

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SWAY BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BENCANA BAGI SISWA SD

Kirana Prama Dewi¹⁾, Bekti Nurheni²⁾
kirana.dewi@pgsd.uad.ac.id¹⁾, bekti1900005379@webmail.uad.ac.id²⁾
Universitas Ahmad Dahlan

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SWAY LEARNING MEDIA BASED ON LOCAL WISDOM TO INCREASE DISASTER LITERACY FOR PRIMARY STUDENTS

This development research was motivated by the limited number of innovative learning media for Social Sciences (IPS) subjects and also the lack of disaster literacy among students. This research aims to: (1) Produce digital Sway media as a learning medium for elementary school social studies subjects, tsunami disaster mitigation material based on local wisdom to increase disaster literacy for fourth grade elementary school students, (2) Validate the effectiveness of Sway media as a learning medium for science subjects. Elementary School Social Knowledge (IPS) tsunami disaster mitigation material based on local wisdom to increase disaster literacy for fourth grade elementary school students. This type of research is development research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data analysis used in this research is qualitative data analysis and quantitative data analysis. The subjects in this research were class IV students at Sumberagung State Elementary School. In this research, a pilot test was carried out to test the product and feasibility test using a pre-experimental design (non-design) method of the One-Group Pretest-Posttest design type, by comparing the conditions before and after treatment. The research results show (1) Tsunami learning media based on local wisdom to increase disaster literacy uses the ADDIE model through 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. (2) The results of the validity of the tsunami learning media material based on local wisdom to increase disaster literacy were declared valid from expert assessments and pilot tests, resulting in a media expert assessment of 82.8% (very good), material expert assessment results of 75.5% (good), the language expert's assessment was 76.9% (good), the learning expert's assessment was 81.6 (very good), and the results of the pilot test resulted in a teacher assessment of 87.1% in the "very good" category and students' assessment of 97.6% in the "very good" category. (3) The effectiveness of tsunami learning media based on local wisdom in increasing disaster literacy shows a mean pre-test score of 59.6 and post-test 78.7. Based on the results of the T test, the significance value is 0.00, which is less than <0.05 , meaning that H_0 is rejected and H_1 is accepted and shows that there is a significant difference between the pre-test and post-test. Thus, tsunami material-based learning media based on local wisdom is effectively used in increasing disaster literacy in class IV social studies learning.

Keywords: *Sway Learning Media, Tsunami, Local Wisdom, Literacy Disaster*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran yang inovatif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan juga kurangnya literasi bencana pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media Sway digital sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS Sekolah Dasar materi mitigasi bencana tsunami berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi bencana siswa kelas IV sekolah dasar, (2) Memvalidasi keefektifitas media Sway sebagai media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar materi mitigasi bencana tsunami berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi bencana siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini

yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri Sumberagung. Dalam penelitian ini dilakukan pilot test untuk uji coba produk dan uji kelayakan menggunakan *metode preexperimental design (non design) tipe One-Group Pretest-Posttest design*, dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan (1) Media pembelajaran *Sway* materi tsunami berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi bencana menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. (2) Hasil validitas media pembelajaran *Sway* materi tsunami berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi bencana dinyatakan valid dari penilaian para ahli dan pilot test, menghasilkan penilaian ahli media 82,8% (sangat baik), hasil penilaian ahli materi 75,5% (baik), penilaian ahli bahasa 76,9% (baik), penilaian ahli pembelajaran 81,6% (sangat baik), dan hasil pilot test menghasilkan penilaian guru 87,1% kategori “sangat baik” dan peserta didik 97,6% dengan kategori “sangat baik”. (3) Efektivitas media pembelajaran *Sway* materi tsunami berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan literasi bencana menunjukkan nilai rerata pre-test 59,6 dan post-test 78,7. Berdasarkan hasil uji T, nilai signifikansi adalah 0.00 lebih kecil dari $< 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima serta menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar pre-test dan post-test. Dengan demikian media pembelajaran *Sway* materi tsunami berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam meningkatkan literasi bencana pembelajaran IPS kelas IV.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Sway, Tsunami, Kearifan Lokal, Literasi Bencana*

PENDAHULUAN

Negara Indonesia banyak memiliki kepulauan dengan potensi bencana alam di setiap pulau yang berbeda-beda jenis bencana yang terjadi, bencana alam ini seperti gunung meletus, banjir, gempa bumi, dan tsunami, bencana-bencana ini dapat terjadi karena negara Indonesia memiliki kondisi geografis dengan tiga pertemuan lempeng bumi yaitu lempeng Indo-Australia, lempeng Eurasia dan lempeng Pasifik. Dari ketiga lempeng ini wilayah geografis negara Indonesia terletak pada lempeng Eurasia yang meliputi pantai barat Sumatera sampai pantai selatan Jawa hingga ke arah timur ke Nusa Tenggara (Annisha, 2020). Kondisi negara Indonesia yang dikelilingi dengan laut memiliki potensi akan rawan terjadi bencana alam sehingga dibutuhkan pendidikan tentang mitigasi bencana untuk nantinya memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang wilayah-wilayah yang rawan terjadi bencana tsunami, dimana wilayah-wilayah yang rawan ini tidak terdapat bangunan permanen maupun tidak permanen (Nurrahmi, dkk. 2018: 73).

Bencana dapat diartikan sebagai berbagai peristiwa yang mengganggu serta membahayakan manusia yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor alam, faktor non alam, dan faktor manusia. Bencana alam terjadi karena adanya faktor alam seperti tsunami, gempa bumi, erupsi gunung berapi, angin puting beliung. Bencana yang di sebabkan non alam seperti keracunan, selanjutnya bencana yang berasal dari faktor manusia seperti adanya konflik di antara masyarakat. Bencana yang terjadi ini akan terjadinya memiliki akibat yang dirasakan oleh semuanya seperti kerusakan lingkungan, adanya korban jiwa, kehilangan harta benda, serta mengakibatkan dampak secara psikologis (Biyana Anugrah Awusi, 2018).

Daerah yang menempati daerah pesisir pantai maupun sungai sebagian mata pencaharian yang dilakukan masyarakatnya adalah sebagai nelayan untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan daerah yang berada di tempat pesisir pantai ini membuat masyarakat memiliki kedekatan yang baik antara satu sama lain di karena bertempat tinggal di daerah yang rawan bencana tsunami (Suhardjo, 2011). Masyarakat memiliki pandangan bahwa mereka di lahirkan dan di besarkan di pesisir pantai sehingga masyarakat sudah terbiasa untuk hidup di lingkungan yang rawan bencana tsunami. Tsunami terjadi pada tahun 2018 terjadi di Palu Donggala pada tanggal 10 Oktober 2018 yang berdampak kepada masyarakat di sana yang berjumlah 2.045 (Mayuri, 2018). Peneliti pusat penelitian geoteknologi lembaga ilmu pengetahuan indonesia (LIPI) merancang peta rendam tsunami dalam skala 1:10.000 yang nantinya dapat menjadi patokan untuk membuat perencanaan bangunan di daerah pesisir pantai.

