

PENGEMBANGAN MEDIA SWAY BERBASIS ANIMASI VIDEO PADA MATERI GAYA DI KELAS V SD

Dini Indriya Hidayah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

dinihidayah@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan di Indonesia adalah salah satu bentuk kebudayaan yang tercipta sejak dulu. Pendidikan merupakan proses pengarahan dan penempatan tiap peserta didiknya untuk mencapai berbagai perubahan. Diantaranya adalah perubahan intelektual, moralitas dan sosial. Proses tersebut tentunya didukung oleh interaksi peserta dengan lingkungan didik. Yang mana lingkungan tersebut dirancang oleh pendidik melalui kegiatan yang dinamakan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan komunikasi antara siswa dengan guru. Agar informasi dapat diserap siswa dengan maksimal dan tidak terjadi kesalahan dalam proses belajar, maka perlu adanya alat bantu untuk menyalurkan pesan dan bahan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Solusi terbaiknya adalah dengan menciptakan media pembelajaran baru. Yang mana media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik kembali bersemangat belajar juga meningkatkan kualitas mengajar pendidik guru sendiri. Salah satunya adalah pengembangan media SWAY.

Kata Kunci: Guru, Jenuh, Media, Pembelajaran, Siswa.

Abstrac

Training in Indonesia is one type of culture that was made some time in the past. Instruction is the most common way of guiding and setting every understudy to accomplish different changes. Among them are scholarly, moral, and social changes. The cycle is surely upheld by the interaction of members with the learning climate. The climate is planned by instructors through exercises called educating and learning. Educating and learning exercises are correspondence among understudies and educators. So data can be consumed by understudies to the greatest and there are no blunders in the learning system, it is important to have apparatuses to channel messages and learning materials that can invigorate understudies' consideration, interests, contemplations, and sentiments in learning exercises. The best arrangement is to make new learning media. This learning media is relied upon to assist understudies with getting back to their energy for learning and furthermore further develop the showing nature of instructor teachers themselves. One of them is the improvement of SWAY media.

Keywords: Teacher, Saturated, Media, Learning, Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bentuk kebudayaan manusia yang berkembang dan dinamis hingga saat ini (Normina, 2019). Dalam artian lain pendidikan juga ialah suatu proses perubahan sikap atau tingkah laku manusia baik itu perseorangan maupun kelompok. Perubahan ini dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.

Persekolahan memiliki tujuan untuk mengkoordinir dan mengatur siswa terhadap perubahan tingkah laku, seperti keilmuan, moral dan sosial. Untuk sementara, untuk mencapai tujuan tersebut, penting adanya interaksi antara siswa dan iklim pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru melalui suatu interaksi. Siklus ini dikenal dengan istilah mendidik dan belajar (Tirtarahardja, 2005).

Pada dasarnya pendidik merencanakan iklim pembelajaran dengan meliputi beberapa bagian, khususnya sasaran pembelajaran, rencana pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, peserta didik, pengajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Situasi utama dari bagian pembelajaran adalah target pembelajaran dikontraskan dengan bagian yang berbeda. Karena dengan tujuan pembelajaran, setiap bagian yang tersisa yang diatur dalam latihan pendidikan dan pembelajaran akan dipandu dan dilakukan tergantung pada metode yang paling mahir untuk mencapai tujuan tersebut.

Tujuan sekolah umum digambarkan berdasarkan misi dan visi pengajaran. Alasan pelatihan tidak akan tercapai jika dalam pelaksanaannya masih banyak blunder dan inkonsistensi. Itulah sebabnya gagasan kerangka sekolah umum diakui melalui rencana pendidikan. Program pendidikan mencakup tujuan instruktif dengan pelatihan di lapangan, melalui program pendidikan yang layak dipercaya akan tercapai prestasi instruktif (Tirtarahardja, 2005).

Untuk terselenggaranya pelatihan, meskipun dengan program pendidikan yang layak, semua bagian persekolahan harus bersinergi satu sama lain. Untuk situasi ini, SDM yang berkualitas sangat dibutuhkan. Salah satu pekerjaan vital dalam pengajaran adalah instruktur atau staf pendidik. Karena guru atau tenaga pendidik adalah

komponen yang membuat dan merancang keseluruhan kegiatan pembelajaran, menentukan bahan ajar, media serta metode yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terutama karena adanya perkembangan PTEK yang amat pesat dan globalisasi, guru dituntut untuk tidak hanya mengandalkan kemampuan mengajar dan berbagi informasi tetapi juga harus mampu mengolah informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi belajar siswa. Dalam hal ini guru dituntut untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif.

