

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN SWAY UNTUK PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Umi Nur Fadilah**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([umi.19045@mhs.unesa.ac.id](mailto:umi.19045@mhs.unesa.ac.id))

**Vicky Dwi Wicaksono**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([vickywicaksono@unesa.ac.id](mailto:vickywicaksono@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Pendidikan adalah suatu proses yang dilaksanakan individu memperoleh ilmu pengetahuan dan akhlak yang unggul yang tujuannya adalah guna menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul dalam kehidupan sehari-hari. Guna memberikan manfaat tidak langsung kepada siswa dari pendidikan mereka, para pengajar diharapkan dapat memberikan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini. Pengajar membutuhkan media kreatif yang kompeten dan ramah pelajar yang dapat mendukung komponen pembelajaran dan kerangka pembelajaran. Guna menjadikan kegiatan pembelajaran yang ada di kelas jadi lebih menarik, siswa juga diharapkan dapat berpartisipasi aktif di dalamnya. Oleh karena itu, model pengembangan ADDIE berasal dari kepanjangan *Analysis, Design, Development, Implement, serta Evaluation* dipakai dalam penelitian ini guna membuat perangkat pembelajaran. Sutomo V Surabaya, Jalan Trunojoyo No.84, RT.001/RW.19, Kelurahan DR. Soetomo, Kec. Tegalsari, Kota Surabaya, Jawa Timur 60264 adalah tempat penelitian ini dilaksanakan. Subjek pada penelitian ini merupakan para peserta didik pada kelas IV di SDN Dr. Sutomo V Kota Surabaya beranyaknya 25 peserta didik. Materi yang diajarkan adalah keberagaman suku bangsa. Hasil penelitian (1) pengembangan media pembelajaran animasi memakai sway dalam pendidikan pancasila materi keberagaman suku bangsa. (2) hasil validasi ahli media dan materi yang dinyatakan "Sangat Valid" pada uji media dengan perolehan persentase 91,66% dan uji materi dengan perolehan persentase 90,47% yang termasuk kriteria "Sangat Valid". Dalam hal ini media pembelajaran animasi menggunakan sway dinyatakan "Sangat Layak".

**Kata Kunci:** pendidikan, media pembelajaran, *sway*.

**Abstract**

Education is a process people go through to gain knowledge and better morals to create the following generation of superior citizens. Teachers have a responsibility to offer innovative learning that utilizes modern technology in order to tangentially benefit students in the future. Expert, kid-friendly, and capable creative media that complements learning sections and frameworks is what educators need. To further enhance student engagement in the classroom, it is envisaged that students will be able to actively participate in the educational process. This study set out to create educational materials using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. At SDN Dr. Sutomo V Surabaya, located at Jl. Trunojoyo No.84, RT.001/RW.19, DR. Soetomo, Kec. Tegalsari in Surabaya City, East Java 60264, this study was conducted. The 25 pupils in class IV at SDN Dr. Sutomo V Surabaya City served as the research subjects. Ethnic diversity is the subject matter covered. Research findings (1) creation of animated educational materials utilizing sway in Pancasila education with respect to ethnic diversity. (2) Expert validation results for the media and material were deemed "Very Valid," with the media test receiving a percentage of 91.66% and the material test receiving a percentage of 90.47%, both of which met the "Very Valid" requirements. In this case, animated learning media using sway is declared "Very Eligible".

**Keywords:** education, learning media, *sway*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan individu memperoleh ilmu pengetahuan dan akhlak yang unggul yang tujuannya adalah guna menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul dalam kehidupan sehari-hari. Peran pendidikan sangatlah penting baik dilingkungan masyarakat, keluarga maupun sekolah. Kegiatan belajar mengajar disebut dengan kegiatan mentransformasi pendidikan kebudayaan dan nilai-nilai pendidikan bagi generasi penerus. (Dr. Aslan, 2023)

Melalui sebuah Pendidikan manusia dapat menjalani kehidupan yang baik sebagai makhluk hidup. Oleh karena itu, Mencapai tujuan hidup dan meningkatkan kualitas dari SDM, keduanya bergantung pada pendidikan. Sesuai pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Pendidikan Nasional menyatakan tentang sekolah adalah tempat yang paling signifikan dan sesuai bagi siswa yang membutuhkan arahan dari para pendidik. Interaksi antara siswa, guru, dan materi pendidikan dalam lingkungan belajar yang sungguh-sungguh dan berkesinambungan merupakan proses pembelajaran.

Dalam mewujudkan pendidikan diperlukan beberapa rencana program atau kurikulum pendidikan. Kurikulum yaitu suatu proses menyeluruh sebagai wujud kebijakan nasional yang akan sesuai pada visi, misi serta strategi dari pendidikan nasional dalam bentuk perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pembelajaran. (Fajri, 2019). Hal ini sesuai pada penerapan kurikulum merdeka profil pelajar pancasila yang terdiri atas beberapa kompetensi yakni 1.) beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, dan berakhlak mulia. 2.) mandiri. 3.) bergotong royong. 4.) berkebhinekaan Tunggal ika. 5.) bernalar kritis. 6.) kreatif. (KemendikbudristekNo.09, 2022). Setiap poin dalam dimensi profil siswa Pancasila dapat diatur sedemikian rupa agar sesuai pada kematangan psikologis dan kognitif anak-anak dan remaja sehubungan dengan saat mereka mulai bersekolah. Salah satunya adalah pemberian mata pelajaran Pancasila di sekolah dasar.