Penjelasan tentang penanggulangan bencana terdapat pada undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2004 dimana terdapat perubahan tentang model penerapan tentang mitigasi bencana yang diawali dengan penanganan bencana dilakukan perubahan menjadi penanggulangan bencana yang mengedepankan upaya sebelum terjadinya bencana. Upaya yang dapat diterapkan ini sebelum terjadinya bencana alam dapat dilakukan sosialisasi dengan media dari lembaga pemerintah mengenai mitigasi bencana. Upaya dalam mengenalkan mitigasi bencana ini dapat dilakukan sejak dini dimana dapat

dilakukan melalui literasi bencana. Literasi bencana merupakan kemampuan individu dalam membaca, mengetahui, dan menerima informasi bencana (Brown, 2014: 25). Informasi bencana menjadi pertimbangan dalam menentukan kebijakan dengan menyertakan instruksi-instruksi dalam konteks mitigasi, kesiapsiagaan, respons, dan pemulihan dari bencana. Literasi bencana dalam masyarakat memberikan manfaat dalam masyarakat dalam menyaring, mengecek, dan menimbang ulang informasi bencana yang datang sehingga dapat menentukan tindakan yang tepat untuk menanggapi bencana akan yang terjadi. Pendidikan suatu bangsa mencerminkan keberhasilan dari bangsa tersebut menjadi bangsa berkualitas untuk seluruh anak Indonesia. Memperoleh pendidikan ini dianggap sebagai suatu hal yang mutlak yang harus dimiliki oleh setiap anak yang ada di Indonesia, karena mereka yang nantinya akan meneruskan perjuangan bangsa.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilaksanakan secara terencana serta sadar dalam menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar siswa nantinya dapat aktif mengembangkan diri untuk melihat potensi yang ada di dalam diri seorang siswa. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 ayat 1 menjelaskan upaya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa untuk nantinya dapat mewujudkan tujuan pembelajaran. Sehingga dilaksanakan upaya pengenalan tentang materi tsunami ini sejak dini untuk nantinya menambah wawasan serta nantinya siswa dapat mengetahui gejala-gejala terjadinya tsunami.

Pada suatu proses pembelajaran penggunaan media dan sumber belajar bagian dari komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar yang disusun oleh guru perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan strategi yang digunakan oleh guru. Bahan ajar dapat disusun menjadi sumber belajar atau media pembelajaran di kelas serta dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar peserta didik secara mandiri. Masuknya teknologi yang lebih modern membawa dampak positif dalam kemajuan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi mempengaruhi semua bidang kehidupan manusia tanpa kecuali bidang pendidikan. Di era ini semua bangsa mulai bersaing satu sama lain serta meningkatkan kualitas pendidikan di setiap negara dengan memperbaiki sistem pendidikan. Setiap perbaikan yang dilakukan akan disesuaikan dari waktu ke waktu. Media pembelajaran digital adalah data yang ditampilkan dengan perangkat digital seperti gadget, laptop, dan sejenisnya. Sehingga penulis mengembangkan media pembelajaran *Sway*.

Media *Sway* merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Media *Sway* ini dapat memberikan manfaat yang sangat besar dengan menggunakan media *Sway* ini, antara lain yaitu: pembuatannya mudah karena ada template desain serta kita dapat membuat desain kita sendiri sesuai dengan kreasi kita setelah didesain menjadi lebih menarik, dapat memuat informasi yang banyak, selain tulisan disertakan gambar-gambar yang disusun sesuai dengan keinginan. Tampilan gambar di media *Sway* ini dapat dibuat menjadi satu atau grup baik berupa tumpukan, kisi, slide tanpa harus memformat sendiri karena sudah diatur otomatis dalam desain bawaan. Selain itu media *Sway* juga di dalamnya dapat menyertakan latihan soal yang sebelumnya kita buat di form, yang diembed secara langsung di kartu alur cerita *Sway*, sehingga dalam satu materi bisa lengkap mulai dari penyajian materi sampai dengan evaluasi.

Media pembelajaran *Sway* ini didalam akan terdapat materi mitigasi tsunami berbasis kearifan lokal untuk nantinya siswa dapat mengenal berbagai kearifan lokal yang ada di daerahnya. Kearifan lokal yang terdapat di lingkungan sekitar siswa dapat dimasukkan ke dalam media *Sway* tentang materi tsunami serta mitigasi tsunami berdasarkan kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat (Ulfa Fajarini, 2014). Kearifan lokal yang ditanamkan sejak dini kepada siswa ini nantinya akan tetap diingat oleh siswa meski sekarang berada di zaman modern.

Media pembelajaran *Sway* ini sebagai media yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memahami materi selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendapatkan materi dari buku melainkan dapat berupa media digital untuk belajar. Tujuan pemilihan media pembelajaran *Sway* sebagai media pembelajaran untuk materi mitigasi tsunami berbasis kearifan lokal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV Sekolah Dasar memiliki beberapa kelebihan salah satunya media ini dapat membuat siswa untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran *Sway* di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran *Sway* ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran secara daring maupun luring. Siswa akan belajar secara aktif dimana terdapat bacaan serta gambar maupun video yang

dapat di akses siswa mengenai mitigasi bencana tsunami berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran *Sway* ini belum banyak di kembangkan untuk jenjang sekolah dasar, sehingga menjadikan penelitian ini memiliki keunggulan tersendiri yaitu mengembangkan media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal untuk materi mitigasi tsunami. Berdasarkan uraian di atas, penulis memiliki keinginan untuk mengembangkan literasi bencana secara dini melalui pengembangan media pembelajaran *Sway*.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka

a. Konsep Dasar Pembelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka

Salah satu program inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bapak Nadiem Makarim adalah Merdeka Belajar yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia. Tujuan merdeka belajar adalah agar guru, siswa dan orang tua dapat memiliki suasana yang menyenangkan. Merdeka belajar berarti proses pendidikan harus menciptakan suasana yang menyenangkan (Nasution, 2021: 139). Salah satu konsep kurikulum merdeka yaitu pembelajaran dengan menggunakan modul ajar. Komponen modul ajar bisa ditambahkan sesuai dengan mata pelajaran dan kebutuhannya. Pembelajaran modul ajar di sekolah dasar khususnya kelas 4 mencakup pembelajaran Bahasa Indonesia, matematika, PPKn, Seni, Agama, Bahasa Jawa, dan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPAS semester 2 yang mencakup pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pembelajaran IPAS di kurikulum merdeka terbagi menjadi 3 fase, yaitu: (1) Fase A, fase ini untuk kelas I dan II, (2) Fase B, fase ini untuk kelas III dan IV, dan (3) Fase C, fase terakhir dalam pembelajaran IPAS untuk kelas V dan VI. Penelitian ini berfokus pada fase B yaitu kelas IV. Capaian pembelajaran pada fase B, yaitu: (1) Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya, (2) Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

b. Implikasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka

Kelas IV ini sudah dilaksanakannya kurikulum merdeka belajar, yang artinya pembelajaran IPA dan IPS disatukan, yang sering disebut dengan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPS di kelas IV dengan materi pembelajaran tsunami.