Proses pengajaran dan pembelajaran adalah korespondensi antara siswa dan instruktur. Agar data dapat dikonsumsi siswa secara maksimal dan tidak ada kesalahan dalam sistem pembelajaran, maka penting untuk memiliki perangkat penyalur pesan dan materi pembelajaran yang dapat memperkuat pertimbangan, minat, renungan, dan sentimen siswa dalam latihan pembelajaran. Instrumen tersebut adalah media pembelajaran (Ibrahim, 2018: 4). Dengan adanya media pembelajaran pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan materi. Demikian juga, siswa juga akan lebih tertarik untuk mengetahui di mana ada media yang digunakan untuk menyebarkannya. Sehingga e-data yang harus dipelajari siswa dapat diperoleh siswa secara maksimal karena sejak awal mereka sudah tertarik dan terbuju.

Apalagi di tengah situasi seperti ini, virus Corona perlu dilakukan social removal sebagai salah satu sarana untuk membatasi penyebarannya. Sekolah ditutup sebentar tanpa henti. Dengan tujuan agar kedua instruktur dan siswa tersebut membantu pembelajaran internet melalui media di handphone. Seperti whatsapp, google meeting dan zoom.

Anehnya, penggunaan pembelajaran semacam ini membuat presentasi siswa dalam mendapatkan pembelajaran menjadi rusak. Banyak siswa melalui pen jaga gerbang mereka mengeluh kelelahan dan kesulitan dalam belajar online atau online. Apalagi pengajar dianggap mengalami penurunan sifat mendidik. Jelas, ini adalah masalah khas yang harus segera ditangani.

Penataan yang paling baik adalah dengan membuat media pembelajaran baru. Dipercaya bahwa media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih bersemangat untuk

belajar dan bekerja pada hakikat pendidikan mereka sendiri.

Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Dimana media pembelajaran berperan penting untuk menjelaskan pengenalan pesan data yang dapat bekerja dengan sistem pembelajaran seperti halnya siswa belajar hasil (Ayu, 2014: 41). Jelas, media pembelajaran adalah delegasi yang kapasitasnya untuk memperjelas materi pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan tersebut, para ahli kemudian pada saat itu mencoba mengembangkan media pembelajaran yang lain, khususnya Influence. Salah satu sistem pembelajaran yang akan diterapkan adalah vivified video learning dengan pendekatan e-learning. Eksplorasi ini akan digambarkan secara mendalam sebagai sebuah teori dengan judul, "Peningkatan Media Pengaruh Gerakan Video Menyatukan Terhadap Gaya Materi di Kelas IV Sekolah Dasar".

Dugaan utama dengan eksplorasi ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis pengaruh dapat membantu mengembangkan lebih lanjut pelaksanaan pembelajaran siswa yang mengalami kelelahan karena pembelajaran online atau internet. Selain itu, media pembelajaran sebagai rekaman dianggap menjadi salah satu pilihan lagi untuk menarik keuntungan siswa untuk pembelajaran hiburan saja.

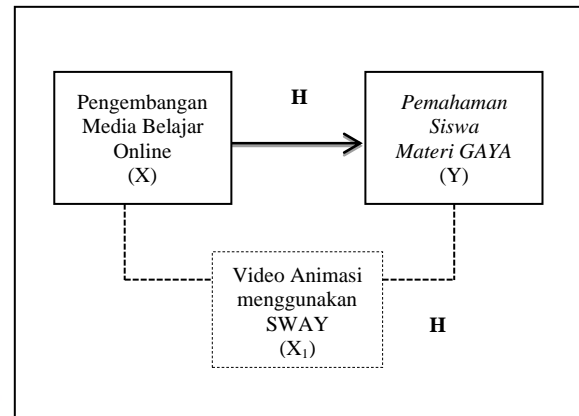
METODE PENELITIAN

Materi eksplorasi yang akan dibuat dalam ujian adalah media pembelajaran berbasis pengaruh. Media pembelajaran akan berupa rekaman hidup yang berisi materi pembelajaran siswa di sekolah. Materi yang akan diingat untuk video khususnya adalah materi gaya untuk siswa di kelas V SD.

Struktur hipotesis penelitian ini mengacu pada peningkatan media pembelajaran berbasis web berbasis video yang diramalkan, khususnya Pengaruh, Keadilan dan Keadilan Pembelajaran Siswa. Dalam ulasan ini, dua faktor mendasar diakui, khususnya perkembangan Influence sebagai X dan pemahaman siswa tentang materi Influence sebagai Y.

