

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD

Mutia Gema Sani¹, Yeni Erita²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning Media, Sway, Thematic Integrated.</i>	<i>This research is motivated by the use of learning media that focuses only on the use of textbooks in the delivery of learning materials, learning media used in the learning activities is a learning media in the classroom and can only be used by the students while in class, as well as the use or utilization of technology as a learning media in the learning activities is still rarely used. The purpose of this research is to develop learning media based applications sway on thematic learning integrated in class V SD. Type of research is Research and Development (R&D) research or development. The Model used in this study is a model of ADDIE. The results of this study show that the use of media-based learning applications sway to get the valid category with the results of the validation material 83,95%, the validation of media 76,6% and validation of language 82%. The results of the test the practicalities expressed very practical, it is there from the response of the teacher and the response of the students of class V SD Negeri 01 Batipuah Baruah obtained results of the assessment 88.6% of questionnaire responses of teachers and of 96.6% questionnaire response learners. Thus, the media-based learning applications sway on thematic learning integrated in class V SD is declared valid and very practical</i>
Kata Kunci: <i>Media Pembelajaran, Sway, Tematik Terpadu</i>	ABSTRAK Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang hanya berfokus pada penggunaan buku paket dalam penyampaian materi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran yang ada di kelas dan hanya bisa digunakan oleh peserta didik ketika berada di kelas saja serta penggunaan atau pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran masih jarang digunakan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi sway pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi sway mendapatkan kategori valid dengan hasil validasi materi 83,95%, validasi media 76,6% dan validasi bahasa 82%. Hasil uji praktikalitas dinyatakan sangat praktis, hal ini terdapat dari respon guru dan respon peserta didik kelas V SD Negeri 01 Batipuah Baruah diperoleh hasil penilaian 88,6% angket respon guru dan

	96,6% angket respon peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi sway pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD dinyatakan valid dan sangat praktis.
Corresponding author : mutia.gema14@gmail.com	JBES 2021

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan salah satu komponen pokok dalam pendidikan. Kurikulum merupakan sebuah dokumen perencanaan yang berisi tentang tujuan yang harus dicapai, isi materi, dan pengalaman belajar yang harus dilakukan peserta didik, strategi dan cara yang dikembangkan, evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian tujuan, serta implementasi dari dokumen yang dirancang dalam bentuk nyata (Sarinah, 2015). Sejak tahun 2013 sampai saat sekarang ini, dunia pendidikan di Indonesia sudah menggunakan kurikulum 2013 di setiap jenjang pendidikan. Berdasarkan panduan implementasi Kurikulum 2013, pengelolaan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu dan dilaksanakan sepenuhnya oleh sekolah.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan (Rusman, 2015). Tema merupakan wadah atau wahana untuk

mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam bentuk unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam kegiatan penyampaian materi pada pembelajaran tematik terpadu, peserta didik tidak akan merasakan adanya pemisahan materi antar masing-masing mata pelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan menggabungkan berbagai kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran sehingga membentuk satu kesatuan (Novika, Akbar, & Yuniastuti, 2018).

Dalam kegiatan belajar hal yang harus diutamakan adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapainya. Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode atau teknik serta media atau alat pembelajaran. Dalam kaitannya dengan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran, media

pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Kustandi & Darmawan, 2020).

Wibawanto (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena keterkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Dengan adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat.

Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang sifatnya abstrak dan asing dapat menjadi konkrit dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, apabila media pembelajaran dapat digunakan secara tepat dan benar, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan secara efisien dan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga guru perlu memperhatikan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan anak Sekolah Dasar yaitu media di buat harus

menarik, inovatif, kreatif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 01 Batipuah Baruah, diperoleh informasi bahwa guru hanya fokus pada penggunaan buku paket sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran yang ada di dalam kelas dan hanya bisa digunakan oleh peserta didik ketika berada di kelas saja. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan atau pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran masih jarang digunakan.