Mitigasi Bencana Tsunami

a. Pengertian Mitigasi Bencana

Mitigasi merupakan serangkaian upaya atau usaha untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana (UU No.24 Tahun 2007 pasal 1 ayat 9). Mitigasi bencana adalah suatu usaha untuk memperkecil jatuhnya korban jiwa dan atau kerugian harta benda akibat peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam, manusia dan keduanya yang mengakibatkan jatuhnya korban jiwa, mengakibatkan penderitaan manusia, kerugian harta benda, kerusakan sarana dan prasarana fasilitas umum serta dapat menimbulkan gangguan terhadap tata cara kehidupan masyarakat (Somatri, 2015: 235).

b. Pengertian Tsunami

Istilah tsunami berasal dari bahasa Jepang Tsu artinya pelabuhan dan nami artinya gelombang laut. Dari kisah inilah muncul istilah tsunami. Awalnya tsunami berarti gelombang laut yang menghantam pelabuhan. Tsunami adalah rangkaian gelombang laut yang mampu menjalar dengan kecepatan hingga lebih 900 km per jam, terutama diakibatkan oleh gempa bumi yang terjadi di dasar laut. Kecepatan gelombang tsunami bergantung pada kedalaman laut.

c. Gejala Tsunami

Terjadinya tsunami dapat diakibatkan adanya gempa bumi di dasar laut yang kuat, sehingga mengakibatkan terbentuknya gelombang tsunami. Tsunami juga dapat terjadi di sebabkan berbagai hal, antara lain sebagai berikut: tsunami akibat gempa bumi, tsunami akibat letusan gunung api, tsunami akibat tanah laongsor

d. Mitigasi Bencana Tsunami

Mitigasi bencana tsunami bertujuan untuk meminimalisir dampak yang akan terjadi. Mitigasi tsunami dapat dilakukan sebagai upaya menyelamatkan diri dari bencana tsunami, berikut upaya

penyelamatan diri dari tsunami: jika berada di pantai terasa gempa bumi maka lari menuju ketempat yang tinggi, jika sedang berada diperahu maka arahkan perahu ke laut, jika gelombang surut maka jangan langsung kembali ke pantai,

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa sekolah dasar ini terbagi menjadi dua bagian yaitu siswa kelas rendah dan siswa kelas tinggi (Widiyastuti, 2013: 23). Siswa kelas rendah merupakan siswa yang berada pada tingkatan kelas satu, kelas dua, dan kelas tiga dengan rentang umur enam tahun sampai sembilan tahun, sedangkan untuk siswa kelas tinggi berada pada kelas empat, kelas lima, dan kelas enam dengan umur dengan rentang sembilan tahun sampai dua belas tahun. Pada umumnya karakter yang dimiliki oleh setiap siswa akan berbeda-beda, dimana siswa sekolah dasar akan memiliki karakter yang berbeda dengan anak-anak yang umurnya lebih muda di bandingkan siswa sekolah dasar. Dimana anak-anak yang lebih muda dari siswa sekolah dasar akan lebih senang bermain, bergerak, berkelompok serta bekerja sama, serta melakukan segala sesuatu secara langsung. Maka dengan karakter yang berbeda-beda ini guru memiliki kewajiban untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan dilakukan dalam pembelajaran memasukan unsur permainan yang mana nantinya siswa dapat bergerak serta bekerjasama antar siswa sehingga mereka dapat terlibat langsung ke dalam pembelajaran. Cara belajar untuk siswa sekolah dasar memiliki tahapan belajar dalam operasi konkret (Daryanto, 2014: 2).

Literasi Bencana

a. Pengertian Literasi bencana

Literasi bencana merupakan upaya dalam kesadaran masyarakat tentang suatu bahaya yang ditimbulkan oleh bencana tertentu. Kesadaran masyarakat sangat diperlukan untuk memitigasi suatu bencana yang timbul dalam kurun waktu tertentu. Kemampuan literasi kebencanaan terdapat empat konsep tahapan yang berlanjut di setiap tahapannya (Brown et, al., 2018: 14). Empat konsep tahapan ini yang pertama ada tahapan dasar yang mengikutsertakan dasar-dasar membaca serta memahami. Tahapan kedua yaitu fungsional yang memiliki arti kemampuan menerima informasi berhubungan dengan bencana dan kegiatan yang harus dilaksanakan dalam fase pemulihan suatu bencana. Tahapan ketiga ada tahapan komunikatif dimana terdapat interaksi literasi bencana di setiap individu untuk mengetahui kemampuan dalam mengataasi terjadinya bencana. Tahapan selanjutnya yaitu tahapan puncak kemampuan literasi yang dimiliki individu yang secara mendalam paham tentang literasi bencana.

b. Indikator Literasi Bencana

Literasi bencana merupakan kemampuan serta keterampilan dalam menangani resiko bencana serta mengatasi terjadinya bencana yang pengetahuan tersebut dapat dimiliki oleh individu masyarakat serta dalam sebuah instansi. Sehingga tujuan dari literasi bencana ini untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat dalam meningkatkan pemahaman untuk bencana yang terjadi di lingkungan sekitar. Indikator dari tujuan bencana ada beberapa (Brown et, al., 2018: 20) yaitu, pengetahuan tentang pengertian bencana, tanda-tanda terjadinya bencana, penyebab terjadinya bencana, cara pencegahan bencana yang terjadi, dampak dari bencana.

Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah materi yang dibuat manusia untuk membantu siswa dalam endapatkan pengetahuan, keterampilan (Arsyad, 2015). Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Apabila media itu membawa pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sebuah alat untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mendapatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Sadiman, dkk: 2014).

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu benda atau alat yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran atau sebagai stimulus dalam belajar. Menurut (Arsyad, 2015: 31) media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Berdasarkan kutipan tersebut dapat diartikan jika dalam media yang akan dikembangkan akan menghasilkan

media dengan teknologi cetak. Media pembelajaran *Sway* termasuk dalam media hasil audio visual karena di dalamnya terdapat gambar serta penjelasan yang dapat digunakan siswa memahami materi, serta media *Sway* ini di dalamnya terdapat video yang menjadikan pemahaman untuk siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami

d. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media, yaitu (1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, (2) karakteristik siswa, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, (4) ketersediaan sumber setempat, (5) apakah media siap pakai, ataukah media rancang, (6) kepraktisan dan ketahanan media, (7) efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang (Hilman & Dewi, 2021).