Bagan 1

Kerangka Teori



menguji teori eksplorasi, untuk lebih spesifik dampak peningkatan e-media e-learning dengan strategi SWAY pada tingkat imersi e-learning e-learning. Dilihat dari metodologinya, penelitian ini menggunakan pendekatan eksplorasi kuantitatif, dan menggunakan pendekatan graphic e-investigation, khususnya eksplorasi yang diarahkan untuk menelusuri dampak antara dua faktor atau lebih (Sujerweni, 2015: 74).

Dengan eksplorasi ini, akan memungkinkan untuk membuat hipotesis yang mampu menjelaskan, mengantisipasi, dan mengendalikan suatu keganjilan. Jenis dampak dalam penelitian ini adalah dampak kausal, khususnya dampak keadaan dan hasil logis dari orang tua menjadi variabel, dampak kritis antara kemajuan e-media SWAY pada pengaturan siswa, khususnya Gaya siswa kelas IV SDN Tegalgrejo.

Untuk estimasi faktor, secara keseluruhan ulasan ini menggunakan Likert heightening. Likert Scale sering digunakan untuk mengukur mentalitas, anggapan, dan pandangan orang dan pertemuan sehubungan dengan kekhasan sosial. Dalam Ghozali (2013: 47), estimasi variabel menggunakan survei yang ditentukan untuk mengetahui penilaian responden. Responden disini adalah siswa kelas IV di SDN Tegalgrejo Kabupaten Tuban. Berikutnya adalah langkah-langkah untuk menilai tanda dari pernyataan yang diberikan kepada responden.

Tabel 1

Kriteria Penilaian indikator

Tabel3.1
Kriteria Penilaian Indikator

INTERVAL	KATEGORI	BOBOT
4.20 < a ≤ 5.00	Sangat Setuju (SS)	5
3.20 < a ≤ 4.20	Setuju (S)	4
2.60 < a ≤ 3.40	Netral (N)	3
1.80 < a ≤ 2.60	Tidak Setuju (TS)	2
1.00 < a ≤ 1.80	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sedangkan pembuatan Instrumen penelitian mengacu pada variabel penelitian, definisi operasional, dan skala pengukurannya. Untuk lebih mempermudah penyusunan instrumen penelitian, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Instrumen Pretest

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Tes	Jenjang dan kemampuan ranah kognitif				Jumlah butir Tes
			C1	C2	C3	C4	
3.3 Menghubungkan jenis gaya dan gerak serta pengaruh akibat yang terjadi	Mengingat kembali materi GAYA yang telah dijelaskan	Kuisisioner	✓				10
	Memahami baik materi GAYA	Kuisisioner		✓			10
4.3 Hasil percobaan pemanfaatan jenis gaya dan gerak (melakukan praktikum sederhana di kelas)	5.8.3 Mengidentifikasi kemampuan menguraikan serta menceritakan kembali cerita yang didengarkan siswa	Praktik			✓		
Jumlah							20

2. Kisi-kisi Instrumen Posttest

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Tes	Jenjang dan kemampuan ranah kognitif				Jumlah butir Tes
			C1	C2	C3	C4	
3.3 menguraikan serta menjelaskan jenis gaya dan gerak serta pengaruh akibat yang terjadi	Mengingat kembali materi GAYA yang telah dijelaskan	Kuisisioner	✓				10
	Memahami baik materi GAYA	Kuisisioner		✓			10
4.3 Hasil percobaan pemanfaatan jenis gaya dan gerak (melakukan praktikum sederhana di kelas)	5.8.3 Mengidentifikasi kemampuan menguraikan serta menceritakan kembali cerita yang didengarkan siswa	Praktik			✓		
Jumlah							20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemeriksaan ini menggabungkan penelitian tes. Informasi pemeriksaan terdiri dari tes dasar dan tes terakhir tentang akurasi anak-anak yang telah disampaikan menggunakan penggunaan boneka makhluk sebagai strategi narasi. Peninjauan dilakukan pada tanggal 5-6 April 2020. Perlakuan selesai pada hari Senin jam 1-2 dan Selasa jam 3-4 jam untuk kelas V SDN Tegalrejo.