Mengembangkan nilai-nilai luhur, moral, dan sopan santun yang sesuai pada budaya bangsa dan dipakai dalam kehidupan bernegara, bermasyarakat, dan berpemerintahan adalah tujuan dari pembelajaran pedagogi Pancasila. Karena Pancasila berfungsi sebagai seperangkat aturan guna semua warga negara Indonesia, kehidupan sehari-hari dan perkembangannya terkait erat. Tujuan pendidikan pancasila adalah tunggal. Menanamkan kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, cinta tanah air, berpikir kritis, tanggung jawab, dan jiwa sosial yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari merupakan tujuan tambahan selain mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada mereka. Keberagaman suku bangsa merupakan

salah satu topik yang dibahas dalam kurikulum Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD.

Pembelajaran mengenai keragaman suku sangatlah penting dan wajib bagi peserta didik karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengenal budaya, etnis, tari, Bahasa daerah, dan pakaian khas adat Indonesia. Indonesia dikenal sebagai Negara multicultural dan memiliki banyak kebudayaan, multikulturalisme di Indonesia bermula dari kondisi psikokultural dan geografis yang sangat beragam dan luas, serta Indonesia memiliki ribuan pulau dengan kelompok masyarakat yang membentuk adat dan kebudayaan yang berbeda.

Namun pada kenyataan di lapangan masih banyak tantangan ketika pembelajaran pedagogi Pancasila diketika proses pembelajaran di sekolah dasar. Banyak kendala dalam pembelajaran pedagogi Pancasila, seperti pembelajaran yang tidak aktif, media pembelajaran dan model pembelajaran yang sedikit, guru yang kurang optimal, dan siswa yang kurang mampu mengekspresikan kreativitas individunya.

Permasalahan yang sama peneliti temukan di SDN Dr. Soetomo V Surabaya, Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Eli Habibah, S.Pd. guru SDN Dr. Sutomo V Surabaya, wali kelas IV mengenai pelajaran pendidikan pancasila masih terdapat kendala yang dihadapi oleh peserta didik di materi Keragaman Suku Bangsa, permasalahan ini terjadi ketika peserta didik yang menghadapi kesulitan mengingat dan menghafal keanekaragaman suku bangsa yang berada di Indonesia. Peserta didik menemukan kesulitan ketika menyebutkan nama suku, dan kebudayaan yang berada di Indonesia, dalam pelaksanaan pembelajaran guru hanya memakai buku pegangan pendidikan pancasila dan PPT. guru memaparkan permasalahan seperti siswa masih kurang termotivasi guna mengikuti pembelajaran, siswa cenderung bosan dan merasa monoton saat belajar, sehingga siswa kurang kooperatif dalam mengikuti pembelajaran bersama guru. Nilai dari hasil yang didapat dalam pembelajaran materi keberagaman suku masih belum memenuhi kkm. Oleh sebab itu, agar dapat memotivasi siswa guru memerlukan bantuan media pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya memakai metode pembelajaran yang disesuaikan pada karakteristik siswa serta situasi. Selain itu, media pembelajaran yang tepat harus diambil guna mendukung guru ketika mengajarkan materi serta membantu siswa dalam pemahaman materi yang tersedia. Ketika media pembelajaran kurang beradaptasi, siswa cenderung kurang memahami apa yang diajarkan gurunya.

Berdasarkan permasalahan yang diketahui oleh peneliti, peneliti membuat sebuah pengembangan media pembelajaran berupa Sway. Sway termasuk katagori

software pengembangan dari Microsoft office, Penggunaan aplikasi microsoft office sway pengguna terlebih dahulu mendownload aplikasi Microsoft office 365, pengguna aplikasi sway terlebih dahulu log in memakai email dengan outlook.com, di dalam aplikasi tersebut sudah tersedia banyak templet yang dapat dipakai oleh pengguna aplikasi. Pengguna dapat memilih templet dan menyeting isi konten yang akan diajukan kepada peserta didik. Pengguna dapat memasukkan teks, gambar, dan link video yang akan dipelukan, pengguna juga dapat menyesuaikan ukuran gambar yang akan ditampilkan, sehingga konten yang muncul bisa lebih menarik. Materi pendidikan pancasila berpotensi guna mengenal keberagaman suku bangsa dan budaya melalui capaian pembelajaran kurikulum merdeka Mengidentifikasi beberapa bentuk keragaman etnis, sosial budaya di lingkungan

Berikut ini merupakan beberapa tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan ini:

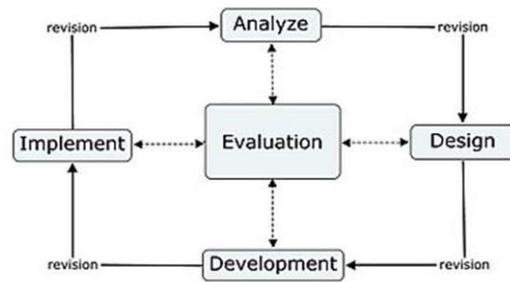
- (1) Mengkaji kelayakan pembuatan sumber belajar animasi slide berbasis goyangan untuk pendidikan Pancasila dengan pokok bahasan keragaman suku bangsa di kelas empat sekolah dasar.
- (2).Menguji efektivitas pengembangan media pembelajaran animasi memakai sway dalam pendidikan pancasila materi keberagaman suku bangsa di kelas IV sekolah dasar.
- (3).Mengetahui respon siswa penggunaan media pembelajaran animasi memakai sway dalam pendidikan pancasila materi keberagaman suku bangsa di kelas IV sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini melibatkan jenis penelitian yakni Research and Development (R&D) yang memiliki tujuan guna pengemabangan produk tertentu serta menguji terkait kelayakan agar dapat dipakai. Penelitian ini akan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dengan basis materi keberagaman suku pada siswa sekolah dasar, guna berharap agar media tersebut dapat dimanfaatkan ketika proses pembelajaran. Kesesuaian media diperiksa sebelum dipakai guna memastikan media yang dihasilkan memberikan dampak maksimal terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Peneliti didalam penelitian ini akan melakukan lima fase sistematika terstruktur, dimulai pada proses penganalisisan kebutuhan awal sampai pada pengevaluasian yang dilaksanakan guru serta siswa terhadap kegunaan praktis dari media yang dibuat oleh peneliti, saya memakai model pengembangan ADDIE terdiri atas lima fase Analisy (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implemention (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Guna mengatasi tantangan pembelajaran, model ini memanfaatkan fase-fase dengan susunan sistematis serta

terencana, terutama media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE  
Sumber: (Sugihartini, 2018)

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini akan dilaksanakan di SD Negeri Dr. Soetomo V Surabaya, alamat Jl. Trunojoyo No.84, RT.001/RW.19, DR.Soetomo, Kec. Tegalsari. Kota Surabaya, Jawa Timur 60264. Subjek penelitian ini merupakan para peserta didik kelas IV di SDN Dr. Sutomo V Kota Surabaya terbanyaknya 30 peserta didik.

Ada tiga jenis data yang dikumpulkan: data proses, validitas, dan efektivitas. Data proses merupakan salah satu jenis data kualitatif yang didapat dengan melakukan lima fase penelitian pengembangan model ADDIE yang berurutan dan metodis untuk menciptakan produk yang inovatif serta menarik hingga dapat diterapkan pada materi keanekaragaman etnis.

Salah satu jenis data yang termasuk kuantitatif yang berasal dari validator ahli materi serta ahli media disebut data validitas. Lembar kuesioner validasi media serta lembar kuesioner validasi materi adalah lembar penilaian yang dipakai untuk mengumpulkan data validitas.

Validator ahli menggunakan lembar angket validasi materi serta media sebagai media evaluasi. Lembar kerja ini berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pembelajaran, penyajian, isi, dan efisiensi sumber belajar. Kuesioner Validasi Materi serta Media mencakup empat alternatif tanggapan yang dikaitkan dengan skala Likert guna setiap item pertanyaan yakni berikut ini ini: 1) sangat kurang baik, 2) kurang baik, 3) baik, 4) sangat baik.

Tabel 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi

Aspek	Indikator	No butiran	jumlah
pembelajaran	Media pembelajaran yang dipakai sesuai pada capaian pembelajaran	1,2,3	3

Isi materi	Media pembelajaran yang dipakai sesuai pada materi	4,5,6,7,8,9,10,11,12,13	11
Keefektifan	Media pembelajaran yang dipakai sudah sesuai pada kriteria keefektifan	14, 15, 16, 17, 18, 19	6

Tabel 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media

Aspek	Indikator	No butiran	Jumlah
Tampilan desain	Media pembelajaran yang dipakai menyita perhatian peserta didik	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	12
Isi materi	Media pembelajaran dipakai sudah tepat guna penggunaan kata	13, 14, 15, 16, 17, 18	6
Karakteristik media	Media yang dipakai sesuai pada karakter siswa kelas IV sekolah dasar	19,20,21	3

Data kevalidan yang didapat akan dilakukan analisis guna mendapat hasil akhir validasi yang dilaksanakan. Analisis yang dipakai akan didapat dengan perhitungan manual ataupun memakai rumus yakni berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% N$$

( sumber: Wulandari, 2018)

Keterangan :

P = Persentase skor.

$\sum x$  = Banyaknya skor setiap kriteria yang diambil

N = Banyaknya skor ideal.

Hasil persentase skor validasi akan dijadikan pedoman produk media pembelajaran yang akan dilakukan pengembangannya. Media pembelajaran memakai sway dianggap valid jika skor validasinya lebih besar dari 61 dengan memakai tabel berikut ini:

Tabel 3 Persentase dan Kriteria kevalidan

Interval %	Kriteria
80-100	Sangat valid
61-80	Valid
41-60	Cukup valid
21-40	Kurang valid
0-21	Tidak valid

( sumber : Cicik Tarwiti, 2018)

Namun, data kuantitatif yang dipakai untuk mengetahui tingkat kinerja siswa yang diperlukan untuk memenuhi hasil belajar yang diinginkan melalui pre-test dan post-test inilah yang merupakan data efektivitas pengembangan produk media pembelajaran menggunakan Sway.

