE SWISH MAX4 DENGAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM TERHADAP KEMANDIRIAN SISWA SMP* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- OCTAVIANA, Dila Rukmi, et al. (2022). MODEL PEMBELAJARAN DICK AND CAREY SERTA IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN PAI. *Jurnal Tawadhu*, 6.2: 114-126.
- Surur, Miftahus. (2021). "A. MODEL DICK AND CAREY." *PERENCANAAN PEMBELAJARAN*
- Kristanto, M. (2013). Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan Sebagai Pendidikan Karakter. Hlm 39-52. Jakarta: Prosiding Seminar Nasional dan Bedah Buku Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013.
- Nursidik. (2011). Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Online at <http://dgirlss.wordpress.com/karakteristikdan-kebutuhan-pendidikan-anak-usia-sekolahdasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-pd-sd/> [accessed 05/01/14]
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan pembelajaran inovatif berbasis pendampingan bagi guru sekolah dasar.

# **As-Syirkah: Islamic Economics & Finacial Journal**

Volume 3 Nomor 1 (2024) 62-79 E-ISSN 2962-1585

DOI: 10.56672/assyirkah.v3i1.178

Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta. UTAMI, Indah Hari. Relevansi Strategi Pembelajaran dengan Karakteristik Materi Pokok MI/SD. *PALAPA*, 2020, 8.2: 383-403.

Mareza, Lia. (2017). "Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) sebagai strategi intervensi umum bagi anak berkebutuhan khusus." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 7.1