Tinjauan ini mengangkat variabel pengujian, khususnya variabel otonom, strategi

pembelajaran internet dengan media Pengaruh, khususnya dalam pembelajaran GAYA dan variabel terikat, menjadi pemahaman siswa tertentu terhadap materi GAYA, yang diperoleh melalui persepsi. Arti fungsional dari yang bergantung pada bukti masa lalu yang dapat dikenali dari faktor adalah sebagai berikut:

Pengembangan SWAY

Media pembelajaran akan menjadi media yang menyampaikan pesan atau data yang memiliki tujuan pendidikan atau mengandung tujuan menunjukkan (Arsyad, 2013:4). Media pembelajaran diperlukan agar komunikasi antara pengajar dan siswa menjadi lebih kuat. Korespondensi yang layak selama pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Influence adalah sebuah aplikasi dari Microsoft Office yang dapat dimanfaatkan untuk mengumpulkan, mendesain, berbagi ide, cerita, dan perkenalan pada suatu materi interaktif elektronik (BPTIKP, 2016: 48). Kami tidak diragukan lagi dapat menambahkan teks, gambar, catatan, rekaman, garis besar, atau berbagai jenis konten ke dalam Pengaruh. Pengaruh dimaksudkan untuk memiliki pilihan untuk memadukan dan menghadirkan substansi yang berbeda agar tampak hebat. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara efektif oleh kliennya.

Desain Media Materi Gaya

Dalam sains, gaya secara teratur dicirikan sebagai pull atau push. Dengan asumsi ekita menarik item, menyiratkan bahwa kita menerapkan kekuatan pada artikel itu. eUntuk mencapai sesuatu gaya membutuhkan energi. Gaya tidak bisa dilihat tetapi dampaknya bisa dirasakan.

Gaya memiliki kakek-nenek yang solid dan kakek-nenek yang tidak berdaya. Semakin diperhatikan pekerjaan yang diselesaikan, semakin menonjol ukuran energi yang dibutuhkan. Besarnya daya dapat diperkirakan dengan menggunakan alat yang disebut neraca pegas atau dynamometer. Satuan daya dikomunikasikan dalam Newton (N) (Budi Setyo, 2008: 89).

Dalam materi IPA kelas IV, GAYA dijelaskan sebagai tidak dapat dibedakan dari keberadaan manusia. GAYA ada di sekitar kita,

bahkan bisa disampaikan tanpa bantuan orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari ada banyak model, seperti mendorong pintu masuk, menarik trem, mengendarai sepeda, kendaraan, dll.

Meskipun cenderung terlihat dan ditemukan di sekitar, akan sulit bagi anak-anak berusia 9-11 tahun di kelas IV untuk mempelajarinya. Anak-anak pada umumnya membutuhkan representasi materi pembelajaran untuk lebih efektif menangkap rencana materi yang diperkenalkan.

Dengan demikian, media pembelajaran diharapkan dapat membuat materi pembelajaran lebih jelas. Salah satunya dengan memanfaatkan media Influence. Adapun, dalam eksplorasi ini, kami akan mengembangkan media pembelajaran berbasis Influence.

Media pembelajaran akan berupa rekaman-rekaman berenergi yang berisi materi pembelajaran siswa di sekolah. Materi yang akan diingat untuk video khususnya adalah materi GAYA untuk siswa kelas IV SD.

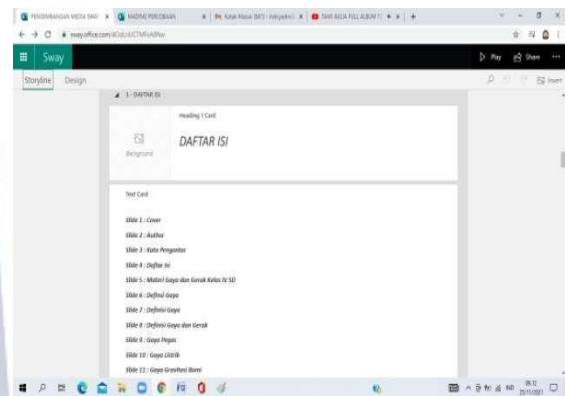
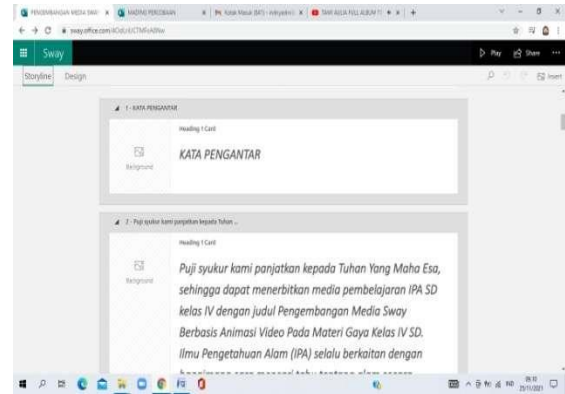
Konfigurasi media pengaruh yang digunakan adalah penggunaan highlight video. Analisis mengonfigurasi rekaman energi tentang GAYA yang berbeda. Berikut adalah gambar di dalam:

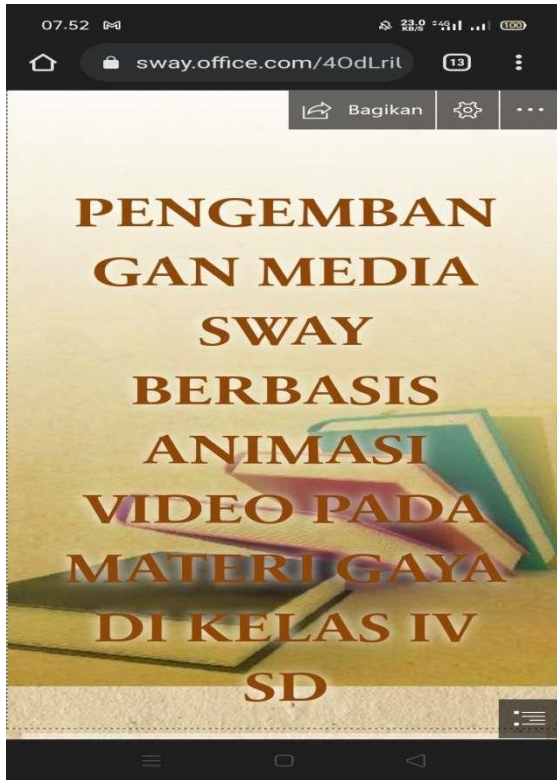
Link 1 : Opening dan Isi

<https://sway.office.com/4OdLriUCTMFsA8Nw?ref=Link>

Link 2 : Closing

<https://sway.office.com/CvnOCglgVdZ6fmzf?ref=Link>





07.54 sway.office.com/4OdLril

Gaya dan Gerak || IP... TRI DEWI

- *pegas atau dinamometer. Sedangkan satuan gaya dinyatakan dalam satuan Newton yang biasa ditulis dengan huruf N. Kata Newton diambil dari nama Sir Isaac Newton, seorang ahli matematika dan ilmuwan besar. Besarnya gaya yang diperlukan untuk menarik benda akan ditunjukkan oleh jarum pada skala dinamometer.*
- *Jenis Gaya Aktifitas sehari-hari kita memang sering melibatkan gaya. Gaya yang dihasilkan kerja otot manusia, seperti tarikan dan dorongan yang kita lakukan saat membuka dan menutup pintu disebut gaya otot. Tetapi sebenarnya tidak hanya otot manusia yang dapat menghasilkan gaya, berikut ini adalah jenis-jenis gaya:*

07.54 sway.office.com/4OdLril

Macam-Macam Gaya



GuruSains.Com



Gaya Otot

5. *Gaya otot : Kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia dan hewan disebut gaya otot . Gaya ini sering dilakukan pada saat kita mengangkat beban atau sedang senam di sekolah. Apabila kita sering melakukan olahraga maka otomu akan bertambah besar dan kuat, selain*

07.54 sway.office.com/4OdLril

**KLIK DISINI
CONTOH BERBAGAI
MACAM GAYA**



Gaya Otot

5. *Gaya otot : Kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia dan hewan disebut gaya otot . Gaya ini sering dilakukan pada saat kita mengangkat beban atau sedang senam di sekolah. Apabila kita sering melakukan olahraga maka otomu akan bertambah besar dan kuat, selain*

07.55 sway.office.com/4OdLril

angkat air

- *Benda mengapung jika berat benda lebih kecil daripada berat di air*
- *Benda melayang jika gaya berat benda sama besar dengan gaya angkat air*
- *Benda tenggelam jika berat benda lebih besar dari gaya angkat air*