Formulir tes serta formulir evaluasi pra dan pasca tes merupakan alat yang dipakai untuk pengumpulan data keefektifan produk dari segi hasil belajar siswa. Lembar kerja yang disediakan memuat 20 soal pilihan ganda mengenai materi keberagaman suku bangsa.

Data khasiat yang didapat akan dilakukan analisis guna mengetahui nilai efektifan akhir. Banyaknya siswa yang memenuhi target hasil belajar yang telah ditetapkan yakni melalui nilai KKM sekolah yaitu 75 atau lebih tinggi untuk mendapatkan hasil efektivitas akhir. Analisis data efektivitas dapat dilaksanakan dengan perhitungan manual ataupun memakai rumus :

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

( sumber: Arintasari, 2019 )

Hasil persentase banyaknya siswa yang mencapai hasil belajar yang diinginkan dijadikan pedoman guna menentukan tingkat efektivitas media yang akan dikembangkan. Media dinyatakan valid apabila persentase yang dihasilkan mencapai nilai lebih besar dari 61, dengan memperhatikan persentase yakni berikut ini:

Tabel 4 Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Baik
61 % -80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup Baik
21 % - 40 %	Kurang Baik
0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik

Guna mengetahui apakah skor pretest dan posttest meningkat dengan memakai rumus N-Gain berikut ini:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

( Sumber : Manane<sup>2</sup>, 2022)

Setelah didapat hasil N-Gain, kemudian melanjutkan dengan menghitung nilai peserta didik dengan memakai katagori N-Gain yang ada pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Kriteria Nilai N-Gain

Persentase	Kriteria
-100 ≤ g < 0,00	Menurun
g = 0,00	Stabil
0,00 < g < 0,30	Rendah

$0,030 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

( Sumber: Alif Maulana Arifin, 2020)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE merupakan salah satu jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini. Berikut ini adalah penjelasan rinci dari setiap proses:

**Analisis atau *analysis* adalah fase kedua.** Fase pertama yang dilaksanakan oleh peneliti ialah melakukan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan dengan kegiatan wawancara wali kelas yang dilaksanakan pada tanggal 22 februari 2023 kelas IV SDN Dr. Sutomo V Surabaya.

Melalui kegiatan wawancara dengan wali kelas yang dilaksanakan, peneliti memperoleh hasil berupa (a) media pembelajaran yang dipakai ketika proses pembelajaran bersumber pada buku guru, buku siswa serta power point. (b) media pembelajaran yang dipakai ketika kegiatan pembelajaran kurang mampu menyita perhatian siswa. (c) siswa kesulitan memahami dan mengingat keberagaman suku bangsa yang berada di Indonesia. (d) minim nya menggunakan teknologi ketika kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman suku bangsa.

Selanjutnya peneliti juga melaksanakan analisis terhadap materi pembelajaran pada buku ajar pancasila kelas IV sekolah dasar yakni indikator pada capaian pembelajaran mengidentifikasi beberapa bentuk keragaman suku bangsa dan sosial budaya yang ada di lingkungan sekitar.

Setelah mengetahui permasalahan di lapangan, peneliti kemudian menganalisis penelitian yang relevan tersebut diantaranya yakni penelitian fika tahun 2022, lina widiastruti, dkk tahun 2019. Penelitian tersebut memiliki hasil bahwa media pembelajaran animasi memakai sway sangat valid dan efektif guna dipakai dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik guna mengembangkan media pembelajaran animasi memakai sway. Guna mendukung pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman suku bangsa di kelas IV Sekolah Dasar agar peserta didik lebih tertarik dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

**Fase desain atau *design* adalah fase kedua.** Pada fase kedua, peneliti menyusun perencanaan pengembangan media pembelajaran animasi memakai sway guna pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman suku bangsa di kelas IV sekolah dasar. Pada fase ini peneliti merancang media dari segi tampilan dan isi materi yang akan di masukkan pada media pembelajaran yang dibuat. Peneliti juga merancang storyboard sebagai acuan guna mempermudah pelaksanaan pengembangan media pembelajaran animasi memakai sway. Rancangan isi media pembelajaran animasi memakai sway dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman

suku bangsa di kelas IV sekolah dasar disusun seperti animasi slide dan video animasi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada pada buku siswa yang ada. Di dalam media pembelajaran memakai sway.

Hasil akhir dari fase perencanaan ialah spesifik produk pengembangan sebagaimana berikut ini: (1) Pengembangan media sway memakai aplikasi Microsoft office sway. (2) Pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran secara online.