Pada saat sekarang ini teknologi sangat berperan penting di era global saat ini. Dalam kegiatan pembelajaran kurikulum 2013 dalam kegiatan proses pembelajaran membutuhkan teknologi untuk menarik minat, perhatian peserta didik agar tidak bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi pendidikan seperti penggunaan komputer dan *handphone* sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran apalagi pada masa pandemi *Covid-19* sekarang ini (Minalti & Erita, 2021). Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya kemajuan dalam penggunaan media pembelajaran

yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, agar pembelajaran di sekolah dan di rumah dapat menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan bisa diperoleh dengan menggunakan aplikasi *sway*. Kress dan Bewezer (dalam Huda, 2017) menyatakan bahwa *sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. Dengan menggunakan aplikasi *sway* kita dapat membuat materi pelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan dan menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar baik itu di rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka media penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sway* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD.

METODE PENGEMBANGAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Saputro (2017) menyatakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam

bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Branch (dalam Batubara, 2020) menyatakan model ADDIE memiliki lima tahapan dalam pengembangannya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evalution* (evaluasi).

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE menurut Branch (dalam Batubara, 2020) yaitu sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan kegiatan yang dilakukan adalah merancang media pada pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi *sway*. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dan memudahkan

peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dengan tujuan untuk mendapatkan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila media pembelajaran yang dikembangkan tidak valid, maka dilakukan revisi. Jika media pembelajaran yang sudah dikembangkan dinyatakan valid maka media pembelajaran tersebut dapat di uji cobakan.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap ini merupakan implementasi produk pengembangan kepada peserta didik serta diaplikasikan dalam kegiatan proses pembelajaran yang sudah divalidasi oleh para ahli.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi yaitu tahap untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang sudah didesain berhasil, serta mengetahui kepraktisan media yang peneliti kembangkan bagi guru dan peserta didik. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba produk pada penelitian pengembangan media

pembelajaran yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 01 Batipuah Baruah dan satu orang wali kelas. Serta tiga orang ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah 1) instrumen validasi yaitu lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid atau tidak validnya media pembelajaran yang dikembangkan. 2) instrumen praktikalitas media pembelajaran berguna untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah 1) analisis data validasi media pembelajaran. 2) analisis data praktikalitas media pembelajaran. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala linkert dengan kategori sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5).

Jumlah skor validasi yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Untuk mengukur perhitungan dari hasil nilai akhir validitas menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X_i}{n}$$

Sedangkan, untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi sway pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis konsep, serta analisis tugas.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui produk seperti apa yang digunakan dan siapa yang membutuhkan produk tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Tujuan dilakukannya analisis peserta didik adalah untuk menganalisis karakteristik peserta didik Sekolah Dasar dan proses perkembangannya.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konsep-konsep yang terdapat pada materi pembelajaran. Untuk mendukung analisis konsep ini, peneliti

melakukan analisis KD yang dibantu dengan buku guru dan buku siswa. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tepat serta membantu mempermudah peserta didik memahami pembelajaran.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk melihat keterampilan-keterampilan yang akan dilakukan dalam menggunakan media pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi sway. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dijumpai guru. Materi pembelajaran yang dikembangkan pada media pembelajaran ini mengacu pada analisis KI, KD dan Indikator yang sudah di rumuskan. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi sway yang mana hasilnya dapat dibagikan dalam bentuk link kepada peserta didik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi sway mencakup validasi oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang, kemudian dilakukan revisi terhadap

media pembelajaran berdasarkan saran-saran yang telah diberikan oleh para ahli.

a. Validasi Materi

Materi dari media pembelajaran di uji validitasnya oleh ahli materi yaitu Bapak Atri Walidi, S.Pd. M.Pd dengan cara memberikan angket penilaian berupa angket validasi materi. Berikut ini hasil penilaian dari ahli materi yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Media pembelajaran mengacu pada KI	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran mengacu pada KD	5	Sangat Baik
3	Media sesuai dengan dengan perkembangan peserta didik	4	Baik
4	Kebenaran substansi materi pembelajaran	4	Baik
5	Media pembelajaran dapat menambah wawasan peserta didik	4	Baik
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	4	Baik