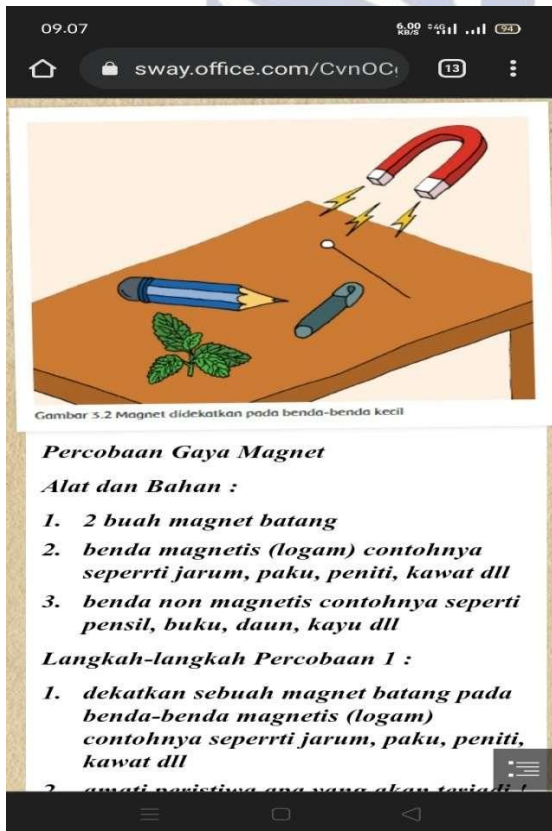
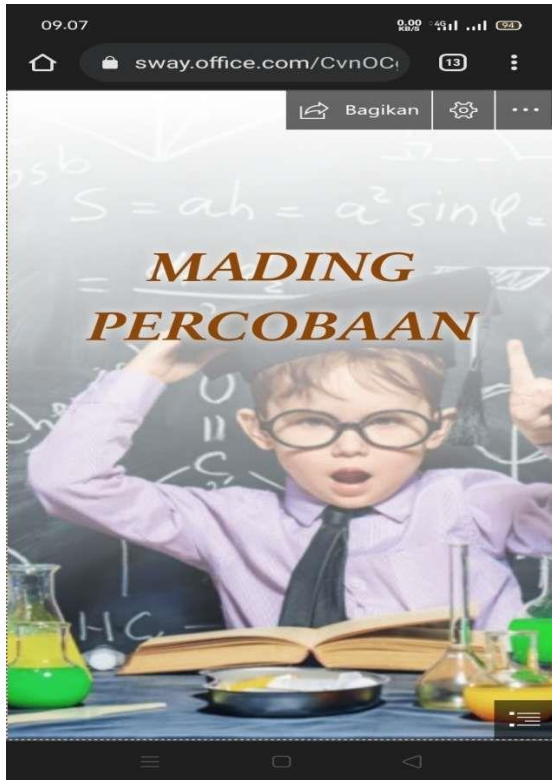
Kapal laut dapat mengapung di permukaan laut karena kapal dibuat berongga sehingga dengan bentuk seperti itu gaya angkat air lebih besr dari gaya berat kapal.

Dibuat dengan Microsoft Sway

Buat dan bagikan laporan, presentasi, cerita pribadi interaktif, dan lainnya.

Mulai

Facebook, Twitter, LinkedIn, Print icons



Pengaruh adalah aplikasi lain yang penting untuk

KELOMPOK EKSPERIMEN				KELOMPOK KONTROL			
No	Kode Siswa	Skor	Kategori	No	Kode Siswa	Skor	Kategori
1	AL1	29	Sedang	1	BL1	18	Rendah
2	AL2	28	Sedang	2	BL2	20	Rendah
3	AL3	30	Sedang	3	BL3	18	Rendah
4	AL4	34	Sedang	4	BL4	22	Sedang
5	AP1	32	Sedang	5	BP1	21	Sedang
6	AP2	30	Sedang	6	BP2	25	Sedang
7	AP3	35	Sedang	7	BP3	26	Sedang
8	AP4	31	Sedang	8	BP4	20	Rendah

seri Microsoft Office. Pembentukan Influence adalah untuk memudahkan individu membuat dan berbagi laporan, cerita, dan perkenalan yang sangat aktif dan langit adalah batas dari sana.

Media e-learning bersifat dinamis dan adaptif, oleh karena itu, setiap instruktur harus melakukan update gila-gilaan terhadap e-media atau perangkat e-learning di e-school sesuai dengan aturan zaman, kebiasaan, e-kultur dan keadaan e-learning. para guru.

Dalam memilih e-media, juga penting untuk dipahami bahwa tidak ada satu aturan yang jelas dan pasti mengenai pemilihan e-media dengan alasan bahwa ada banyak jenis e-media gila dan ada peluang untuk memilih. media elektronik semacam itu. Pembelajaran e-media tidak hanya mengkhawatirkan post-tes yang berdimensi, namun e-project atau e-exercise dapat menjadi e-media e-learning.

Anggapan prinsip dengan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis pengaruh dapat membantu lebih mengembangkan pelaksanaan pembelajaran siswa yang mengalami kelelahan karena pembelajaran online atau internet. Demikian pula, media pembelajaran sebagai rekaman dianggap sebagai salah satu pilihan lagi untuk menarik keuntungan siswa untuk pembelajaran hiburan saja.

PENGUJIAN PRODUK

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah pengemasan materi GAYA melalui media SWAY berpengaruh terhadap siswa kelas V SDN Tegalrejo.