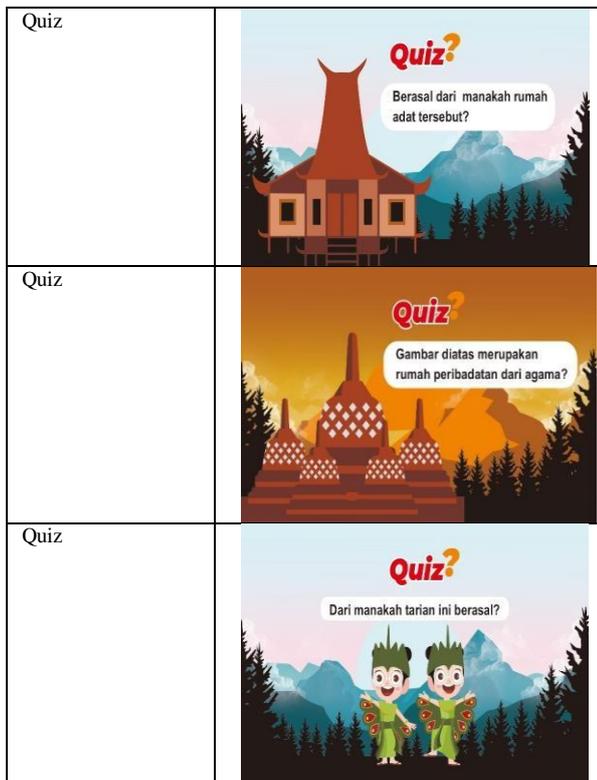
(3) pengembangan media pembelajaran memuat judul materi, warna template memakai warna hijau, biru, coklat, putih, gambar tokoh dalam media pembelajaran memakai sway, video pembelajaran, gambar rumah adat, gambar senjata daerah, gambar pakaian daerah, gambar rumah peribadahan. (4) materi dalam media pembelajaran memakai sway memuat materi keberagaman suku bangsa yang berada di Indonesia yaitu pengertian keberagaman, pengertian suku bangsa, contoh suku yang berada di Indonesia, pengertian agama, macam-macam agama beserta gambar rumah peribadahan yang berada di Indonesia, pengertian pakaian adat beserta contoh pakaian adat, pengertian Bahasa, contoh implementasi Bahasa, pengertian senjata, contoh senjata daerah. Beserta video pembelajaran yang berisi penjelasan mengenai keberagaman yang berasal dari Sumatra Barat. (5) terdapat back sound yang menarik dari video pembelajaran. (6) Media Pembelajaran dapat diakses melalui link yang dibagikan.

Tabel 6 Storyboard

Keterangan	Gambar
Sampul	
Pengertian Keberagaman	
Pengertian Suku Bangsa	

<p>Macam-macam suku bangsa.</p>	
<p>Pengertian agama</p>	<p><b>Agama</b></p> <p>Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keanekaragaman agama yang dianut oleh masyarakat Indonesia sebagai identitas kepercayaan yang dianut, berikut 6 daftar agama yang diakui oleh negara Indonesia sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Agama Islam ● Agama Kristen</li> <li>● Agama Katholik ● Agama Hindu</li> <li>● Agama Buddha ● Agama Konghucu</li> </ul>
<p>Rumah peribadahan</p>	
<p>Pengertian bahasa daerah</p>	<p><b>Bahasa Daerah</b></p> <p>Bahasa merupakan alat yang sangat penting untuk digunakan dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi kepada orang lain, Indonesia memiliki 700 bahasa daerah yang berbeda-beda karena setiap suku yang ada di Indonesia memiliki bahasa daerahnya masing-masing, sehingga bahasa daerah yang ada di Indonesia sangat beragam.</p>
<p>Contoh percakapan memakai Bahasa daerah</p>	<p>Deni: Sugeng enjing Alin                  Alin: Sugeng enjing Deni                  Deni: Badhe tindak pundi Alin?                  Alin: Badhe tindak peken Deni mundhut sayuran kale ulam                  Deni: Oh nggih Alin atos-atos nggih menyang peken                  Alin: Nggih Deni, Monggo                  Deni: Nggih Alin</p>
<p>Pengertian tarian daerah</p>	<p><b>Tarian Daerah</b></p> <p>Tarian termasuk dalam kesenian daerah, biasanya tarian ini tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan saja, namun juga digunakan sebagai rangkaian upacara penyambutan tamu, upacara pernikahan, upacara keagamaan, ataupun upacara sebagai rasa syukur pada tuhan.</p>
<p>Contoh nama tarian beserta daerah asalnya.</p>	