7	Sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial	4	Baik
8	Kejelasan perumusan indikator pencapaian	4	Baik
9	Urutan sajian sistematis	4	Baik
10	Memberikan informasi yang lengkap	4	Baik
11	Menerikan interaksi (stimulus dan respon)	4	Baik
12	Media pembelajaran memberikan daya tarik bagi peserta didik	4	Baik
13	Penyajian materi secara runtun	4	Baik
14	Penulisan materi secara sistematis	4	Baik
15	Keterkaitan soal dengan materi	3	Cukup

Setelah dilakukan pengujian dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli materi. Hasil penilaian setelah dilakukan revisi dari ahli materi terdapat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Materi Setelah Revisi

No	Aspek	Nilai	Kategori
----	-------	-------	----------

	Penilaian		
1	Media pembelajaran mengacu pada KI	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran mengacu pada KD	5	Sangat Baik
3	Media sesuai dengan dengan perkembangan peserta didik	4	Baik
4	Kebenaran substansi materi pembelajaran	4	Baik
5	Media pembelajaran dapat menambah wawasan peserta didik	4	Baik
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	4	Baik
7	Sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial	4	Baik
8	Kejelasan perumusan indikator pencapaian	4	Baik
9	Urutan sajian sistematis	5	Sangat Baik
10	Memberikan informasi yang lengkap	5	Sangat Baik
11	Menerikan interaksi (stimulus dan	4	Baik

	respon)		
12	Media pembelajaran memberikan daya tarik bagi peserta didik	4	Baik
13	Penyajian materi secara runtun	5	Sangat Baik
14	Penulisan materi secara sistematis	4	Baik
15	Keterkaitan soal dengan materi	4	Baik

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi maka media pembelajaran, maka dihitung persentase kevalidannya yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{NP Sebelum Revisi} &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{61}{75} \times 100\% \\
 &= 81,3\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{NP Setelah Revisi} &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{65}{75} \times 100\% \\
 &= 86,6\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\
 &= \frac{81,3 + 86,6}{2} \\
 &= 83,95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian materi sebelum direvisi dan setelah direvisi maka diperoleh hasil nilai akhir validasi materi yaitu 83,95% dengan kategori valid.

b. Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran di uji kevalidannya oleh ahli media yaitu Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd dengan cara memberikan lembar penilaian berupa lembar angket validasi. Berikut ini hasil penilaian dari ahli media yang terdapat pada tabel 3

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi Pembelajaran	4	Baik
2	Warna, unsur, tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	3	Cukup
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	3	Cukup
4	Unsur tata letak harmonis	3	Cukup
5	Keterbacaan teks	4	Baik
6	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	4	Baik
7	Kesesuaian tata letak gambar maupun materi dalam media	3	Cukup

	pembelajaran		
8	Kesesuai ukuran dan jenis huruf pada tampilan media pembelajaran	3	Cukup
9	Isi media pembelajaran memudahkan pemahaman	4	Baik

Setelah dilakukan pengujian dilakukan perbaikan sesuai masukan-masukan yang diberikan oleh ahli media. Hasil penilaian media pembelajaran setelah dilakukan revisi yang terdapat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Media Setelah direvisi

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi Pembelajaran		
2	Warna, unsur, tata letak harmonis dan memperjelas fungsi		
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca		
4	Unsur tata letak harmonis		
5	Keterbacaan teks		
6	Tidak menggunakan terlalu banyak		

	kombinasi huruf		
7	Kesesuaian tata letak gambar maupun materi dalam media pembelajaran		
8	Kesesuai ukuran dan jenis huruf pada tampilan media pembelajaran		
9	Isi media pembelajaran memudahkan pemahaman		

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi maka media pembelajaran, maka dihitung persentase kevalidannya yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{NP Sebelum Revisi} &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{31}{45} \times 100\% \\
 &= 68,8 \%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{NP Setelah Revisi} &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{45} \times 100\% \\
 &= 84,4 \%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\
 &= \frac{68,8 + 84,4}{2} \\
 &= 76,6\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebelum direvisi dan setelah direvisi

maka diperoleh hasil nilai akhir validasi media yaitu 76,6 % dengan kategori valid.

c. Validasi Bahasa

Validitas dari kebahasaan di uji kelayakannya oleh ahli bahasa yaitu ibu Ari Suryani S.Pd, M.Pd dengan cara memberikan lembar penilaian berupa lembar angket validasi bahasa. Hasil penilaian dari ahli bahasa terdapat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan Kaidah Bahasa Indonesia	3	Cukup
2.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang tepat	4	Baik
3.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4	Baik
4.	Media pembelajaran menggunakan bahasa komunikatif	4	Baik
5.	Media pembelajaran menggunakan	3	Cukup

	struktur kalimat yang tepat		
--	-----------------------------	--	--

Setelah dilakukan pengujian dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli materi. Hasil penilaian setelah dilakukan revisi dari ahli materi pada tabel 6.