Dari satu kelas dengan jumlah total 32, peneliti mengambil 16 siswa kelas V sebagai

perwakilan. Keenambelas siswa ini memenuhi kriteria paing mendasar sebagai responden yakni memiliki nilai pretest paling rendah. Kemudian peneliti membaginya ke dalam 2 kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberikan perlakuan adapun tabel pemahaman siswa terhadap materi GAYA pada sebagai berikut:

Tabel 4 (Pre-test)

Tabel 5 (Post-test)

Adapun skor dibagi ke dalam tiga kategori yakni rendah, sedang dan tinggi. Pada skor 10-24 adalah kategori rendah. Selanjutnya nilai skor 25 sampai 37 adalah kategori sedang. Dan terakhir kategori tinggi dengan nilai skor 38 sampai dengan 50. Uji t-test dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi dengan SWAY terhadap meningkatkan pemahaman tentang materi GAYA IV SDN Tegalrejo Berikut tabel hasil uji *independent Sampel T test* menggunakan SPSS

KELOMPOK EKSPERIMEN				KELOMPOK KONTROL			
N o	Kode Siswa	Sk or	Kateg ori	N o	Kode Siswa	S kor	Kate gori
1	AL1	45	Tinggi	1	BL1	27	Seda ng
2	AL2	44	Tinggi	2	BL2	25	Seda ng
3	AL3	42	Tinggi	3	BL3	24	Seda ng
4	AL4	48	Tinggi	4	BL4	30	Seda ng
5	AP1	46	Tinggi	5	BP1	32	Seda ng
6	AP2	40	Tinggi	6	BP2	28	Seda ng
7	AP3	48	Tinggi	7	BP3	32	Seda ng
8	AP4	43	Tinggi	8	BP4	30	Seda ng

20.0:

Tabel 6 (Hasil pengujian hipotesis)

Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviasi on	Std. Error Mean

Hasil posttest	Kelompok experiment	8	44,5	3,919	1,386
	Kelompok control	8	28,5	5,012	1,772

tidak padat untuk menumpuk apa pun, yang juga berarti habis atau habis (Syah, M, 2013: 180).

Tabel 7 (Independent Samples Test)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Post Test	Equal variances assumed	.381	.547	23.505	14	.000	52.875	2.250	48.050	57.700
	Equal variances not assumed			23.505	13.230	.000	52.875	2.250	48.050	57.726

Berdasarkan analisa uji-t penggunaan video animasi dengan media SWAY kepada siswa untuk memahami pelajaran IPA khususnya materi GAYA, di ketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 23.505 $> t_{tabel}$ sebesar 2,145 dengan signifikansi sebesar 0,00. Nilai signifikansi menunjukan $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut dibuktikan dalam tabel diatas. Disamping itu, diketahui bahwa nilai mean kelas eksperimen sebesar lebih besar 44,5 dari pada kelas kontrol yaitu sebesar 28,8. Jadi dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media SWAY terhadap siswa untuk lebih memahami pelajaran IPA khususnya materi GAYA di kelas IV SDN Tegalrejo.

Pemanfaatan inovasi dan data dalam pembelajaran dengan memasukkan potensi yang ada di sekitar harus dimungkinkan dengan membuat media pembelajaran berbasis web, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis Sway. Kemajuan Media Pembelajaran Online Berbasis Sway dapat diciptakan oleh setiap individu yang berasosiasi dengan web (Dwiyanto, Agus, 2016).

Dilihat dari hasil tes soal, video yang diramalkan tentang GAYA dengan menggunakan media SWAY sangat bermanfaat dalam menambah pemahaman siswa di tengah kejenuhan pembelajaran berbasis web. Pembelajaran terendam adalah sesuatu yang biasa terjadi dan mampu dilakukan oleh siswa selama pembelajaran dan latihan latihan. Dalam referensi kata bahasa Indonesia yang sangat besar, arti penting basah kuyup berarti keletihan atau kekentalan. Dengan kata lain, perendaman kuat atau penuh sehingga

Hal ini diperkuat dengan hasil Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji Contoh Independen T-test, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan rekaman yang dimeriahkan dengan media SWAY bagi siswa untuk memahami ilustrasi sains, khususnya materi SAYA, sangat menarik. Hal ini didukung oleh thitung sebesar 23.505 $>$ ttabel sebesar 2,145 dengan arti sebesar 0,00. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi GAYA juga diketahui dari hasil pretest dan posttest yang pada kelompok uji coba mengalami peningkatan yang mengesankan. Sementara kelompok benchmark berkembang secara marginal.