<p>Pengertian rumah adat</p>	<p><b>Rumah Adat</b></p> <p>Rumah adat termasuk dalam keragaman suku bangsa, karena hampir setiap suku memiliki rumah adat masing-masing. Bentuk rumah adat ini disesuaikan dengan kondisi alam tempat suku tinggal sehingga memiliki keunikan tersendiri.</p>
<p>Contoh rumah adat beserta daerah asalnya.</p>	
<p>Pengertian pakaian adat</p>	<p><b>Pakaian Adat</b></p> <p>Pakaian adat merupakan keragaman budaya yang menjadi ciri khas suku, pakaian ini bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau upacara adat.</p>
<p>Contoh pakaian adat beserta daerah asalnya.</p>	
<p>Pengertian lagu daerah</p>	<p><b>Lagu Daerah</b></p> <p>Lagu daerah termasuk dalam kekayaan ragam daerah, lagu selain digunakan sebagai sarana hiburan, juga dapat digunakan untuk mengenalkan sejarah daerah maupun nasihat.</p>
<p>Contoh lagu daerah</p>	<p>Rak ayo rak mbaku-mlaku nang lurjangan                  Rak ayo rak rama rama babarangan                  Cak ayo cak esep mejo aler                  Cak ayo cak galek konduin cak ayo</p> <p>Ngalor nggih leat lico ngambah mata                  Maso mung nyenggal-nyenggal ai logo                  Sopo nggih maib awak lagi mujor                  Kowal anake ang dodo ruak onger</p> <p>Jak dipik koro 2000 gak diwae wangi                  Jak dipik wangi wangi gilem masi                  Mangah baru jak dicampur nggonggo omun                  Malam munggu-gak apik diwae ngatun</p> <p>Rak ayo rak mbaku-mlaku nang lurjangan                  Rak ayo rak rama rama babarangan                  Cak ayo cak esep mejo aler                  Cak ayo cak galek konduin cak ayo</p> <p>Ngalor nggih leat lico ngambah mata                  Maso mung nyenggal-nyenggal ai logo                  Sopo nggih maib awak lagi mujor                  Kowal anake ang dodo ruak onger</p> <p>Jak dipik koro 2000 gak diwae wangi                  Jak dipik wangi wangi gilem masi                  Mangah baru jak dicampur nggonggo omun                  Malam munggu-gak apik diwae ngatun</p> <p><i>Sipat: Alin Husid</i></p>
<p>Quiz</p>	<p><b>Quiz</b></p> <p>Berasal dari manakah baju adat tersebut?</p>



**Fase pengembangan atau *Development* adalah fase ketiga.** Selama fase pengembangan, peneliti memproduksi dan mengumpulkan sumber daya sesuai pada desain atau storyboard yang telah dibuat. Video instruksional, teks, dan grafik visual yang membentuk media pembelajaran. Selanjutnya, para ahli di bidangnya masing-masing akan melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Proses validasi ini akan terus dilaksanakan hingga ahli media dan ahli materi menganggap produk media yang dihasilkan layak untuk divalidasi. Peneliti akan memanfaatkan umpan balik dari proses validasi berupa komentar, saran, dan masukan sebagai bahan revisi media pembelajaran yang telah dibuat.

Uji validasi media dilaksanakan dengan Bapak Drs. Suprayitno, M.Si tepat pada 3 November 2023. Beliau adalah salah satu dosen pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya. Selanjutnya pada uji validasi tersebut mencapai pada 91,66% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Berikut merupakan data validasi media yang didapat:

Tabel 7 Uji Validasi

No	Aspek yang dinilai	$\sum x$	N	P	Validasi
1.	Desain tampilan media terdapat gambar dan	4	4	100	Sangat valid

	animasi menarik.				
2.	Desain tampilan media mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	4	4	100	Sangat valid
3.	Desain tampilan media sederhana	4	4	100	Sangat valid
4.	Desain tampilan media sesuai pada karakter peserta didik SD	4	4	100	Sangat valid
5.	Desain tampilan media memiliki gambar dan animasi sesuai pada materi.	3	4	100	Valid
6.	Desain tampilan media teks, gambar dan animasi saling melengkapi.	4	4	100	Sangat valid
7.	Media yang diajarkan sesuai pada materi yang diajarkan	4	4	100	Sangat valid
8.	Media yang diajarkan sederhana serta menarik	4	4	100	Sangat valid
9.	Media yang diajarkan sesuai karakteristik peserta didik SD	4	4	100	Sangat valid
10.	Kemenerarikan tampilan dan warna sesuai pada karakteristik peserta didik	4	4	100	Sangat valid

11.	Kemenerikan tampilan dan warna berkesinambungan Antara gambar, animasi dan video dengan materi.	3	4	100	valid
12.	Kemenerikan tampilan dan warna tidak terlihat monoton.	3	4	100	valid
13.	Kelayakan Bahasa yang dipakai komunikatif	4	4	100	Sangat valid
14.	Kelayakan Bahasa yang dipakai singkat, padat dan jelas.	4	4	100	Sangat valid
15.	Kelayakan Bahasa tidak mengandung unsur ambigu.	3	4	100	Valid
16.	Media tidak membosankan berdasarkan gambar, animasi, teks, video dan soal menarik.	3	4	100	Valid
17.	Media tidak membosankan berdasarkan penggunaan media mudah.	4	4	100	Sangat valid
18.	Media tidak membosankan warna tampilan menarik.	3	4	100	Valid
19.	Kelayakan media sebagai produk inovasi pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara	4	4	100	Sangat valid

	menyenangkan.				
20.	Kelayakan media sebagai produk inovasi pembelajaran terbaru dalam media di sekolah dasar.	3	4	100	Sangat valid
21.	Kelayakan media sebagai produk inovasi pembelajaran memperbanyak sumber belajar peserta didik.	4	4	100	Sangat valid
	Banyaknya Skor	77	84	91,66	Sangat valid

**Keterangan:**

P = Persentase skor

$\sum x$  = Banyaknya skor setiap kriteria yang diambil  
 N = Banyaknya skor ideal

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

N

$$P = \frac{77}{84} \times 100\%$$

84

$$P = 91,66 \%$$

Pada saran serta perbaikan yang sudah disediakan, didapat saran pada catatan khusus guna perbaikan pada penulisan huruf kapital dan penggunaan kaidah pada Bahasa Jawa. Perbaikan ini akan dilaksanakan sebelum dilaksanakan implementasi media pembelajaran.