Media Pembelajaran *Sway*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Sway*

Microsoft 365 kolaborasi berbagai perangkat lunak yaitu microsoft office, microsoft share point online, microsoft exchange online dan microsoft lync online dimana piranti-piranti lunak ini selalu terhubung dengan layanan awan atau cloud dimana dapat terhubung dalam waktu yang bersamaan, akan tetapi tidak semua piranti yang terhubung dengan koneksi internet (Sudarmoyo, 2018). Penggunaan fitur khusus pada microsoft 365 dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Sway*.

Penggunaan microsoft office *Sway* ini merupakan sebagai salah satu software yang di dalamnya memuat materi yang dapat disusun secara sistematis dan berdasar pada analisis kurikulum dan kompetensi yang dapat dicapai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran (Depdiknas, 2016). Dalam *Sway* ini dapat digunakan sebagai alat presentasi dengan terhubung dengan jaringan internet dengan berbagai macam fitur yang dapat menampilkan tulisan, gambar dan video serta suara dimana dapat di susun sesuai dengan keinginan dari pembuatnya, serta di dalam *Sway* ini dapat menggabungkan gambar dan bentuk tertentu (Huda 2017).

b. Karakteristik Media Pembelajaran *Sway*

Penggunaan media pembelajaran berbasis awan atau cloud sangat cocok perkembangan di lingkungan sekolah yang rata-rata guru maupun siswa sudah melek teknologi informasi begitu pula sarana jaringan internet rata-rata setiap sekolah sudah memilikinya maka tepat kiranya tepat pemilihan media pembelajaran berbasis awan ini diterapkan khususnya untuk program *Sway* untuk guru dan siswa (Sudarmoyo, 2018).

Pemilihan media pembelajaran *Sway* ini terdapat beberapa kriteria media yang nantinya digunakan sebagai indikator sebuah media pembelajaran *Sway* yang baik. Dalam pemilihan media pembelajaran interaktif terdapat kriteria-kriteria tertentu. Pemilihan media pembelajaran lebih baik memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut ini : Ketepatan dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran, Kemudahan memperoleh media, keterampilan dan kemampuan guru dalam menggunakan media, ketersediaan waktu, kesesuaian dengan perkembangan berpikir siswa (Sudjana & Rivani, 2013 : 4).

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Sway*

Penggunaan media pembelajaran *Sway* ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya (Satrio Ardian, 2020): kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran *Sway* dapat memasukkan audio, video, teks, gambar dalam media pembelajaran *Sway* yang di buat serta dapat menambahkan absensi dan soal yang telah di buat pada microsoft form. Sementara itu kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran *Sway* membutuhkan koneksi internet untuk menggunakan media pembelajaran *Sway* sehingga berpengaruh dengan kekuatan jaringan internet yang ada, jaringan internet yang digunakan harus stabil, media *Sway* ini hanya terletak dengan tampilan secara vertikal atau horizontal (Utami, I.Q. dkk. 2022). Upaya dari sekolah untuk menyediakan saran dan prasarana sangat diperlukan dalam menggunakan media *Sway*, sekolah dapat menyediakan jaringan internet yang baik, apabila media pembelajaran *Sway* dibuka secara individu oleh siswa maka orang tua menyediakan koneksi internet yang baik serta membimbing siswa untuk belajar (Rulviana, 2022).

Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah sebuah pandangan tentang hidup dan ilmu pengetahuan dari berbagai strategi kehidupan yang terlihat di dalam berbagai kegiatan di masyarakat pada daerah tertentu dalam mengatasi masalah yang ada di dalam kebutuhan hidup masyarakat tersebut (Fajarini, 2014). Kearifan lokal di anggap sebagai sebuah hasil dari kebiasaan yang berjalan di masyarakat desa dengan menerapkannya langsung dalam kehidupan sosial dan rasa persaudaraan dalam masyarakat (Salim, 2016: 245).

Kearifan lokal ini juga menjadi sebuah adat kebiasaan yang menjadikan tuntunan untuk manusia dalam berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Kearifan lokal dijadikan sebagai sebuah nilai-nilai yang harus dihayati, dijalankan serta disampaikan kepada masyarakat untuk nantinya dapat diikuti dengan baik oleh masyarakat yang lain (Prasetyo, 2013: 3). Kearifan lokal merupakan salah satu kebudayaan dimana manusia akan membutuhkan nilai, norma, dan aturan yang berlaku di masyarakat sebagai bedoman untuk tindakan yang dilakukan dalam kehidupan bermasyarakat. Kearifan lokal merupakan salah satu sumber mendapatkan informasi kebudayaan unruk masyarakat dimana terdapat sebuah tradisi dan sejarah yang ada dalam pendidikan formal ataupun non formal, serta seni dan agama yang menjadi sebuah kesatuan dalam masyarakat (Sari, 2019: 65).

Media Pembelajaran Sway Berbasis Kearifan Lokal untuk meningkatkan Literasi Bencana Siswa

Pembelajaran yang tidak memakai media, akan membuat interaksi yang terjadi tidak bisa berjalan maksimal dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak bisa berjalan optimal (Fakhrurrazi, 2018) karena imajinasi siswa berbeda dan tidak terarah tanpa adanya media yang bisa memudahkan siswa untuk memahami hal yang dijelaskan dengan merasakan dan melihat hal yang sama dalam penerimaan materi. Khususnya media *Sway* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran audio visual, visual yang di dalamnya dapat dimasukan dengan video, gambar serta suara yang dapat membantu siswa untuk belajar. *Sway* bukan software yang harus diinstal pada PC atau laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis web. Dengan menggunakan media *Sway* sebagai media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi dan semangat untuk belajar. Hal ini dikarenakan tampilannya lebih menarik sehingga peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran dan lebih memahami isi materi pembelajaran.

Kearifan lokal yang ada di Indonesia beraneka ragam, diantaranya memiliki nilai moral serta etika, terdapat pula norma-norma, berisi yang mengutamakan lingkungan harus dilestarikan. (Santosa, 2015) Nilai tersebut telah menyatu pada masyarakat yang mendiami suatu wilayah dan menjadi acuan dalam berinteraksi dengan alam serta berperilaku yang dapat memberi pondasi yang kokoh bagi lingkungan hidup yang telah dikelola, sampai pada hubungan antar alam dengan manusia, bisa jadi lebih berpatutan dan harmonis. Kearifan lokal datang mulai dari masyarakat, kemudian disebar dengan cara non-formal dan dipunyai secara beramai-ramai di masyarakat yang terkait, namun kemajuan teknologi modern memicu terjadinya sebuah perkembangan kebudayaan, hal ini disebabkan oleh kehidupan yang bertabiat dinamis. Tetapi kearifan lokal juga dibudidayakan selama beberapa generasi dan berdiam di dalam cara hidup manusia yang bersangkutan sebagai sarana untuk mempertahankan kehidupannya.