Tabel 6 Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Bahasa Setelah direvisi

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan Kaidah Bahasa Indonesia	5	Sangat Baik
2.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang tepat	5	Sangat Baik
3.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5	Sangat Baik
4.	Media pembelajaran menggunakan bahasa komunikatif	4	Baik
5.	Media pembelajaran menggunakan struktur kalimat yang tepat	4	Baik

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi maka media pembelajaran, maka dihitung persentase kevalidannya yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{NP Sebelum Revisi} &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{18}{25} \times 100\% \\ &= 72\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{NP Setelah Revisi} &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{23}{25} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\ &= \frac{72 + 92}{2} \\ &= 82\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebelum direvisi dan setelah direvisi maka diperoleh hasil nilai akhir validasi bahasa yaitu 82% dengan kategori valid.

4. Tahap Implementation (Penerapan)

Media pembelajaran yang telah dinyatakan valid dan praktis selanjutnya dilakukan penerapan atau pengimplementasian di sekolah tempat penelitian yaitu SD Negeri 01 Batipuah Baruah. Subjek penelitian sebanyak 13 orang peserta didik yang terdiri dari 9 orang peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik orang perempuan. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui praktis atau tidaknya media yang dikembangkan untuk digunakan dan

membantu mengatasi permasalahan-permasalahan yang terdapat pada studi pendahuluan.

Tabel 7 Hasil Penilaian Angket Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan EYD	5
2	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru	5
3	Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajarkan materi pada peserta didik	4
4	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi	4
5	Petunjuk pada media pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan berbagai kegiatan kepada peserta didik	4
6	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
7	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru untuk membantu peserta didik memahami materi	5
Skor yang Diperoleh		31
Skor Maksimal		35
Persentase Kepraktisan (%)		88,6%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 8 Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
1.	Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik	96,9%	Sangat Praktis
2.	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	95,3%	Sangat Praktis
3.	Penggunaan tulisan, warna, dan gambar pada media pembelajaran memudahkan saya memahami pembelajaran	95,3%	Sangat Praktis
4.	Media pembelajaran memiliki petunjuk yang jelas	93,8%	Sangat Praktis
5.	Media pembelajaran mudah digunakan dalam pembelajaran	93,8%	Sangat Praktis
6.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran ini	92,3%	Sangat Praktis
7.	Media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami materi	95,3%	Sangat Praktis
Rata-rata		96,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan penilaian dari angket respon guru diperoleh hasil penilaian yaitu 88,6% dan pada angket respon peserta didik diperoleh hasil penilaian yaitu 96,6%.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, peneliti dilakukan dengan cara memberikan lembar angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan.

SIMPULAN

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian yaitu hasil validasi materi 83,95%, hasil validasi media 76,6% dan validasi bahasa 82%. Selain itu, media pembelajaran berbasis aplikasi *sway* pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari respon guru dan respon peserta didik kelas V SD Negeri 01 Batipuah Baruah diperoleh hasil penilaian 88,6% angket respon guru dan 96,6% angket respon peserta didik.

REFERENSI

- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.
- Huda, Khoirul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi *Sway* Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia*. Vol.5, No.2, hal 125-141.
- Kustnandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Minalti, Mayang Putri dan Yeni Erita. (2021). Penggunaan Aplikasi *Nearpod* Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*. Vol 4, No 1, hal 2231-2246, ISSN: 2656 6702.
- Novika, Auliyana, Akbar dan Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan pengembangan*. Vol.3, No.12, hal 1572-1582.
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sarinah. (2015). *Pengantar Kurikulum*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet kreatif.