Selain itu, pada tanggal 3 November 2023, Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd., pengajar pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, akan melakukan uji validasi materi. Hasil uji validasi memenuhi kriteria "Sangat Valid" dengan persentase 90,47%.

Berikut merupakan hasil dari pengujian validasi materi yang didapat.

Tabel 8 Uji Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	$\sum x$	N	P	Validasi
----	--------------------	----------	---	---	----------

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Sway Untuk Pendidikan Pancasila

1.	Materi pada media sway sesuai pada kompetensi muatan yang harus dimiliki peserta didik berdasarkan capaian pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
2.	Materi pada media sway sesuai pada kompetensi muatan yang harus dimiliki peserta didik berdasarkan sesuai profil pelajar pancasila.	4	4	100	Sangat valid
3.	Materi pada media sway sesuai pada kompetensi muatan yang harus dimiliki peserta didik berdasarkan materi pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
4.	Materi pada media sway sesuai pada tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
5.	Materi pada media sway telah disesuaikan pada tujuan pembelajaran berdasarkan materi	4	4	100	Sangat valid

	keberagaman suku bangsa.				
6.	Materi pada media sway sesuai pada tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang dipakai.	3	4	100	Valid
7.	Memudahkan proses belajar berdasarkan materi didapat dari rangkuman menurut beberapa sumber.	4	4	100	Sangat valid
8.	Memudahkan proses belajar berdasarkan gambar dan video sehingga minat guna belajar peserta didik meningkat.	4	4	100	Sangat valid
9.	Memudahkan proses belajar berdasarkan dapat menjadikan pembelajaran mandiri.	3	4	100	valid
10.	Ketepatan materi pada media berdasarkan modul ajar	3	4	100	Valid
11.	Ketepatan materi pada media berdasarkan kurikulum	3	4	100	Valid
12.	Ketepatan materi pada media	4	4	100	Sangat valid

	berdasarkan capaian pembelajaran				
13.	Ketepatan materi pada media berdasarkan tujuan belajar yang ingin dicapai.	4	4	100	Sangat valid
14.	Mendorong pembelajaran mandiri berdasarkan dapat diakses diluar jam pelajaran berlangsung	3	4	100	Sangat valid
15.	Mendorong pembelajaran mandiri berdasarkan tidak harus di akses di sekolah.	4	4	100	Sangat valid
16.	Mendorong pembelajaran mandiri berdasarkan tidak dibatasi waktu	4	4	100	Sangat valid
17.	Penggunaan Bahasa yang dipakai Komunikatif	3	4	100	Valid
18.	Penggunaan Bahasa yang dipakai singkat, padat dan jelas.	3	4	100	Valid
19.	Penggunaan Bahasa yang dipakai tidak Ambigu	3	4	100	Valid

20.	Kemenarikan gambar dan video	4	4	100	Sangat valid
	berdasarkan gambar dan materi saling berkesinambungan.				
21.	Kemenarikan gambar dan video berdasarkan gambar dan video sesuai pada materi.	4	4	100	Sangat valid
	Banyaknya skor	76	84	100	Sangat valid

Keterangan:

$P$  = Persentase skor

$\sum x$  = Banyaknya skor setiap kriteria yang diambil

$N$  = Banyaknya skor ideal

$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

$P = \frac{76}{84} \times 100\%$

84

$P = 90,47\%$

Para ahli mengatakan mengenai saran perbaikan yang diberi dari ahli materi yakni memberikan pengertian menurut ahli.tindakan revisi dilaksanakan sebelum dilaksanakan pada fase implementasi media pembelajaran.

**Fase implementasi atau *implemmentation* adalah fase keempat.** Dengan melakukan uji coba media baik sebelum maupun sesudah pengujian, fase implementasi berfungsi untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Sutomo V Surabaya yang beralamat di Jalan Trunojoyo No.84, RT.001/RW.19, Kelurahan DR. Soetomo, Kec. Tegalsari, Kota Surabaya, Jawa Timur 60264, uji coba dilaksanakan pada tanggal 8 November 2023.

Tabel 9 Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Nama peserta didik	Hasil post test
1.	Farhan	80
2.	Ribi	75
3.	Wisnu	80
4.	Maika	70
5.	Lenora	80

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

6.	Desinta	70
7.	Marsya	75
8.	Dewi	75
9.	Adwa	80
10.	Shaffa	80
11.	Danendra	90
12.	Anisa	85
13.	Dhelizza	80
14.	Vino	80
15.	Thalita	70

Data ini menampilkan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa materi pembelajaran berbasis Sway. KKM sebesar 75 dipakai sebagai nilai acuan

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

ketuntasan siswa. Nilai pencapaian siswa dapat dihitung dengan memakai rumus berikut ini.

$$KBK = 12 \times 100\% = 12$$

$$KBK = 80 \text{ (Baik)}$$

80% adalah nilai persentase yang ditampilkan dalam hasil. Persentase tersebut merupakan salah satu syarat "Baik".