Kajian Penelitian yang Relevan

Produk pengembangan media pembelajaran *Sway* ini dikembangkan karena terbatasnya media yang digunakan serta kurangnya literasi bencana siswa. Siswa banyak yang belum memahami tentang bencana. Sehingga adanya produk ini, kemampuan literasi bencana siswa lebih meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran *Sway* dikembangkan agar siswa mengetahui tentang tsunami serta mitigasi tsunami berbasis kearifan lokal. Serta memberikan manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas untuk membantu siswa meningkatkan literasi bencana serta memiliki keinginan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih aktif dengan adanya media pembelajaran *Sway*.

Penelitian lain juga telah dilakukan oleh Mutia Gema Sani (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sway* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sway* mendapatkan kategori valid yang terlihat dari validasi serta respon guru dan siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulflikatun dari program studi pendidikan sekolah dasar universitas Muria Kudus dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft *Sway* untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar”, hasil akhir penelitian ini ialah bahan ajar digital berbasis Microsoft *Sway* berupa tautan (link) dan buku panduan penggunaan bahan ajar, berdasarkan uji

gain, uji homogenitas uji hipotesis, respon siswa dan wawancara guru, bahan ajar yang dikembangkan efektif meningkatkan literasi sains siswa Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Laeli Ruyatul Chasanah dan Yeni Erita yang berjudul “Pengembangan Media Aplikasi *Sway* Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh fakta bahwa guru belum sepenuhnya merangkul media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Sway*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kelas IV SD yang valid dan praktis berbasis aplikasi *Sway*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti terletak pada materi media pembelajaran *Sway*.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Fika Beti Rahmah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Sway* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian pengembangan media berbasis *Sway* ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan kevalidan dari media pembelajaran berbasis *Sway* pada materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V sekolah dasar khususnya pada materi penjajahan Belanda. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Subjek uji coba pada penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Bendul Merisi 408 Surabaya, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif, untuk data kuantitatif menggunakan instrumen dalam penelitian ini berupa lembar validasi serta lembar angket pengguna Teknik analisis data menggunakan jenis deskriptif kuantitatif, untuk mengelola data hasil isian instrumen oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti terletak pada penggunaan kelas untuk menyampaikan media pembelajaran *Sway*.

Kerangka Berfikir

Pengembangan media pembelajaran *Sway* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pengembangan media yang dibuat oleh peneliti mempunyai tahapan-tahapan pengembangan yang sesuai dengan syarat pengembangan media. Pengembangan ini berdasarkan pada permasalahan yang terdapat di sekolah dasar.

Permasalahan ini ialah penggunaan media pembelajaran yang belum dilaksanakan dengan maksimal sehingga penerimaan materi yang diberikan oleh guru belum dipahami keseluruhannya oleh siswa. Siswa belum sepenuhnya menikmati penggunaan media karena penggunaan media yang masih terbatas. Walaupun pengembangan media sudah ada sejak lama akan tetapi penggunaan media yang sesuai dengan perkembangan siswa harus dibarengi dengan penggunaan media yang sesuai dengan zaman. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam menerima materi serta membuat pembelajaran berjalan dengan baik.

Solusi dari permasalahan ini yang diajukan dengan pengembangan media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal pada materi tsunami untuk siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini bertujuan untuk menjadi media pembantu guru dalam menyampaikan materi tentang tsunami serta meningkatkan budaya literasi pada siswa dengan menyajikan sebuah media pembelajaran *Sway* sehingga membuat siswa merasa pembelajaran yang menyenangkan.

Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal materi bencana tsunami bagi siswa sekolah dasar:

1. Apa saja kendala siswa dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS Kelas IV materi tsunami berbasis kearifan lokal?
2. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran *Sway* pada mata pelajaran IPS SD materi tsunami berbasis kearifan lokal?
3. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Sway* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS?
4. Bagaimana kualitas media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS materi tsunami bagi siswa kelas IV ditinjau dari komponen media?
5. Bagaimana kualitas media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS materi tsunami bagi siswa kelas IV ditinjau dari komponen materi?

6. Bagaimana kualitas media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS materi tsunami bagi siswa kelas IV ditinjau dari komponen bahasa?
7. Bagaimana kualitas media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS materi tsunami bagi siswa kelas IV ditinjau dari komponen proses pembelajaran?
8. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS materi tsunami layak digunakan ditinjau dari penilaian guru dan siswa?
9. Bagaimana media pembelajaran *Sway* materi tsunami dapat meningkatkan literasi bencana siswa kelas IV sekolah dasar?

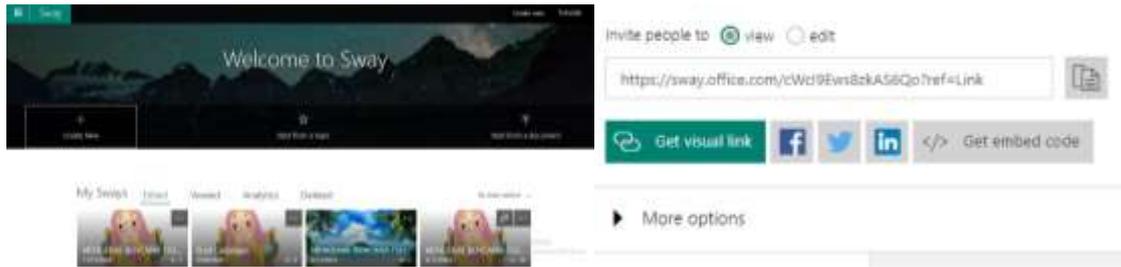
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) termasuk ke dalam penelitian “*need to do*” yaitu penelitian yang digunakan sebagai pendukung suatu kegiatan agar semakin sukses untuk kegiatan yang didukung (Pohan, 2014). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Sway* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dEvaluation*). Penelitian pengembangan media *Sway* menggunakan microsoft 365 sebagai media untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi mitigasi bencana tsunami kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan subjek pilot test siswa kelas IV SD Negeri Sumberagung sebanyak 18 siswa dan subjek untuk implementasi media pembelajaran *Sway* yaitu siswa kelas IV SD Negeri Rejosari dengan jumlah 16 siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *Sway* ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif dengan instrument pengumpulan datanya menggunakan wawancara dan angket.