Kemudian, pada saat itu, dilihat dari tes Skor N-Gain, diketahui bahwa Skor N-Gain insentif untuk kelompok percobaan adalah 232,3458% diingat untuk kelas yang berhasil. Dengan basis N-Gain Score 207,14% dan limit 285,71%. Untuk sementara, Skor N-Gain normal untuk kelas kontrol adalah - 1,4389% yang diingat untuk klasifikasi yang kurang kuat. Dengan nilai dasar N-Gain Score - 33,33% dan batas 42,86%.

Oleh karena itu, sangat terlihat bahwa tergantung pada uji N-Gain Score, nilai normal kelompok uji yang diberikan mediasi lebih tinggi daripada nilai normal kelompok benchmark yang tidak diberi intersesi. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemanfaatan rekaman yang dimeriahkan dengan media SWAY sangat menarik dalam memperluas pemahaman siswa tentang contoh-contoh IPA di kelas IV, khususnya materi GAYA yang sangat dapat dipertanggungjawabkan terutama saat pembelajaran di web.

Dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft sway siswa dapat dengan mudah membuka media pembelajaran sejarah dengan hanya mengeklik link yang dikirim oleh guru serta guru dapat menggunakan aplikasi Microsoft sway untuk menambahkan media berupa teks, audio, video, animasi,kuis di dalam satu link. Dengan begitu media pembelajaran berbasis SWAY dapat membantu penikatan peforma belajar siswa/i yang mengalami kejenuhan akibat belajar secara online atau *daring*. Disamping eitu, media pembelajaran berupa video ini diasumsikan sebagai alternatif

lain untuk menarik minat siswa/i belajar menyenangkan.

KESIMPULAN

Tingkat pemahaman siswa kelas IV SDN Tegalrejo, yang dilihat dari hasil e-test yang telah diselesaikan oleh analis, tergolong sedang dan rendah. Pasalnya, banyak siswa, khususnya kelas IV mengeluhkan pembelajaran berbasis web. Selama contoh IPA, khususnya siswa akan lebih sering kelelahan dan keletihan dengan penjelasan melalui google meet atau grub melalui whatsapp. Meski kondisi ini tidak sengaja terjadi karena pandemi virus corona, kondisi ini menurunkan tingkat keterikatan anak-anak dan membuat tatanan siswa menjadi rusak.

Dari total 32 siswa kelas IV di SDN Tegalrejo, peneliti memilih 16 siswa yang memiliki tingkat pemahaman GAYA yang rendah terhadap materi. Hasil yang diperoleh dari pretest kemudian dipisahkan ke dalam kelompok masing-masing 8 siswa, untuk membahas kelompok eksplorasi dan kontrol. Setelah penggunaan rekaman hidup untuk belajar kelompok uji mengalami ekspansi kontras dengan kelompok patokan. Hasil ini diperoleh dari polling post-test.

Penggunaan rekaman energik di Microsoft Influence untuk siswa sangat berguna dalam memperluas pemahaman siswa tentang pembelajaran. Seperti pada ulasan kali ini, siswa kelas IV SDN Tegalrejo secara efektif memahami materi GAYA dengan memanfaatkan media Influence.

DAFTAR PUSTAKA

Alexon. (2010). Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya. Bengkulu: Unit FKIP UNIB Press.

Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Ayu, . (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3.

BPTIKP. 2016. *Booklet TOT BPTIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah*. Semarang: BPTIKP

Ibrahim. (2018). *Media Pembelajaran*. Lab. Teknologi Pendidikan.

Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., dan Paujiah, E. 2020. Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. LP2M.

Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and elearning, basic terminology and usage of m-learning n education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>

Kuntarto, E. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*,3(1),99-110.

Mumpuni, K. E. (2013). Potensi Pendidikan Keunggulan Lokal Berbasis Karakter dalam Pembelajaran Biologi di Indonesia. Surakarta: Seminar Nasional X Pendidikan Biologi FKIP UNS.

Normina. (2019). Pendidikan dalam Kebudayaan. *ttihad Kopertias*, 15, 17–29.

Parmin, et. al. (2015). Skill Of Prospective Teacher n e ntegrating The Concept of Science With Local Wisdom Model. *JPII*, 4, (2), 2015, 120-126.

Suratsih. (2010). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Potensi Lokal dalam Rangka Kerangka mplementasi KTSP SMA di Yogyakarta. Yogyakarta: Laporan Hasil Penelitian Tidak Diterbitkan.

Umar Tirtarahardja. (2005). *NoPengantar Pendidikan* (Cetakan Pe). PT. Rineka Cipta.