Uji coba skala besar yang melibatkan sampel yakni satu kelas yang terdiri atas dua puluh lima siswa dilaksanakan di kelas IV B SDN Dr. Berikut merupakan tampilan hasil uji coba skala besar yang disajikan pada tabel 10.

Tabel 10 Uji Coba Skala Besar

No	Nama	Posttest
1.	Farhan	90
2.	Ribi	80
3.	Wisnu	90
4.	Maika	95
5.	Lenora	95
6.	Desinta	75
7.	Marsya	85
8.	Dewi	80
9.	Konstantius	70
10.	Shaffa	80
11.	Syanala	65
12.	Anisa	95
13.	Dhelizza	80
14.	Vino	85

15.	Thalita	85
16.	Danendra	95
17.	Talita	70
18.	Rayhan	70
19.	Abidzar	90
20.	Yafi	75
21.	Deryl	90
22.	Adwa	85
23.	Fidelis	80
24.	Hyqal	80
25.	Ganisha	95

$$KBK = 21 \times 100\%$$

$$25$$

$$KBK = 84\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Persentase 84% ditampilkan dalam hasil data; persentase ini memenuhi kriteria "Sangat Baik".

Tabel tersebut menunjukkan bahwa uji coba skala kecil serta besar dilaksanakan pada ruang kelas oleh peneliti. Berdasarkan temuan penelitian, materi pembelajaran mengenai keragaman etnis dapat dipakai sebagai alat pembelajaran yang efektif.

**Fase terakhir fase evaluation atau evaluasi.** Langkah terakhir adalah fase evaluasi, yang menentukan apakah produk yang dibuat setelah melalui sebanyaknya proses pengembangan berhasil mencapai tujuannya. Selain itu, akan dilihat apakah ada peningkatan dari hasil yang dicapai. Berdasarkan hasil uji media dan materi, materi dalam penelitian ini (1) diperbaiki. (2) Pemikiran-pemikiran mendasar mengenai pengaturan awal sekolah.

Penelitian pengembangan media pembelajaran animasi memakai sway pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan guna membantu siswa ketika memahami materi keberagaman suku bangsa melalui melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran animasi memakai sway dapat memudahkan peserta didik kelas IV dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. aplikasi sway membantu mengumpulkan, memformat beberapa ide, cerita, dan presentasi dilayar interaktif berbasis web. Dengan penggunaan media pembelajaran sway dapat mendambah dokumen, gambar, video dan bagan atau tipe konten membuat materi pembelajaran sangat menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran memakai sway ketika kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh guna menyita perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik media pembelajaran memakai sway memiliki nilai persentase validasi media 91,66%. yang termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Selanjutnya, nilai persentase

validasi materi yang termasuk dalam kriteria "Sangat Valid" adalah 90,47%.”.

Validasi media terdapat saran perbaikan atau cacatan khusus dari validator ahli media guna memperbaiki media berupa penggunaan huruf kapital dan kaidah dalam Bahasa Jawa. Sedangkan dari validator ahli materi terdapat saran perbaikan diberikan nya pengertian dari ahli.

Berdasarkan hasil implementasi dengan lembar tes uji coba skala kecil dan besar yang dilakukan di kelas IV berlokasi di SDN Dr Sutomo V Surabaya, pengembangan media pembelajaran animasi memakai sway dalam pendidikan pancasila materi keberagaman suku bangsa di kelas IV sekolah dasar mendapat nilai persentase “sangat efektif”.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Suku bangsa di kelas IV Sekolah Dasar Memakai Goyangan guna Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman dinilai "Sangat Valid" pada uji media dengan persentase 91,66% dan uji materi dengan persentase 90,47%, memenuhi kriteria "Sangat Valid". Temuan tersebut didasarkan pada hasil uji validasi. Media pembelajaran animasi berbasis sway dinilai "Sangat Layak" guna dipakai dalam pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Memakai Sway Guna Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Suku bangsa di kelas IV Sekolah Dasar, peneliti mengajukan beberapa saran guna mewujudkan pengembangan produk yang lebih baik lagi diantaranya:

- (1) Guru dapat membuat multimedia interaktif yang bisa diakses di mana saja serta kapan saja dengan memakai Sway guna membuat materi pembelajaran beranimasi.
- (2) Pembuatan media ini dapat menjadi model bagi penelitian selanjutnya guna menghasilkan media yang sesuai pada perkembangan zaman dan kebutuhan.
- (3) Pembuatan media yang perlu dimodifikasi sesuai pada keadaan saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Alif Maulana Arifin, H. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM Dengan Augmented Reality Guna Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* , 59-73.

Arintasari, I. Z. (2019). Keefektifan Media Roda Pecahan Berbantu Model Realistic Mathematic Education (RME) pada Mata Pelajaran Matematika . *International Journal of Elementary Education*, 366-372.

Aslan. (2023). Pengantar Pendidikan. Mitra Ilmu Cicik Tarwiti, A. W. (2018). Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.

Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Islamika*, 35-45.

Manane<sup>2</sup>, T. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Memakai Lectora Inspire Guna Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Iv. *Jurnal*

*Pendidikan Teknologi Informasi*, 2621-1467.

Sugihartini, N. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan

Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Halaman 277.

Wulandari, N. (2018). Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab Di Iain Metro Dengan Memakai

Model Addie. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.