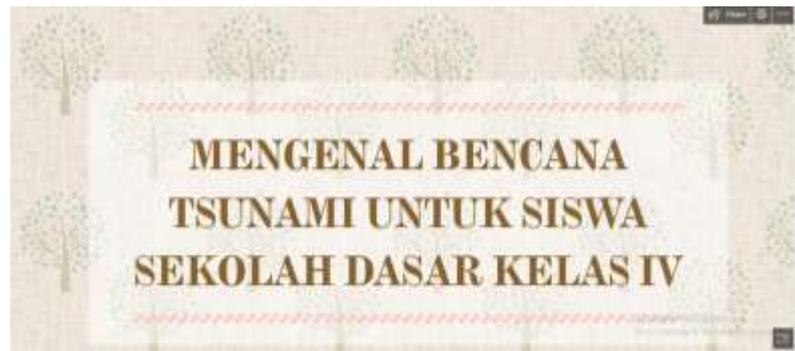
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Sway* ini dilaksanakan pada bulan september 2023 di SD Negeri Sumberagung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Tahap pengembangan ini, sebagai berikut:

- a. Analysis
 1. Analisis Kebutuhan Siswa
Sedikitnya minat belajar yang dimiliki siswa dan belum terdapatnya media pembelajaran pada materi mitigasi bencana tsunami berbasis kearifan lokal.
 2. Analisis Kebutuhan Siswa
Pemahaman siswa yang kurang terhadap mitigasi bencana serta pengetahuan kearifan lokal yang ada di sekitar masyarakat.
 3. Penentuan Media Pembelajaran
Dikembangkannya media pembelajaran *Sway* karena sarana dan prasarana di SD Negeri Rejosari yang sudah mendukung untuk digunakan media dalam proses pembelajaran.
- b. Design
Media pembelajaran *Sway* ini dikembangkan dengan menggunakan microsoft 365. Media pembelajaran *Sway* dapat diakses dengan link yang nantinya didapatkan dari hasil pengembangan media pembelajaran *Sway*. Kerangka dalam media *Sway* ini meliputi tampilan awal judul, capaian pembelajaran, pertanyaan esensial, petunjuk penggunaan, pendahuluan, materi, video materi, gambar materi, latihan soal, referensi, dan profil penyusun.
- c. Development
Produk berupa media pembelajaran *Sway* sebagai media pembelajaran untuk mempermudah guru menyampaikan materi mitigasi bencana tsunami serta memudahkan siswa mempelajari materi mitigasi bencana tsunami berbasis kearifan lokal. Pada tahapan development ini dihasilkan produk sebagai berikut:



Gambar 2. Antar Muka Menu dan Share Link Sway



Gambar 3. Tampilan Awal Media Sway



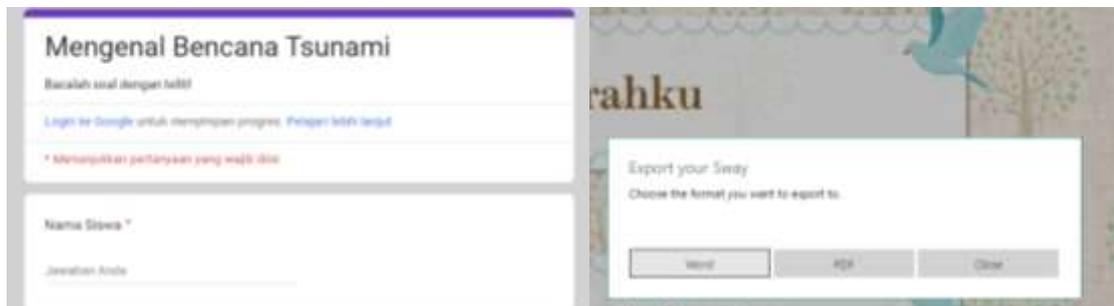
Gambar 4. Antar Muka Penyajian Materi gambar dengan Video



Gambar 5. Antar Muka Penyajian Materi Berbasis Nilai Islam dan Kearifan Lokal



Gambar 6. Antar Muka Menu Latihan Soal dan Referensi



Gambar 7. Antar Muka Menu Latihan Soal dan *Export Sway*

Pada tahap pengembangan produk media dilakukan validasi oleh ahli, validasi guru dan uji coba produk untuk mengetahui kualitas media yang dihasilkan. Validator ahli dalam penelitian ini dibedakan menjadi 5, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli pembelajaran, validator ahli bahasa dan validator guru. Penilaian uji validasi menggunakan skala likert dengan kriteria 1-5, berikut ini deskripsi tabel dalam skala likert:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Hasil dari validasi yang didapatkan kemudian dianalisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui rerata skor validasi media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100$$

Keterangan:

- P : Presentase yang dicari
- $\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh
- $\sum x1$: Jumlah skor maksimum

Berikut tabel kriteria validasi dalam media pembelajaran *Sway* dalam penelitian ini:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Hasil Validasi

Tingkat Presentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
81-100	Sangat Baik	Tidak Revisi
61-80	Baik	Tidak Revisi
41-60	Cukup Baik	Revisi Kecil
21-40	Kurang Baik	Revisi
0-20	Sangat Kurang Baik	Revisi

Penelitian media pembelajaran *Sway* ini melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran dan guru. Selain itu dilakukan pilot test kepada siswa. Berikut ini hasil validasi dan pilot test:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media terhadap pengembangan produk media pembelajaran *Sway* menunjukkan hasil penilaian skor presentase 82,8%. Hasil validasi media terhadap pengembangan media pembelajaran *Sway* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Unsur Penilaian	Jumlah Validator	Skor	%
Aspek Format				
1.	Kesesuaian jenis huruf	1	4	80
2.	Kesesuaian ukuran huruf	1	4	80
3.	Kesesuaian warna huruf	1	4	80
4.	Kesesuaian penggunaan spasi	1	3	60
5.	Kesesuaian letak dan posisi huruf	1	4	80
Aspek Tampilan Media				
6.	Kesesuaian tata letak keterangan	1	5	100
7.	Kesesuaian tata letak gambar	1	5	100
8.	Kesesuaian <i>background</i> atau gambar latar	1	5	100
9.	Kesesuaian kualitas gambar	1	5	100
10.	Kesesuaian dan kualitas video	1	4	80
11.	Kesesuaian musik latar	1	4	80
Aspek Penggunaan Media				
12.	Kemudahan penggunaan media	1	4	80
13.	Kejelasan petunjuk media	1	4	80
14.	Kejelasan narasi	1	3	60
Nilai		82,8%		
Kategori		Sangat Baik		

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan ahli materi ini menunjukkan ada 7 indikator penilaian yang mendapatkan skor 4, kemudian 2 indikator penilaian mendapatkan skor 3. Sehingga di dapatkan rata-rata presentasi dari ahli materi adalah 75,5%. Berikut ini hasil penilaian untuk pengembangan media pembelajaran *Sway*:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Unsur Penilaian	Jumlah Validator	Skor	%
Aspek Kurikulum				

1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1	3	30
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	4	80
3.	Kesesuaian materi dengan kearifan lokal	1	4	80
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	1	4	80
Aspek Isi Materi				
5.	Kejelasan materi tsunami berbasis kearifan lokal	1	4	80
6.	Struktur urutan materi tsunami berbasis kearifan lokal	1	4	80
7.	Cakupan dan kedalaman materi tsunami berbasis kearifan lokal	1	3	60
8.	Kejelasan kalimat dalam setiap materi tsunami berbasis kearifan lokal	1	4	80
9.	Kesesuaian quiz dengan materi tsunami berbasis kearifan lokal	1	4	80
Nilai		75,5%		
Kategori		Baik		

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa mendapatkan skor presentase 76,9%. Hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran *Sway* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Unsur Penilaian	Jumlah Validator	Skor	%
Aspek Lugas				
1.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Sway</i> mudah dipahami oleh peserta didik	1	4	80
2.	Kefektifan kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Sway</i>	1	4	80
Aspek Komunikatif				
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Sway</i> untuk memancing respon siswa	1	4	80
4.	Bahasa dalam narasi pada media pembelajaran <i>Sway</i> komunikatif	1	3	60
Aspek Dialogis dan Interaktif				
5.	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar	1	4	80
6.	Bahasa yang digunakan dapat memberi motivasi untuk merespon sajian	1	4	80
Aspek Kesesuaian dengan perkembangan siswa				

7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	1	3	60
8.	Bahasa yang digunakan sederhana	1	4	80
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Sway</i> mudah dipahami	1	3	60
Aspek Kesesuaian dengan EYD				
10.	Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia	1	4	80
11.	Ketepatan pemilihan kata dalam media pembelajaran <i>Sway</i>	1	3	60
Aspek Penggunaan istilah				
12.	Konsistensi penggunaan istilah	1	5	100
13.	Konsistensi penggunaan simbol	1	5	100
Nilai		76,9		
Kategori		Baik		

4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *Sway* mendapatkan penilaian skor presentase 81,8%. Hasil validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *Sway* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Unsur Penilaian	Jumlah Validator	Skor	%
Kompetensi dasar				
1.	Kesesuaian materi tsunami pada media <i>Sway</i> berbasis kearifan lokal dengan capaian pembelajaran	1	4	80
2.	Kesesuaian materi tsunami pada media pembelajaran <i>Sway</i> berbasis kearifan lokal dengan tujuan pembelajaran	1	4	80
3.	Keruntutan penyajian materi tsunami pada media <i>Sway</i> berbasis kearifan lokal	1	4	80
4.	Kesesuaian quiz materi tsunami dengan tujuan pembelajaran	1	4	80
Kemudahan				
5.	Memudahkan siswa dalam memahami materi tsunami	1	4	80
6.	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi tsunami	1	4	80
7.	Kesesuaian media <i>Sway</i> untuk pembelajaran yang efisien	1	4	80
Pembelajaran				

8.	Memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa	1	4	80
9.	Media pembelajaran <i>Sway</i> menarik bagi siswa	1	5	100
10.	Menumbuhkan pembelajaran yang lebih kreatif	1	4	80
11.	Menumbuhkan pemikiran konsep tentang tsunami yang tepat bagi siswa	1	4	80
Nilai		81,8%		
Kategori		Sangat Baik		

5. Hasil *Pilot Test*

Pilot test ini dilakukan oleh kelas IV sekolah dasar sebanyak 18 siswa dan guru. Dari pilot test ini menghasilkan nilai presentasi sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pilot Test

No.	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Guru	87,1%	Sangat Baik
2.	Siswa	97,6%	Sangat Baik

Dari hasil analisis data kualitatif pada tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sway* “layak” digunakan untuk media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi mitigasi bencana tsunami berbasis kearifan lokal untuk kelas IV sekolah dasar.

d. Implementation

Implementasi media pembelajaran *Sway* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilakukan di SD Negeri Rejosari kelas IV. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sintaks pembelajaran kontekstual, berikut ini penjabaran dari sintaks pembelajaran kontekstual:

1. *Modeling*

Tahapan modeling diawali dengan siswa menonton tayangan video yang ada media pembelajaran *Sway* tentang materi tsunami. Sebelum menonton tayangan video, siswa diberikan lembar pre test oleh guru untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum memulai materi tsunami.

2. *Inquiry*

Tahapan inquiry ini menampilkan media pembelajaran *Sway* untuk nantinya siswa dapat mengidentifikasi serta menganalisis pengertian dari tsunami serta memahami media pembelajaran *Sway* materi tsunami berbasis kearifan lokal.

3. *Questioning*

Tahapan selanjutnya ada questioning, tahapan ini siswa mengerjakan post test yang telah diberikan guru. Dilaksanakan post test ini untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi tsunami berbasis kearifan lokal.

4. *Constructivism*

Tahap ini guru membuat siswa untuk memahami materi secara mandiri dengan membuat pengertian dari materi yang siswa telah pelajari. Siswa juga diminta untuk menghubungkan pengalaman yang ada dengan materi mitigasi tsunami berbasis kearifan lokal.

5. *Reflection*

Tahapan reflection ini guru meminta siswa untuk merefleksi kegiatan yang telah dilaksanakan bersama pada saat pembelajaran. Kemudian siswa akan merangkum materi pada saat berakhirnya kegiatan.

Hasil validasi dan uji coba media pembelajaran *Sway* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sway* sudah berkategori “sangat baik”. Oleh karena itu dilakukan uji kelayakan dengan menggunakan metode *preexperimental design (non design) tipe One-Group Pretest-Posttest*

design, dengan pengambilan data dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut skema one group pretest-posttest design sebagai berikut:



Gambar 2. Skema One Group Pretest-Posttest Design

Pengujian produk menggunakan model perhitungan Paired sample T Test (non independent). Analisis untuk hipotesisnya sebagai berikut:

1. Hipotesis Uji
 - H_0 = Tidak ada peningkatan signifikan nilai peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan media yang dikembangkan
 - H_1 = Ada peningkatan signifikan nilai peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan media yang dikembangkan
2. Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$
3. Keputusan Uji
 - H_0 diterima jika signifikansi $> 0,05$
 - H_0 ditolak jika signifikansi $< 0,05$

Berdasarkan hasil pelaksanaan uji pead didwa Kelas IV SD Negeri Rejosari dengan sampel 16 siswa menunjukkan rata-rata pre-test 59,6 dan post test 78,7. Sebelum melakukan uji statistic model paired sample T-Test (Non Independent), dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan model one sample Kolmogorov-Smirnov. Berikut hasil uji normalitas:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.142	16	.200*	.921	16	.174
Posttest	.165	16	.200*	.921	16	.175

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas diatas nilai signifikansi pre test adalah 0,174 dan post test sebesar 0,175, maka data dianggap berdistribusi normal dan menghasilkan signifikansi $> 0,05$. Hasil uji statistic ini dapat menggunakan uji t dengan jenis statistic Paired Sample T Test. Berikut hasil dari uji T Paired Sample T-Test.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	59.0625	16	7.57600	1.89400
Posttest	78.7500	16	6.19139	1.54785

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	16	.613	.012

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-1.96875E1	6.18297	1.54574	-22.98217	-16.39283	-12.737	15	.000

Gambar 4. Hasil Uji T Paired Sample T-Test

Berdasarkan hasil uji T pada gambar tersebut, nilai signifikansi adalah 0.00 lebih kecil dari $< 0,05$ artinya H_0 ditolak dan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perilaku yang diberikan pada masing-masing variable.

e. Evaluation

Tahapan ini dilakukan penelitian dan saran perbaikan dari para ahli serta guru. Saran dan perbaikan dari ahli media untuk menghapus background pada bagian halaman judul kemudian menambahkan keterangan untuk penyusunya, serta memasukan sumber informasi disetiap gambar maupun video pada media pembelajaran *Sway*. Masukan dari ahli materi yaitu dengan menambahkan materi tentang pengertian kearifan lokal dan pengertian mitigasi bencana. Ahli bahasa mendapatkan masukan untuk memperbaiki kalimat sesuai dengan kaidah penulisan. Masukan dari ahli pembelajaran terdapat pada capaian pembelajaran untuk dibuat lebih dijabarkan sesuai dengan pembahasan materi di media pembelajaran *Sway*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun media pembelajaran *Sway* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yaitu: (a) *Analyze* (Analisis), (b) *Design* (Perancangan), (c) *Development* (Pengembangan), (d) *Implementation* (Implementasi), dan (e) *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran *Sway* dinyatakan valid dan dapat digunakan siswa untuk kegiatan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini terbukti dari hasil uji ahli dan uji coba media pembelajaran *Sway*, berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media memperoleh nilai 82,8% dengan kategori “sangat baik”, ahli materi dengan nilai 75,5% masuk kategori “sangat baik”, ahli pembelajaran dengan nilai 81,8% masuk katogori “sangat baik”, dan ahli bahasa dengan nilai 76,9% masuk kategori “baik”. Sedangkan uji coba pilot test test dengan hasil yang diberikan guru mendapatkan penilaian 87,1% dengan kategori “sangat baik” dan rata-rata penilaian dari siswa 97,6% dengan kategori “sangat baik”.

Tahap implementasi dilakukan menggunakan metode *preexperimental design (non design) tipe One-Group Pretest-Posttest design*. Hasil implementasi media pada penelitian ini memperoleh peningkatan rerata nilai peserta didik. Dengan nilai rerata pre-test 59,6 dan post-test 78,7. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Sway* berbasis kearifan lokal pada materi

tsunami dapat dan layak digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV Sekolah Dasar.

Saran

Saran yang diberikan bagi guru dengan pengembangan media pembelajaran *Sway* dapat memberikan manfaat untuk menunjang pembelajaran, sebagai salah satu media melaksanakan pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Saran untuk siswa kedepannya media pembelajaran *Sway* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam membantu proses pembelajaran untuk nantinya lebih memahami materi dalam proses pembelajaran. Kemudian saran untuk peneliti dengan pengembangan produk selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan berinovasi sehingga nantinya dapat mencapai tujuan yang lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkah Rahmat dan hidayahNya yang telah memberikan petunjuk, kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan artikel ini. Sholawat dan salam senantiasa dihaturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan untuk menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggit Merliana, N. M. (2021). Menggunakan Aplikasi *Sway* Sebagai Media. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 214-222.
- Annisha, W. (2020). *Gunung Meletus*. Indonesia: Erlangga.
- Abdullah, A. (n.d.). Kurikulum Pendidikan di Indonesia Sepanjang Sejarah (Suatu Tinjauan Kritis Filosofis).
- Anam, Syaiful, Zaharah, Taufik Abdillah Syukur, Ahmad Saefulloh, Yusriani, and Najamuddin Petta Solong. 2022. *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islam*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Biyani Anugrah Awusi, H. N. (2018). Kinerja Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kota Manado dalam Upaya Penanggulangan Korban bencana Banjir. *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 1-9.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Gava Media.
- Depdiknas, U. N. P. 2016. *Buku Panduan Pedoman Penulisan Tugas Akhir/Skripsi*.
- Dewi, K. P. (2022). Learning media SWAY based on digital literacy: revitalizing climate change awareness in social studies classroom. *International Conference on Education*, 42-52.
- Fatimah, I. F. (2021). Strategi Inovasi Kurikulum. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 16–30.
- Fadilah, R., Parinduri, S.A., Syaيمي, K.U., Suharyanto, A. (2020). Islamic Guidance and Counseling to Overcome The Study Difficulty of Junior High School Students in SMP IT Nurul Azizi Medan (Case Study of Students Experiencing Anxiety). *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*.
- Fikri, L. K., Wibisana, W., & Rahmat, M. (2015). Perkembangan Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar Tahun 1945-1966. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 2(2), 172–181.
- Hermawan, dkk. (2017). *Media Pembelajaran SD*. Bandung : UPI Press.

- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia*, 125-141.
- Laeli Ruyatul Chasanah, Y. E. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan . *Junal Pendidikan dan Konseling*, 5711-5717.
- Laksana, D.S. 2016. Magic Mathematic. Ponorogo: CV. Wade Group.
- Maisarah, Romi Mesra, Putri Agustina, Putu Satya Narayanti, Mayasari, Suyuti, Norbertus Tri Suswanto Saptadi, Moh Ari Wibowo, Veronika Asri Tandirerung, Meike Imbar, Victoria Kristina Ananingsih, and Veronike E. T. Salem. 2023. Media Pembelajaran. Serang: Sada Kurnia Pustaka.
- Mulyono, Tanto Trisno, Muhammad Syahrul, Ria Nurhayati, Ni'ma M. Alhabsyi, Ahmad Abrar Rangkuti, and Najamuddin Petta Solong. 2022. Teori Komunikasi Pendidikan. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Rulviana, V., Dayu, D.P.K dan Kurniawati, R.P. (2022). Sway: Berbasis Literasi Informasi sebagai Media Pembelajaran Proyek Mahasiswa. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Sadiman, Arif S, dkk 2014. Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saleh, M. (2020, May). Merdeka belajar di tengah pandemi Covid-19. In Prosiding Seminar Nasional Hardiknas (Vol. 1, pp. 51-56).
- Santosa, Edi. 2015. "Revitalisasi Dan Eksplorasi Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Konteks Pembangunan Karakter Bangsa." *FORUM* 40 (2): 12–26.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 346-352.
- Suherman, A, dkk. (2019). Model pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Goyangan Microsoft Office untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa SMP. Prosiding DPNPM Unindra 2019, 155-160.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D. Bandung: Alfabeta
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Utami, I. Q. dkk. (2022). Buku Panduan Microsoft Office 365. Surabaya: Airlangga University Press.
- Widiastika Asti, M., Hendracipta, N., & A Syachruraji, A. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47- 64.
- Widoyoko, P. D. S. E. P. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar.

Profil Singkat

Kirana Prama Dewi, S.Sos.,M.Pd

Selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Ahmad Dahlan yang lahir di Sleman pada Juli 1984. Pendidikan yang pernah ditempuh S1 Fisipol Sosiologi di Universitas Gajah Mada dan S2 Pendidikan Dasar Yogyakarta PPs di Universitas Negeri Yogyakarta.

Bekti Nurheni

Merupakan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Ahmad Dahlan, yang lahir di Purworejo tanggal 06 April 2001.